

“ЦЕНТР РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И ЮНОШЕСТВА”



“ТОП-20”

**ПОДБОРКА ИГР В РАМКАХ ТРЕНИНГА “РАЗВИВАЮЩАЯ ЖУРНАЛИСТИКА”
ДЛЯ МЛАДШЕЙ ГРУППЫ
ТВОРЧЕСКОГО ОБЪЕДИНЕНИЯ “МЕДИАШКОЛА”**

**ВЫПОЛНИЛ: А.Р. ИШМУХАМЕТОВА,
ПЕДАГОГ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

Г.П. ПОЙКОВСКИЙ

ИГРЫ-УПРАЖНЕНИЯ

КРАТКИЙ КОНСПЕКТ

ИГРУ МОЖНО ПРОВОДИТЬ С УЧАСТИЕМ КОМАНД ИЛИ С ИНДИВИДУАЛЬНЫМИ ИГРОКАМИ. ВЕДУЩИЙ РАЗДАЕТ ТЕКСТ. ИГРОКИ ВНИМАТЕЛЬНО ЧИТАЮТ ЕГО, КОНСПЕКТИРУЯ ЕГО НА ПОЛЯХ РИСУНКАМИ, СХЕМАМИ ИЛИ СИМВОЛАМИ. СЛОВ И ПРЕДЛОЖЕНИЙ В КОНСПЕКТАХ БЫТЬ НЕ ДОЛЖНО. ЗАТЕМ ИГРОКИ ПЕРЕДАЮТ СМЫСЛ ИНФОРМАЦИИ, ПОЛЬЗУЯСЬ СВОИМИ КОНСПЕКТАМИ. ПОБЕЖДАЕТ ТОТ, КТО ПЕРЕДАСТ ТЕКСТ БЛИЖЕ ВСЕХ К СОДЕРЖАНИЮ.

ОБРАЗНАЯ ПАМЯТЬ

УЧАСТНИКОВ ИГРЫ ЗНАКОМЯТ С ИНФОРМАЦИЕЙ. ЗАТЕМ ИГРОКИ ДЕЛЯТСЯ НА КОМАНДЫ. ИХ ЗАДАЧА - ПРЕДСТАВИТЬ ТЕКСТ В ВИДЕ ЗАСТЫВШЕЙ НЕМОЙ СЦЕНЫ. КАЖДЫЙ ИЗ УЧАСТНИКОВ МОЖЕТ ИЗОБРАЗИТЬ ДЕТАЛЬ ЭТОГО ТЕКСТА, НАРИСОВАТЬ ИЛИ НАПИСАТЬ ЕЕ НА ЛИСТЕ БУМАГИ. КОМАНДЫ ПО ОЧЕРЕДИ ПРЕДСТАВЛЯЮТ СВОИ ВАРИАНТЫ. ПОБЕЖДАЕТ ТОТ, КТО ТОЧНЕЕ ВСЕХ ПЕРЕДАСТ СУТЬ ИНФОРМАЦИИ.

ЭМОЦИОНАЛЬНАЯ ПАМЯТЬ

В ИГРЕ ПРИНИМАЮТ УЧАСТИЕ ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ ИГРОКИ. ИМ РАЗДАЮТСЯ ТЕКСТЫ, КОТОРЫЕ НАДО БУДЕТ ОЗВУЧИТЬ С НАИБОЛЕЕ ВЫРАЗИТЕЛЬНЫМИ ИНТОНАЦИЯМИ. ПОСЛЕ ТОГО, КАК БУДУТ ПРОЧИТАНЫ ВСЕ ПРЕДЛОЖЕННЫЕ ТЕКСТЫ, ОПРЕДЕЛЯЕТСЯ ПОБЕДИТЕЛЬ - ТОТ, ЧЬЯ ИНФОРМАЦИЯ НАИБОЛЕЕ ПОЛНО ОТРАЗИЛАСЬ В ПАМЯТИ СЛУШАТЕЛЕЙ.

ЗРИТЕЛЬНАЯ ПАМЯТЬ

ИГРОКИ ДЕЛЯТСЯ НА КОМАНДЫ, КАЖДАЯ ИЗ КОТОРЫХ СОЗДАЕТ СОБСТВЕННУЮ КОМПОЗИЦИЮ ИЗ ЧЛЕНОВ КОМАНДЫ ИЛИ НЕЖИВЫХ ПРЕДМЕТОВ. ПОСЛЕ ТОГО, КАК ПРЕДСТАВИТЕЛИ СОПЕРНИКОВ ПОЗНАКОМЯТСЯ С ГОТОВЫМ ПРОИЗВЕДЕНИЕМ, НЕОБХОДИМО ПОМЕНЯТЬ В НЕМ КАК МОЖНО БОЛЬШЕ ДЕТАЛЕЙ. СОПЕРНИКАМ НАДЛЕЖИТ ВОССТАНОВИТЬ ПЕРВОНАЧАЛЬНЫЙ ВИД КОМПОЗИЦИИ. ПОБЕЖДАЕТ ТА КОМАНДА, КОТОРОЙ ЭТО УДАСТСЯ СДЕЛАТЬ МАКСИМАЛЬНО ТОЧНО И БЫСТРО.

ЖУРНАЛИСТ-ХУДОЖНИК

ИГРУ МОЖНО ПРОВОДИТЬ С УЧАСТИЕМ КОМАНД ИЛИ С ИНДИВИДУАЛЬНЫМИ ИГРОКАМИ. УЧАСТНИКИ РИСУЮТ СЛОВЕСНУЮ КАРТИНКУ ПО ПРЕДЛОЖЕННОЙ ФРАЗЕ. НАПРИМЕР, "ОН РАССЕРДИЛСЯ" - "ОН ГРОХНУЛ КУЛАКОМ ПО СТОЛУ И ОТШВЫРНУЛ НОГОЙ СТУЛ". ПОБЕЖДАЕТ ТОТ, КТО СМОЖЕТ ЯРЧЕ ПЕРЕДАТЬ "ЭФФЕКТ ПРИСУТСТВИЯ".

КОРОЧЕ, СКЛИФОСОФСКИЙ!

ВЕДУЩИЙ СООБЩАЕТ ИГРОКАМ ФРАЗУ, СМЫСЛ КОТОРОЙ МОЖНО ВЫРАЗИТЬ ОДНИМ СЛОВОМ. НАПРИМЕР, "ДУЕТ СТУДЕННЫЙ ВЕТЕР, ПРОНИЗЫВАЮЩИЙ ДО САМЫХ КОСТЕЙ, ЛЕДЯНЫЕ ВИХРИ ОБЖИГАЮТ ЛИЦО" - "ХОЛОДНО". ПОБЕЖДАЕТ ИГРОК, СУМЕВШИЙ В КРАТЧАЙШИЙ СРОК "СОКРАТИТЬ" БОЛЬШЕЕ ЧИСЛО ФРАЗ.

ВСЛЕД ЗА ДЕМОСФЕНОМ

В ИГРЕ ПРИНИМАЮТ УЧАСТИЕ ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ ИГРОКИ. ИМ СООБЩАЕТСЯ О ТОМ, ЧТО ДЕМОСФЕН ОСТАВИЛ ПЯТЬДЕСЯТ ШЕСТЬ ВСТУПЛЕНИЙ К НЕНАПИСАННЫМ РЕЧАМ, И ПРЕДЛАГАЕТСЯ НАПИСАТЬ ПЯТЬДЕСЯТ ШЕСТЬ ПЕРВЫХ ФРАЗ К ЕЩЕ НЕНАПИСАННЫМ МАТЕРИАЛАМ. ПОБЕЖДАЕТ ТОТ, У КОГО БУДЕТ БОЛЬШЕ ЯРКИХ ФРАЗ, СПОСОБНЫХ ЗАИНТЕРЕСОВАТЬ, ВЫЗВАТЬ ЖЕЛАНИЕ ЧИТАТЬ ДАЛЬШЕ.

ПОСТИГАЯ СУТЬ

ГРУППА ДЕЛИТСЯ НА КОМАНДЫ ПО 5-6 ЧЕЛОВЕК. КАЖДОЙ ИЗ КОМАНД ВРУЧАЕТСЯ ИНФОРМАЦИОННЫЙ ТЕКСТ. ПОСЛЕ БЫСТРОГО И ВНИМАТЕЛЬНОГО ПРОЧТЕНИЯ, КОМАНДА СОСТАВЛЯЕТ К ЭТОМУ ТЕКСТУ ЛИД - ФРАЗУ ИЛИ АБЗАЦ, В СЖАТОЙ ФОРМЕ ПЕРЕДАЮЩИЙ СМЫСЛ ИНФОРМАЦИИ. ЗАПИСАВ ЛИД НА ОТДЕЛЬНОМ ЛИСТЕ, КОМАНДЫ ОБМЕНИВАЮТСЯ ТЕКСТАМИ. КОГДА ВСЕ ТЕКСТЫ ПОБЫВАЮТ В КАЖДОЙ ИЗ КОМАНД, ВЕДУЩИЙ ПРЕДЛАГАЕТ ПРЕДСТАВИТЕЛЯМ КОМАНД ОГЛАСИТЬ СВОИ ВАРИАНТЫ. ЗАТЕМ КОЛЛЕКТИВНО ВЫБИРАЕТСЯ ПОБЕДИТЕЛЬ - ЛУЧШИЙ ЛИД.

ВСАДНИК БЕЗ ГОЛОВЫ

ГРУППА ДЕЛИТСЯ НА КОМАНДЫ ПО 5-6 ЧЕЛОВЕК. КАЖДОЙ ИЗ КОМАНД ВРУЧАЕТСЯ ИНФОРМАЦИОННЫЙ ТЕКСТ БЕЗ ЗАГОЛОВКА. ПОСЛЕ БЫСТРОГО И ВНИМАТЕЛЬНОГО ПРОЧТЕНИЯ, КОМАНДА СОСТАВЛЯЕТ К ЭТОМУ ТЕКСТУ ЗАГОЛОВОК, ФИКСИРУЮЩИЙ ВНИМАНИЕ НА НАИБОЛЕЕ ВАЖНЫХ И ИНТЕРЕСНЫХ МОМЕНТАХ И ЭКСПРЕССИВНО ПОБУЖДАЮЩИЙ ПОЗНАКОМИТЬСЯ С ТЕКСТОМ. ЗАПИСАВ ЗАГОЛОВОК НА ОТДЕЛЬНОМ ЛИСТЕ, КОМАНДЫ ОБМЕНИВАЮТСЯ ТЕКСТАМИ. КОГДА ВСЕ ТЕКСТЫ ПОБЫВАЮТ В КАЖДОЙ ИЗ КОМАНД, ВЕДУЩИЙ ПРЕДЛАГАЕТ ПРЕДСТАВИТЕЛЯМ КОМАНД ОГЛАСИТЬ СВОИ ВАРИАНТЫ. ЗАТЕМ КОЛЛЕКТИВНО ВЫБИРАЕТСЯ ПОБЕДИТЕЛЬ - ЛУЧШИЙ ЗАГОЛОВОК.

ПОНЯЛ САМ - ОБЪЯСНИ ДРУГОМУ

ИГРУ МОЖНО ПРОВОДИТЬ С УЧАСТИЕМ КОМАНД ИЛИ С ИНДИВИДУАЛЬНЫМИ ИГРОКАМИ. ВЕДУЩИЙ ЗАЧИТЫВАЕТ ФРАГМЕНТ ТЕКСТА ПОВЫШЕННОЙ СЛОЖНОСТИ ДЛЯ ВОСПРИЯТИЯ. ЗАТЕМ ИГРОКИ ПРИДУМЫВАЮТ СКАЗКУ ПО ЗАДАННОМУ ТЕКСТУ, ПОНЯТНУЮ ДАЖЕ ДЕТАМ. ПОБЕЖДАЕТ ТОТ, ЧЬЕ ПРОИЗВЕДЕНИЕ ПОЛНОСТЬЮ ОТРАЗИТ ГЛАВНУЮ МЫСЛЬ, ОСНОВНУЮ СУТЬ ПРЕДЛОЖЕННОЙ ИНФОРМАЦИИ.

КОНТРОЛЬНО-ПРОПУСКНОЙ ПУНКТ

ИГРОКОВ ЗНАКОМЯТ С ИНФОРМАЦИЕЙ, ПО КОТОРОЙ ИМ НЕОБХОДИМО НАПИСАТЬ ТЕКСТ. ПОСЛЕ ТОГО, КАК ТЕКСТ БУДЕТ СОЗДАН, ЕГО АВТОР ДОЛЖЕН БУДЕТ ОТВЕТИТЬ НА ЛЮБОЙ ВОПРОС ПО МАТЕРИАЛУ, КОТОРЫЙ ЕМУ ЗАДАДУТ ЕГО КОЛЛЕГИ. ЗАТЕМ ЕГО МЕСТО ЗАНИМАЕТ СЛЕДУЮЩИЙ ИГРОК, НАПИСАВШИЙ СВОЙ ВАРИАНТ ТЕКСТА ПО ПРЕДЛОЖЕННОЙ ИНФОРМАЦИИ. ЧИСЛО ИГРОКОВ НЕ ОГРАНИЧЕНО. ПОБЕЖДАЕТ ТОТ, КТО СУМЕЕТ ОТВЕТИТЬ НА БОЛЬШЕЕ ЧИСЛО КАВЕРЗНЫХ ВОПРОСОВ.

ВАРИАЦИИ НА ТЕМУ

ИГРУ МОЖНО ПРОВОДИТЬ С УЧАСТИЕМ КОМАНД ИЛИ С ИНДИВИДУАЛЬНЫМИ ИГРОКАМИ. УЧАСТНИКАМ ПРЕДЛАГАЕТСЯ ВЫБРАТЬ ИЗ ТЕКСТА КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА И ЗАПИСАТЬ ИХ В СТОЛБИК. ЗАТЕМ КАЖДЫЙ ДОЛЖЕН ПРИДУМАТЬ СВОЙ ВАРИАНТ, СВОЮ ЗАБАВНУЮ ИСТОРИЮ, ИСПОЛЬЗУЯ ЭТИ КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА. ПОБЕЖДАЕТ ТОТ, КТО СМОГ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ВСЕ ПРЕДЛОЖЕННЫЕ КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА И ПРИ ЭТОМ СОЗДАТЬ ТЕКСТ, ДОСТАТОЧНО ДАЛЕКИЙ ОТ ПЕРВОНАЧАЛЬНОГО ВАРИАНТА.

КАК ЭТО БЫЛО?

ИГРОКИ ДЕЛЯТСЯ НА ДВЕ КОМАНДЫ. ВЕДУЩИЙ ЗАЧИТЫВАЕТ НЕБОЛЬШОЙ ФРАГМЕНТ ИЗ ЦЕНТРАЛЬНОЙ ЧАСТИ МАТЕРИАЛА. ЗАДАЧА ПЕРВОЙ КОМАНДЫ - НАПИСАТЬ, ЧТО БЫЛО ДО ЭТОГО МОМЕНТА. ЗАДАЧА ВТОРОЙ КОМАНДЫ - НАПИСАТЬ, ЧТО БЫЛО ПОСЛЕ ЭТОГО МОМЕНТА. ПОБЕЖДАЕТ ТОТ, ЧЕЙ РАССКАЗ ОКАЖЕТСЯ НАИБОЛЕЕ РЕАЛИСТИЧНЫМ, ИНТЕРЕСНЫМ И СОВЕРШЕННЫМ ПО ФОРМЕ.

Я ЗНАЮ ТРИ СЛОВА...

ИГРУ МОЖНО ПРОВОДИТЬ С УЧАСТИЕМ КОМАНД ИЛИ С ИНДИВИДУАЛЬНЫМИ ИГРОКАМИ. ВЕДУЩИЙ СООБЩАЕТ УЧАСТНИКАМ ТРОЙКИ СЛОВ. ЗАДАЧА ИГРОКОВ - СОСТАВИТЬ КАК МОЖНО БОЛЬШЕ ПРЕДЛОЖЕНИЙ, ВКЛЮЧАЮЩИХ ЭТИ ТРИ СЛОВА. ПРЕДЛОЖЕНИЯ ДОЛЖНЫ БЫТЬ ПОВЕСТВОВАТЕЛЬНЫМИ. МОЖНО МЕНЯТЬ ПАДЕЖИ СЛОВ И ДОПОЛНЯТЬ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ДРУГИМИ СЛОВАМИ. ПОБЕЖДАЕТ ТОТ, КТО СОСТАВИТ БОЛЬШЕ ПРЕДЛОЖЕНИЙ ЗА КРАТЧАЙШИЙ СРОК.

РАСКРАСЬ ТЕКСТ

ВЕДУЩИЙ СООБЩАЕТ ИГРОКАМ ФРАЗУ, ПЕРЕДАЮЩУЮ СМЫСЛ ИЗВЕСТНОГО ФРАЗЕОЛОГИЗМА. ИГРОКИ ДОЛЖНЫ НАЗВАТЬ ЭТОТ ФРАЗЕОЛОГИЗМ. ПОБЕЖДАЕТ УГАДАВШИЙ БОЛЬШЕЕ ЧИСЛО ФРАЗЕОЛОГИЗМОВ В КРАТЧАЙШИЙ СРОК.

ДАВАЙ С ТОБОЙ ПОГОВОРИМ!

ВЕДУЩИЙ ИЛИ ОДИН ИЗ УЧАСТНИКОВ ИГРЫ ВЫХОДИТ НА АВАНСЦЕНУ. ЗАДАЧА ДРУГИХ УЧАСТНИКОВ - РАЗГОВОРИТЬ ЕГО, ПОЛУЧИТЬ КАК МОЖНО БОЛЬШЕ ИНФОРМАЦИИ ПО ИНТЕРЕСУЮЩЕМУ ВОПРОСУ И УСЛЫШАТЬ В ХОДЕ РАЗГОВОРА ТО, ЧТО НИКТО ИЗ ДРУГИХ СОБЕСЕДНИКОВ НЕ ЗАМЕТИЛ. ПО ИТОГАМ РАЗГОВОРА ИГРОКИ ПИШУТ МАТЕРИАЛЫ, ЖАНР КОТОРЫХ НЕ РЕГЛАМЕНТИРУЕТСЯ ВЕДУЩИМ. ПОБЕЖДАЕТ ТОТ, ЧЕЙ МАТЕРИАЛ ПОЛНЕЕ ОТРАЗИТ ЛИЧНОСТЬ ИНТЕРВЬЮИРУЕМОГО.

БУДЬ СО МНОЙ

ИГРОКИ ДЕЛЯТСЯ НА ДВЕ КОМАНДЫ. В КАЖДОЙ ИЗ КОМАНД ВЫБИРАЕТСЯ КАПИТАН, КОТОРЫЙ И БУДЕТ ОСНОВНЫМ УЧАСТНИКОМ ИГРЫ. КАПИТАНЫ ИЗНАЧАЛЬНО ЗАНИМАЮТ ПРОТИВОПОЛОЖНЫЕ ТОЧКИ ЗРЕНИЯ ПО ВЫБРАННОМУ ВОПРОСУ. ИХ ЗАДАЧА - УБЕДИТЬ ДРУГ ДРУГА В ВЕРНОСТИ СВОЕГО МНЕНИЯ. КОМАНДА ПОМОГАЕТ СВОЕМУ КАПИТАНУ, ПОДСКАЗЫВАЯ АРГУМЕНТЫ. ПОБЕЖДАЕТ ТОТ, КТО ЧАЩЕ В ОТВЕТ НА СВОИ УБЕЖДАЮЩИЕ ВОПРОСЫ УСЛЫШАЛ ОТ ПАРТНЕРА - "ДА".

И ЭТО ЕЩЕ НЕ КОНЕЦ!

ИГРОКАМ ПРЕДЛАГАЮТ НАПИСАТЬ СКАЗКУ О СВОЕЙ ЖИЗНИ. ПОСЛЕ ТОГО, КАК ТЕКСТ БУДЕТ СОЗДАН, ЕГО АВТОР ДОЛЖЕН БУДЕТ ЗАЧИТАТЬ ЕГО, НЕ СООБЩАЯ ФИНАЛА. СЛЕДУЮЩИЙ ИГРОК ПРИДУМЫВАЕТ ОКОНЧАНИЕ СКАЗКИ. ПОСЛЕ ЧЕГО АВТОР СООБЩАЕТ СВОЙ ВАРИАНТ. ВСЕ УЧАСТНИКИ КОЛЛЕГИАЛЬНО ВЫБИРАЮТ ЛУЧШИЙ, А ЗАТЕМ ИГРОК, ПРИДУМАВШИЙ ОКОНЧАНИЕ ЧУЖОЙ СКАЗКИ, РАССКАЗЫВАЕТ СВОЮ СКАЗКУ. ЧИСЛО УЧАСТНИКОВ НЕ ОГРАНИЧЕНО.

Я ХОЧУ ВАМ РАССКАЗАТЬ...

ИГРОКИ ДЕЛЯТСЯ НА ТРИ КОМАНДЫ. ВЕДУЩИЙ ПРЕДЛАГАЕТ В КАЧЕСТВЕ ТЕМЫ ДЛЯ МАТЕРИАЛА ОДНУ ИЗ ИЗВЕСТНЫХ СКАЗОК. КАЖДАЯ ИЗ КОМАНД ДОЛЖНА ПОДГОТОВИТЬ И ИНСЦЕНИРОВАТЬ ЕЕ В ОДНОМ ИЗ ПУБЛИЦИСТИЧЕСКИХ ЖАНРОВ - ИНФОРМАЦИОННОМ, АНАЛИТИЧЕСКОМ ИЛИ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПУБЛИЦИСТИЧЕСКОМ. ПОБЕЖДАЕТ ТА КОМАНДА, ЧЬЯ ВЕРСИЯ БУДЕТ ОДНОВРЕМЕННО БЛИЗКОЙ К ОРИГИНАЛУ И ОТРАЖАЮЩЕЙ МАКСИМАЛЬНОЕ ЧИСЛО ЖАНРОВЫХ ПРИЗНАКОВ.

ИСТИНА ГДЕ-ТО РЯДОМ

В ИГРЕ ПРИНИМАЮТ УЧАСТИЕ ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ ИГРОКИ. УЧАСТНИКАМ СООБЩАЕТСЯ О СВОЙСТВАХ ПСИХИКИ ЧЕЛОВЕКА ОДНОВРЕМЕННО БЕССОЗНАТЕЛЬНО СТРЕМИТЬСЯ К ЖИЗНИ, К СБЛИЖЕНИЮ С ДРУГИМ ЧЕЛОВЕКОМ, И К СМЕРТИ, К УНИЧТОЖЕНИЮ ДРУГОГО ЧЕЛОВЕКА. ЭТО МОЖЕТ РЕАЛИЗОВЫВАТЬСЯ В САМЫХ ОБЫЧНЫХ ПОСТУПКАХ: СТРЕМЛЕНИЕ К ЖИЗНИ (СОЗИДАТЕЛЬНОЕ НАЧАЛО) - В ТВОРЧЕСТВЕ, СТРЕМЛЕНИЕ К СМЕРТИ (РАЗРУШИТЕЛЬНОЕ) - В БОРЬБЕ СО СТАРЫМ ИЛИ В ХИРУРГИИ. ЗАДАЧА ИГРОКОВ - ВСКРЫТЬ ПОДСОЗНАТЕЛЬНОЕ В ДЕЙСТВИЯХ ЧЕЛОВЕКА, РАССМОТРЕВ ПОСЛЕДНИЕ СОБЫТИЯ С ПОЗИЦИЙ ПРОЯВЛЕНИЯ В НИХ ЭНЕРГИИ ЖИЗНИ И СМЕРТИ.

Я ВАМ ПИШУ...

В ИГРЕ ПРИНИМАЮТ УЧАСТИЕ ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ ИГРОКИ. ПРЕДВАРИТЕЛЬНО ОНИ ЗНАКОМЯТСЯ СО СТИЛИСТИЧЕСКИМИ ОСОБЕННОСТЯМИ ПУБЛИЦИСТИКИ ИЗВЕСТНЫХ КЛАССИКОВ И ТИПОЛОГИЧЕСКОЙ СПЕЦИФИКОЙ ИХ ИЗДАНИЙ (И.А. КРЫЛОВ - "ПОЧТА ДУХОВ", Н.И. НОВИКОВ - "ТРУТЕНЬ", Д.И. ФОНВИЗИН - "ДРУГ ЧЕСТНЫХ ЛЮДЕЙ ИЛИ СТАРОДУМ", А.С. ПУШКИН - "СОВРЕМЕННОК" И ДР.). ЗАТЕМ ИМ ДАЕТСЯ ЗАДАНИЕ НАПИСАТЬ МАТЕРИАЛ НА СОВРЕМЕННУЮ АКТУАЛЬНУЮ ТЕМАТИКУ В ОДНО ИЗ ЭТИХ ИЗДАНИЙ. ГЛАВНАЯ ЗАДАЧА - МАКСИМАЛЬНО ПРИБЛИЗИТЬСЯ К ЯЗЫКУ И СТИЛЮ ИЗБРАННОГО ИЗДАНИЯ.

СЛЕДСТВИЕ ВЕДУТ ЗНАТОКИ

ИГРОКИ ДЕЛЯТСЯ НА ДВЕ КОМАНДЫ. КАЖДОЙ ИЗ КОМАНД ВЕДУЩИЙ ДАЕТ ТАЙНОЕ ЗАДАНИЕ, НА ВЫПОЛНЕНИЕ КОТОРОГО ТРЕБУЕТСЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ВРЕМЯ. СУТЬ ЕГО - СОЗДАТЬ ЗАПУТАННОЕ ДЕЛО, В КОТОРОМ УЧАСТВОВАЛИ БЫ ВСЕ ЧЛЕНЫ КОМАНДЫ. ДЛЯ ЭТОГО МОГУТ БЫТЬ ЗАДЕЙСТВОВАНЫ РАЗЛИЧНЫЕ РОЛИ; УЧАСТНИКИ, СВИДЕТЕЛИ, ПОСТРАДАВШИЕ, КЛЕВЕТНИКИ, ДОНОСЧИКИ И ТАК ДАЛЕЕ. ИСТИНУ О ПРОИЗОШЕДШЕМ ДОЛЖНЫ ЗНАТЬ ТОЛЬКО НЕПОСРЕДСТВЕННЫЕ ИСПОЛНИТЕЛИ И ВЕДУЩИЙ. ЗАТЕМ КОМАНДА-СОПЕРНИК ВСТУПАЕТ В РАССЛЕДОВАНИЕ ЗАПУТАННОГО ДЕЛА. КОНЕЧНАЯ ЦЕЛЬ ИГРЫ - ДОЗНАТЬСЯ ДО СУТИ СЛУЧИВШЕГОСЯ, ПОПУТНО ВЫЯСНИВ МАКСИМАЛЬНОЕ ЧИСЛО ПОДРОБНОСТЕЙ. ПОБЕЖДАЕТ КОМАНДА, ПЕРВОЙ РАСКРЫВШАЯ ИСТИНУ.