

Урок внеклассного чтения в 5-6 классах.
Камиль Зиганшин. *«Маха или история жизни кунички»*
Игра «Счастливый случай»

Цели:

- познакомить обучающихся с творчеством Камиля Фарухшиновича Зиганшина;
- развивать мышление в рамках ограниченного времени в условиях соревнования;
- развивать память и внимание обучающихся;
- воспитывать любовь к чтению.

Описание игры:

Игра №«Счастливый случай» проводится в форме викторины. Участвуют две команды, названия которых ребята придумывают сами. Игра проходит в непринужденной обстановке. Игра состоит из нескольких геймов.

Оборудование:

- мешок с бочонками с изображенными на них бочонками.

Ход игры:

Вступительное слово учителя (ведущего).

Верно говорят: «Поэтом рождаются, а писателем становятся». Об этом ярко свидетельствует судьба Камиля Зиганшина – писателя, путешественника, предпринимателя. Зиганшин Камиль Фарухшинович родился 15 марта 1950 года в поселке Кандры Туймазинского района Республики Башкортостан, в семье кадрового офицера. Детство и юность его прошли на Дальнем Востоке в военных городках, разбросанных по самым глухим таежным уголкам Хабаровского и Приморского краев. Уже с младших классов он пристрастился к путешествиям. А, став постарше, в летние каникулы работал рабочим в геологических партиях у своего дяди.

Начиная с 2008 года, большую часть времени посвящает литературному творчеству и путешествиям. К этому времени увидели свет его повести «Маха или история жизни кунички», «Боцман», «Таежные истории» (на башкирском языке), романы о староверах «Скитники»(2006г.), «Золото Алдана» (2010г) и многие очерки о путешествиях по самым диким местам планеты. В своих книгах он с большой любовью и знанием рассказывает о повадках диких животных, укладе жизни удэгейцев и эвенков, нелегком труде охотника-промысловика, судьбе старообрядческой общины, хоронящейся в дебрях Восточно-Сибирской тайги, описывает девственную природу и нравы жителей дальних стран. Богатый жизненный опыт и наблюдательность помогают ему писать достоверно и поэтично. Читая его произведения, понимаешь, что Природа - это храм, а не фабрика по обслуживанию человека, и начинаешь чётче сознавать: мы ее составная

часть, и наша задача не покорять Природу, а бережно и разумно использовать ее богатства там, где это необходимо и возможно. Собирая материалы для своих книг, Камиль Фарухшинович постоянно путешествует по России (Дальний Восток, Восточная Сибирь, Полярный и Южный Урал, Кавказ) и труднодоступным, редко посещаемым местам Планеты (Гималаи, Непал, Танзания, о. Занзибар, Патагония, Огненная Земля, Перу, вулканы Чили, Боливия, африканский вулкан Килиманджаро, Аляска, Эквадор, Гватемала), в 2011 году прошёл два этапа кругосветной экспедиции «Огненный пояс Земли» организованной Русским географическим обществом.

Наряду с творчеством и бизнесом постоянно ведет благотворительную работу. Учредитель премий «Рыцарь леса», «Уфимская куничка» и «Юные дарования Туймазинского района».

Являясь председателем Фонда защиты диких животных РБ, занимается материальной поддержкой охотинспекторов, егерей, охотоведов, лесников, учёных-биологов, журналистов, активно борющихся с браконьерством и занимающихся изучением биологии диких животных.

Камиль Зиганшин - лауреат российской литературной премии «Имперская культура» имени Эдуарда Володина (2004г.), международного конкурса детской и юношеской художественной литературы имени Алексея Толстого (2005г.), премии «Добрая Лира» (2010г.), всероссийских премий имени Вячеслава Шишкова (2011г.) и Николая Лескова (2012г.), а также башкирской – имени Степана Злобина (2001г.) Финалист премии имени Василия Шукшина (2011г.) В 2010 году он награждается орденом «За вклад в просвещение» и памятной золотой медалью имени Антона Павловича Чехова.

Но чтобы получить эстетическое наслаждение от его книг их надо читать вдумчиво, не торопясь. Недаром Мустай Карим писал: «Книги Камилля нельзя торопливо пробежать глазами. По ним нужно пробираться не спеша, как по тайге, сосредоточенно, зорко озираясь вокруг и, конечно, размышляя».

1 гейм:»Разминка»

(Команды по очереди заходят в класс и отвечают на короткие вопросы, давая быстрые ответы. Вопросы для команд одинаковые. Вопросы и ответы друг друга команды слышать не должны)

1. Кто такая маха? (*куницей*)
2. Сколько щенят было у куницы? (*четыре*)
3. Сколько братьев было у Махи? (*Три*)
4. Кто был заводилой всех потешных потасовок? (*Маха*)
5. Кто такие бортники? (*пчеловоды*)
6. Кто убил мать Махи? (*собака бортника*)

7. Что такое тамга? (*родовой знак*)
8. Любят ли куницы мед? (*да*)
9. Куда бортники Башкиры дели братьев Махи? (*молодых кунят , по совету егеря, они отдали работникам зверофермы*)
10. Кто впервые ранил Маху? (*филин*)

2 гейм. «Вопросы из бочки»

(Команда по очереди достают из мешочка бочонки с номерами, и ведущий зачитывают вопрос , выпавший под этим номером)

1. Когда закончилось детство, и началась самостоятельная жизнь Махи? (*после гибели матери Маха впервые самостоятельно охотилась и была горда своей первой добычей. Так закончилось детство*)
2. На гербе какого города есть куница? (*на гербе Уфы*)
3. Кто набивает березовыми почками полный зоб, вечером прямо с дерева ныряют в пышные сугробы и сидят там до утра? (*рябчики*)
4. Почему для копытных и боровой дичи ранняя весна-это тяжелая пора? (*потому что олени проваливались сквозь наст и резали голени об острые края, а птицы, ночевавшие под снегом, по утрам с трудом пробивали обледеневшую корку*)

3 гейм. «Гонка за лидером»

(Вопросы командам задаются по очереди. Если команда не знает ответа, то команда соперников может дать ответ. Игру начинает проигрывающая команда)

1. К каким животным по способу питания относится куница: к хищникам, травоядным или всеядным? (*к всеядным*)
2. Почему Маха несколько лет жила в одиночестве? (*она помнила о том, что пара соплеменниц чуть не загрызла ее*)
3. Через сколько лет в жизни Махи появился сородич-самец? (*через три года*)
4. Кто такие медведи –шатуны? (*это медведи , которые в небогатый кормами год , не могут уснуть в берлоге, поэтому бродят по лесу в поисках пищи*)
- 5.

4 гейм «Ты мне, я - тебе»

1. Во время боя с этой птицей Маха чуть не погибла, сорвавшись с высоты на снег. Что это за птица? (*это глухарь*)

5 гейм: «Темная лошадка»

(Участники игры по описанию человека должны угадать, о ком идет речь) Птицы и белки, завидев ее, поднимали тревожный гвалт и в панике разлетались, разбегались кто куда. Она стала полновластной хозяйкой

верхнего яруса леса. Ее шубка приобрела приятный бежевый оттенок, шею и грудь украсило желто-кремовое пятно .Ощущение одиночества у нее прошло. (*это Маха*)

Подведение итогов.

Литература:

Зиганшин К.Ф. «Маха или история кунички» М., 2013.