**О квизе**

Дорогие друзья!

Библиотека-музей В.П. Астафьева приглашает вас к участию в литературном квизе – интеллектуальной игре, в которой команды соревнуются между собой. И не только в знаниях, но и в умении логически мыслить, быстро принимать решения, действовать сообща, слышать друг друга.

Вам предстоит ответить на вопросы и выполнить задания в шести разных раундах. Победит команда, набравшая наибольшее число баллов.

**Дальше – в общих чертах описания раундов по смыслу**

**На слайдах после каждого раунда приведены ответы, неплохо бы их не просто назвать, но и прокомментировать, в общих чертах комментарии ниже тоже есть**

**Подсчет баллов ведется параллельно с игрой, после нее подбиваем только баллы за последний раунд и итоги всей игры**

**Первый раунд. («Просто вопросы»)**

Друзья, перед вами на слайдах один за другим последовательно появятся 10 вопросов. Ваша задача – проще некуда: немного подумать, дать верный ответ на вопрос и записать его в бланк ответов.

После раунда мы бланки соберем и узнаем правильные ответы на вопросы.

На обдумывание каждого вопроса вам дается 30 секунд, затем мы переходим к следующему слайду.

**Примечание: отсчет времени начинается после того, как ведущий вслух зачитал вопрос, выведенный на слайде на экран.**

**Примечание 2. В вопросах №№ 4 и 5 можно заработать как 1, так и 2 балла. Говорим это участникам, непосредственно задавая вопрос, и, конечно, учитываем при подсчете баллов!!!**

**Второй раунд. («Все наоборот»)**

В этом раунде мы заменили слова в известнейших пословицах и поговорках на противоположные по значению.

Это не обязательно антонимы в том смысле, в каком они описываются в учебниках (быстрый – медленный, легкий – тяжелый), но и те, что мы часто противопоставляем в обычном житейском разговоре (кошка – мышка, мужчина – женщина и т.д).

Например, пословицу «Одна ласточка не делает весну» мы могли бы зашифровать так: «Много ворон создают зиму» (одна заменили на много и т.д.).

На слайде вы увидите зашифрованные пословицы. Ваша задача – восстановить исходный вариант и записать в бланк ответов.

Время на раздумья – 5 минут.

(ответы лучше прокомментировать подробно – почему получилось так, а не этак)

**Третий раунд. («Начало и конец»)**

Иногда бывает так – литературное произведение у всех на слуху, но в точности вспомнить его первые или последние строки мало кто может.

В этом раунде мы собрали отрывки из сказок, стихов, басен, которые вы отлично знаете по школьной программе (и не только).

Давайте проверим, точно ли вы знаете, как они начинаются и заканчиваются.

Восемь вопросов приведены на двух слайдах. На обдумывание каждой подборки – 2 минуты.

В восьмом вопросе можно заработать два балла, назвав и произведение, и автора.

**Четвертый раунд («Кто я?»)**

Сейчас несколько слов я скажу не от своего лица, а от имени некого литературного героя. Ваша задача – понять по этому описанию, о ком же идет речь.

На раздумья – 3 минуты (отсчет времени начинается после того, как ведущий зачитает текст слайда).

После 3 минут сдаем бланки, смотрим ответ

**Пятый раунд «Лента времени»**

Вы увидите три последовательности с событиями из литературной жизни. Ваша задача – в бланках ответов расставить буквы, которыми они обозначены, в правильном порядке. Буква с самым ранним событием будет первой, с самым поздним – последней.

Точные даты не нужны – главное указать порядок.

Первая последовательность содержит события 18-19 веков.

Вторая – 19-20 веков.

А в третьей перечислены события, происходившие не в реальности, в литературных произведениях. Ваша задача – именно эти литературные последовательности расставить в верном порядке. Никакой роли не играет, когда было написано само произвдение.

На обдумывание каждой последовательности – 2 минуты, комментарии (выше) стоит давать к каждой.

Если нужны комменты к третьей «литературной» последовательности – я на связи, уточню )))

**Шестой раунд «Трижды три»**

Друзья, мы с вами подошли к решающему раунду, который может круто перевернуть ход всей игры.

Называется он «Трижды три» – и вот почему.

Раунд посвящен трем рассказам Виктора Петровича Астафьева, которые вы отлично знаете. Каждый рассказ мы опишем тремя разными способами. А ваша задача – назвать произведение.

Первое описание – самое сложное, после него довольно трудно угадать, о каком произведении речь. Но если вы сделаете это, ваша команда получит три балла. А если ошибетесь и при этом сдадите бланк, из вашего результата, набранного за предыдущие раунды, мы вычтем три балла. Важно: сдав бланк после первой попытки, вы теряете возможность дальше отгадывать этот рассказ.

Второе описание дает более прозрачную подсказку о произведении. Решитесь сдать бланк после него? Тогда вы либо получите два балла, либо потеряете. А попытку №3 утратите в любом случае.

Третье описание должно окончательно все прояснить. Его цена – один балл (плюс или минус.).

Наконец, если вам так ничего и не пришло в голову после трех подсказок, вы можете вовсе не сдавать бланк. В этом случае ваш результат – ноль баллов.

Таким образом, в этом раунде вы можете набрать от 0 до 9 баллов и такое же количество потерять.

На каждую попытку дается 30 секунд. После этого все, кто хотел ответить, сдают бланки, и мы переходим к следующему описанию.

И так три раза – с каждым из рассказов. Ну что, рискнем?