**Приложение 3.**

**Игра «Афоризмы дедушки Крылова»**

*Методическая разработка*

Участники акции могут воспользоваться готовой версией игры от ОДБ им. И.А. Крылова, либо творчески ее использовать для создания своей версии.

*Описание игры.*

Игра состоит из 20 карточек из плотной бумаги формата А4. Необходимо вставить ключевое слово в крылатое выражение из басни И.А. Крылова. Играющий выбирает свой вариант из 4-х предложенных. На обороте карточки напечатан полный текст басни с выделенной цитатой.

Участник (либо библиотекарь) громко, выразительно зачитывает цитату, желательно при этом голосом демонстрировать, подчеркивать размер недостающего ключевого слова.

Затем участник выбирает один из предложенных вариантов - размышляя, советуясь с библиотекарем, пытаясь понять ход мысли Крылова (как правило, не более 30 секунд) и вслух отвечает. Библиотекарь в это время может очень кратко изложить суть басни – помогая участнику понять смысл афоризма.

Затем карточка переворачивается, участник находит правильный ответ.

Для сохранности предлагается каждую карточку вложить в пластиковый файл.

**Использованная литература:**

1. Крылов И. А. Сочинения в 2-х томах. – Москва : Художественная литература, 1984.
2. Сайт <http://krylov.lit-info.ru/>

Авторы методической разработки и готовой версии игры:

Туркина Ю. Б., главный библиотекарь научно-методического отдела

Гайнуллина Е. В., зав. отделом электронного обслуживания

Мамонова А. О., ведущий библиотекарь отдела информатизации.

Государственное учреждение культуры Ярославской области

«Областная детская библиотека им. И.А. Крылова»

Научно-методический отдел

(4852) 25-84-03

[metod@krylovka.ru](mailto:metod@krylovka.ru)