

*Викторина для использования на уроках истории изобразительного искусства разработана преподавателем высшей квалификационной категории Дубовой Татьяной Александровной
МБУ ДО Детская художественная школа г. Углич*

Тематическая игра-викторина «Культура Древней Греции»

Цель:

1. Повышение значимости предмета "История изобразительного искусства", развитие у учащихся логического мышления, повышение уровня учебной мотивации, умение применять полученные навыки на практике; проверка и показ знаний по данной теме.

Задачи:

1. В игровой форме повторить и закрепить материал по истории искусства Древней Греции.
2. Продолжить формирование умений логически мыслить, анализировать, обобщать, делать выводы.
3. Активизировать познавательный интерес.

Игра – викторина посвящена теме искусства Древней Греции, как обобщающее занятие по данной теме во 2 классе художественной школы. Вопросы для участников созданы в рамках возрастных категорий и программах ДШИ по истории изобразительного искусства. Участникам необходимо подготовить информацию о культуре и искусстве Древней Греции.

Оформление: Зал, в котором происходит мероприятие, оформляется в греческом стиле, участники одеты в импровизированную древнегреческую одежду, в школе организуется выставка детских работ на тему «Мифы Древней Греции».

Материалы и оборудование: экран для демонстрации слайдов, компьютер, звуковая аппаратура. Реквизит для игры в коттаб: пластиковые стаканчики, таз с водой, ваза-амфора, макет греческой колонны.

Время проведения: 1 час 20 минут.

Ход игры.

Представление участников.

- Хайрете, пайдес! Калой кай агатой! что означает «Здравствуйте, дети! Прекрасные и совершенные!» Именно так приветствовал учитель древнегреческой школы своих учеников. Наша встреча сегодня посвящена прекрасной Элладе, или Древней Греции. Мир древнегреческой культуры - мир совершенно особенный. Греки были едва ли не первым народом, который попытался сам себя описать. Они испытывали к себе и миру громадное любопытство, благодаря этому мы и знаем о них так много.

Этот исследовательский интерес греков, умение наблюдать и понимать человека, был унаследован европейской цивилизацией. Древние греки оставили свой след во всех областях культуры и наук. Это сравнительно маленькое государство сделало просто-таки огромный вклад общемировую культуру: медицину, политику, искусство, литературу театр. И сегодня в ходе наших состязаний мы попробуем прикоснуться к этой великой культуре, философии, мифологии.

Итак, наших участников мы будем называть «агонистами» – от древнегреческого слова «агон», что означает «состязание» или «соревнование». «Теоретики» – наблюдатели, конкуренты соревнующихся также могут стать «агонистами». За правильные ответы они получают ордена, что дает возможность поучаствовать в соревновании и пройти по игровым дорожкам.

А сейчас позвольте представить вам наш ареопаг – совет мудрейших, который будет оценивать ответы наших агонистов (представление жюри).

Приветственное слово председателя ареопага:

- Дорогие друзья, нам приятно видеть столько любителей истории искусства. Мы хотим вам пожелать удачи. Пусть выиграет сильнейший! Успехов вам! Хочу зачитать вам послание самой богини Афины:

Вам, пришедшим сюда,
К состязанью готовым,
Слово приветя своё обращаю.
Вам пожелаю я, сыновья Геродота,
Честно сражайтесь под сводами
храма науки.
И благородством блистайте не меньше
Чем жаждою схватки!
Пусть же дарует великая Ника
Победу тем, кто достойнее будет

И знания покажет искусней!

Итак, начинаем **первый агон**.

В Древней Греции есть множество пословиц и поговорок, очень похожих по смыслу с русскими народными изречениями. Попробуйте подобрать русский вариант пословицы, аналогичный греческой.

1. *Греч.* В каждом месте свой обычай, в каждом квартале свой порядок.

Ответ: В чужой монастырь со своим уставом не ходят.

2. *Греч.* Верблюды не видят своего горба.

Ответ: В чужом глазу соринку видит, в своём бревно не замечает

3. *Греч.* Бесцельный ум – двойная работа.

Ответ: Дурная голова ногам покоя не даёт.

4. *Греч.* Ворон ворону глаз не выклюет.

Ответ: Рука руку моет, вор вора кроет.

5. *Греч.* Много слов – бедность.

Ответ: Молчание – золото.

Игра «Коттаб»

Между агонами мы можем поиграть. Игра «Коттаб» была очень популярна в Др. Греции. Мужчины играли в неё на симпозиях (вечеринках). Это игра на меткость и ловкость движений. Играющие лёжа пытаются попасть остатками вина из своих бокалов в цель – металлическую чашку-коттабий. Эти маленькие чашки плавали в большом сосуде. Игроки должны потопить их, выплёскивая вино. Выигрывает тот, кто перевернёт большее количество чашек.

2 агон «Угадай героя». О каком мифологическом персонаже идёт речь?

1. Отрывок из стихотворения А.С. Пушкина:

«... Язык и ум теряя разом

Гляжу на вас единым глазом:

Единый глаз в главе моей,

Когда б судьбы того хотели,

Когда б имел я сто очей,

То все бы сто на вас глядели»

(Циклон)

2. «Бог весёлый винограда
Позволяет нам три чаши
Выпивать в пиру вечернем...»
(Дионис)
3. Отрывок из стихотворения Александра Майкова:
«.. Зевс, от дум миродержанья
Хмуря грозные черты,
Вдруг, средь волн и всю в сиянье
Зрит богиню красоты»
(Афродита)

3 агон «Вопрос- ответ»

1. Назовите два скульптурных чуда света
(Статуя Зевса в Олимпии и Колосс Родосский)
2. Где родилась эта колонна (слайд с изображением колонны коринфского ордера)?
(Коринф)
3. Кто лишний: Фидий, Мирон, Перикл, Поликлет, Скопас?
(Перикл)
4. Что общего между испанским художником Эль Греко и русским иконописцем Феофаном Греком?
(оба мастера были греческого происхождения)
5. **Вопрос на сообразительность:** современная греческая семья Скариса несколько поколений занимается тем, что поставляет небольшие мраморные куски из каменоломен и рабочие разбрасывают их около Парфенона. Как вы думаете, зачем?
(Городские власти Афин приняли такое решение, чтобы предотвратить разрушение и растаскивание на память по камешкам Парфенона туристами. Туристы собирают в качестве сувенира «отколовшиеся» куски мрамора.)

«Игра в загадки». Среди принятых за обедом развлечений, была игра в загадки. Итак, некоторые из них:

1. «Я черное дитя сверкающего отца, птица без крыльев, я поднимаюсь до облаков, едва родившись, рассеиваюсь в воздухе.
(Дым)
2. «Когда ты смотришь, я тоже смотрю на тебя, но не вижу, ибо у меня нет глаз».

(Зеркало)

3. Не говори ничего – и ты выразишь моё имя, но, если назовёшь меня, говоря моё имя – о чудо! – ты не выразишь меня!»

(Молчание)

4 агон «Переведи на греческий»

1. рыночная площадь (*агора*);
2. укреплённая часть города (*акрополь*);
3. город-государство (*полис*);
4. человек, произносящий речь (*оратор*);
5. палочка для письма (*стил*);
6. древнегреческий корабль (*триера*);
7. военачальник (*стратег*);
8. место для зрелищ (*театр*);
9. главный строитель (*архитектор*);
10. народ (*демос*);
11. раб-нянька (*педагог*);
12. площадка для состязаний (*арена*);
13. Храм Афины в Акрополе (*Парфенон*).

«Объясни выражение»

1. Сизифов труд (*тяжелая, бессмысленная работа*);
2. Яблоко раздора (*причина споров, разногласий*);
3. Нить Ариадны (*путь к спасению*);
4. Танталовы муки (*глубокие переживания, связанные с невозможностью получить желаемое*);
5. Дамоклов меч (*нависшая опасность*);
6. Ахиллесова пята (*уязвимое место*).

Викторина для болельщиков.

- Когда в Др. Греции никто не воевал? (*во время Олимпийских игр*);
- Какой конь выиграл войну? (*Троянский*)
- Он собьет с пути или на путь наставит
От усталости глаза сомкнуть заставит
Весть, как молнию доставит вам с небес.
А зовут его... (*Гермес*);
- Под землей на троне
Мрачный он сидит,
Души Эллинов умерших

Он надёжно сторожит,
Пёс его свирепый Цербер
Никогда не спит.
Бога этого зовут... (*Аид*);

- Своей наружностью пугает всех невест,
От горы его огонь пылает до небес,
Троны, щит для героя и много чудес
Куёт в своей кузне... (*Гефест*);
- Белолица и стройна
Из пены родилась она
Полна любви и не сердита
Богиня эта... (*Афродита*);
- Он меткий стрелок и на лире играет,
Девять муз его сопровождают,
В блеске и свете является он,
Брат Артемиды, бог... (*Аполлон*);
- На фронтоне Парфенона
Необычная картина,
В спор вступила с Посейдоном
Богиня мудрости... (*Афина*).

Физкультминутка. Танец Сиртаки.

Разучим популярный танец греческого происхождения. Формируем круг из агонистов. Под музыку разучиваем движения.

5 агон «Вопросы из амфоры»

Агонисты вытягивают бумажки с вопросами из греческой вазы.

1. Как греки называли свою страну?
(*Эллада*)
2. Кого называли Цербером?
(*Страшного пса бога Ада*)
3. Как считали годы в своём календаре в Др. Греции?
(*от первых Олимпийских игр*)
4. Как называется храм в честь Афины-девы?
(*Парфенон*)
5. Однажды Фидия обвинили в нечестности, как он доказал свою невиновность?

(Фидий – великий художник, скульптор и архитектор Древней Греции, являлся помощником и советником Перикла, знаменитого полководца и оратора. Во время реконструкции Акрополя в Афинах Фидия стали обвинять в краже золота, которое использовалось для изготовления плаща Афины Парфенос. Скульптору удалось оправдать себя: золото взвесили, недостачи не оказалось.)

6. Каково второе название города Трои?

(Илион)

7. На родине Одиссея долгие годы ждала жена. Как её звали?

(Пенелопа)

8. Кто автор статуи Дискобол?

(Мирон)

9. Как Геракл вычистил конюшни Авгия?

10. (Геракл и не думал выносить лопатой навоз: он вырыл его для реки Алфея новое русло и, к ужасу Авгия, направил реку прямо в его конюшни, широко распахнув их двери)

11.10. Как называлась и для чего использовалась тщательно обработанная кожа ягнят и телят?

(Пергамент использовался для письма)

Завершение игры, подведение итогов.

- Итак, наши соревнования закончены, наш уважаемый ареопаг подсчитывает результаты. А вам я предлагаю высказать своё мнение о сегодняшней игре. В Афинах существовал обычай голосовать белыми и черными камнями. Если согласен - кидали в горшок белый камень, а если нет, то- черный. А в Спарте голосовали криком, кто кого перекричит. Мы кричать не будем, а проголосуем, прикрепив смайлики на нашу греческую колонну.

Для оглашения результатов и награждения победителей появляется богиня Афина:

- Вас, победителей славных

Я поздравляю!

Честно сражались

И были для всех вы примером!

Дальше несите добытое звание достойно!

Помните твёрдо: всегда

Только в знаниях сила!

Афина торжественно венчает лавровым венком победителя, дарит пальмовую ветвь призёрам, Остальные участники угощаются виноградом.

Под греческую музыку участники покидают зал.

Литература:

1. Борзова Л.П. Игры на уроке истории.-М, 2001.
2. Лурье С. Я. Письмо греческого мальчика.-М. 1976
3. Лисовый, И.А. Античный мир в терминах, именах и названиях: Словарь-справочник по истории и культуре Древней Греции/И.А. Лисовый, К.А. Ревяко.-М.: Мн: Беларусь, 1996.
4. Смирнова Герои Эллады. Из мифов Древней Греции / Смирнова, Вера.- М.: Детская литература, 1996.
5. Николай Кун. Легенды и мифы Древней Греции — Альфа- книга, 2016.
6. Елена Озерецкая. Олимпийские игры - Детская литература. Ленинград, 1972.
7. 12 подвигов Геракла.- Аст, 2016.
8. Филиппова А.Л. История изобразительного искусства. Учебное пособие для детских художественных школ и школ искусств.- Краснодар, 2017.