

Урок 33. Н. Носов «Затейники»

Весёлая игра, неожиданный страх и смешной финал в рассказе Носова.

Николай Носов и его детские рассказы

Носов писал о детях так, будто сам был рядом с ними: просто, живо и с юмором. Его герои часто попадают в смешные, знакомые каждому школьнику ситуации.



О чём рассказ «Затейники»

Два мальчика остаются дома и придумывают необычную игру, в которой есть переодевание, тайна и «страшный» сюжет.

1

Обычная комната превращается в место приключения: вещи вокруг становятся частью выдуманного мира и помогают игре казаться настоящей.

2

Сначала детям весело, но затем фантазия начинает пугать их самих. Так игра неожиданно оборачивается тревогой и смехом.

3

Главные герои рассказа



Два выдумщика

Мальчики любят придумывать игры и охотно включаются в выдуманный сюжет. Им интересно не просто развлекаться, а делать это необычно и с выдумкой.

Живые и непоседливые

Они шумные, любопытные и очень подвижные. Сначала ребята кажутся смелыми, но настроение у них быстро меняется, когда игра становится слишком «страшной».

Как начинается игра

Мальчики дома

Им нужно самим придумать занятие, и обычное время дома превращается в поиск интересной затеи.

Появляется замысел

Ребята решают сделать игру необычной: с переодеванием, тайной и немного пугающей атмосферой.

Из комнаты — в приключение

Подручные вещи помогают создать укрытие и выдуманный мир, в котором всё кажется загадочным.

Первое напряжение

Когда вокруг становятся заметны тени и шорохи, весёлая игра начинает казаться уже не такой безобидной.

От игры к смешному испугу

Последовательность событий показывает, как детская выдумка быстро меняет настроение героев.



Почему герои пугаются



Шорохи и скрипы

Обычные звуки становятся тревожными подсказками. Ребята сами придают им страшный смысл, поэтому каждый шорох кажется знаком опасности.



Темнота

Когда вокруг темнеет, знакомая комната кажется чужой. Детям начинает мерещиться то, чего на самом деле нет, и воображение работает сильнее рассудка.



Выдуманный страх

Мальчики сначала создают пугающую обстановку, а потом верят в неё. Так игра обманывает их самих и превращается в повод для испуга.

Обычная комната становится сценой

Стулья, одеяла и подушки в рассказе перестают быть просто домашними вещами. Из них получается укрытие, и комната сразу напоминает место для тайного приключения.

Такая деталь делает историю особенно близкой детям. Знакомая обстановка легко превращается в игровой мир, если включить фантазию и немного смелости.



Где в рассказе живёт юмор

1 Сначала мальчики говорят и ведут себя очень уверенно. Но стоит игре стать «страшной», как смелость быстро уступает место растерянности.

2 Смешно, что пугаться начинают именно те, кто сам придумал эту затею. Их страх выглядит неожиданно и очень по-детски.

3 Автор не высмеивает героев зло. Он мягко показывает, как детская фантазия может испугать даже самых бойких выдумщиков.

4 Юмор рождается из контраста: хотели приключения, а получили испуг. Поэтому рассказ одновременно забавный и немного тревожный.

Такой небольшой состав героев
делает текст ясным, а события
легко запоминаются даже
младшим школьникам.

2

мальчика ведут историю простыми
действиями и понятными диалогами.

Текст рассказа Николая Носова «Затейники»

Слова, которые помогают почувствовать настроение



Игровая затея и первые смелые слова

Слово «затея» сразу настраивает на выдумку и игру. Рядом с ним звучат смелые разговоры мальчиков, и комната кажется местом для маленького приключения, где стул, одеяло и игрушка становятся частью истории.



Тревога, которая растёт из тишины

Когда появляются слова «шорох» и «темнота», настроение меняется. Простая комната словно темнеет сильнее, а знакомые предметы приобретают странные очертания. Даже тень от лампы начинает казаться героям подозрительной и настораживает их.



Страх, спрятавшийся за игрой

Глагол «прятаться» показывает, как дети стараются защититься от придуманных опасностей. Их смешная игра превращается в напряжённую сцену, где одеяло, стул и угол комнаты уже выглядят как надёжное укрытие или источник тревоги.

Настроение рассказа меняется

Появление тревоги

В тишине начинают замечаться шорохи, тени и тёмные углы. Весёлое настроение уступает место ожиданию чего-то пугающего.

Начало игры

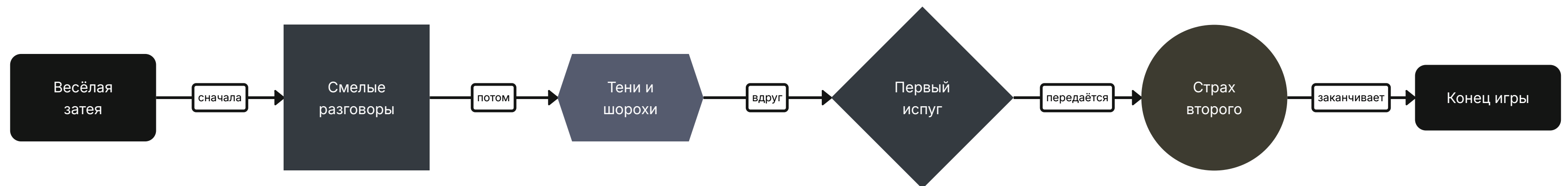
Мальчики веселы и уверены в себе. Им нравится придумывать необычную затею, и всё вокруг кажется простым и забавным.

Смех в конце

Страх быстро проходит, а напряжение сменяется облегчением. Смешной финал возвращает героям и читателю улыбку.

От веселья к испугу

Последовательность событий показывает, как детская игра постепенно превращается в страх из-за собственных выдумок.



Сила детской фантазии

Фантазия делает обычную комнату похожей на необычное место. Стоит детям придумать тайну и опасность, как стул, одеяло и тёмный угол становятся частью их маленького приключения.

1



Такой приём хорошо знаком младшим школьникам. Любая коробка или плед могут превратиться в домик, крепость или замок, если включить воображение и поверить в игру.

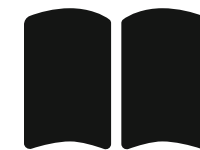
2

Почему этот рассказ удобно читать в 1 классе



Знакомая обстановка

Действие происходит дома, а это близко каждому ребёнку. Легко представить комнату, в которой обычные вещи вдруг становятся частью игры.



Понятный сюжет

События идут коротко и последовательно. Читателю нетрудно следить за тем, что делают герои и как меняется их настроение.



Живые детские характеры

Мальчики ведут себя так, как часто ведут себя дети: придумывают, хвастаются, пугаются и снова успокаиваются. От этого история кажется очень узнаваемой.



Удобно учиться читать

В тексте много действий и простых слов. Это помогает читать внимательно, понимать поступки персонажей и замечать, как строится смешной финал.

Как ведут себя герои

Сначала мальчики шумные и уверенные. Им хочется выглядеть смелыми и придумать игру, которая будет казаться необычной и немного страшной.

1

Потом они начинают тревожиться из-за шорохов, теней и тёмного угла. То, что было весёлой выдумкой, вдруг кажется настоящей опасностью.

2

Их поведение очень похоже на детское в жизни: сначала хочется похвастаться, а потом приходит испуг. Именно поэтому герои выглядят живыми и правдоподобными.

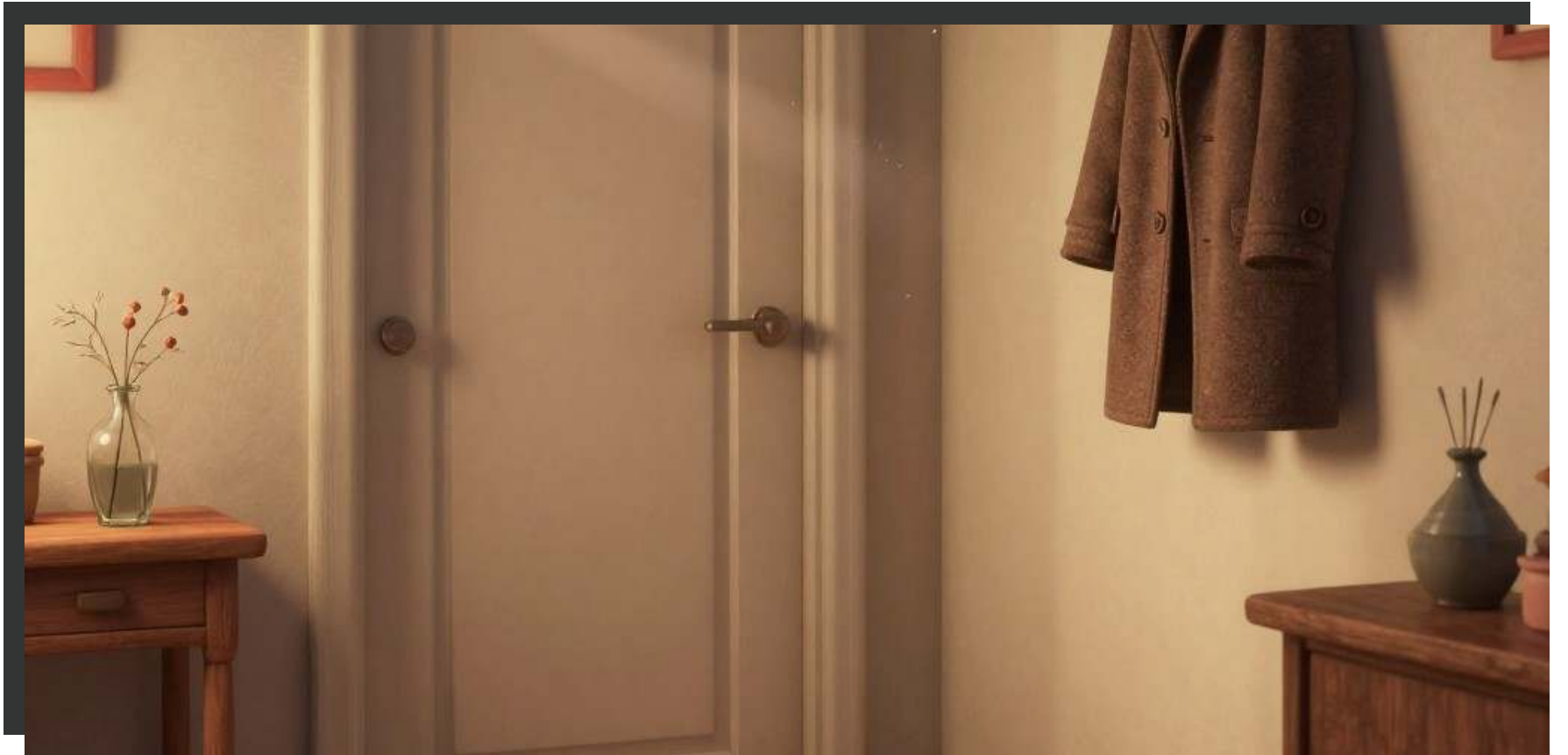
3

Связь рассказа с жизнью школьника



Когда дома хочется приключения

Многим детям знакомо желание придумать что-то необычное, когда рядом нет взрослых. Обычная комната превращается в место для игры, а стул и одеяло становятся важными деталями выдуманного мира. Так рождается маленькое домашнее приключение.



Как не поддаться страху

Если в тишине вдруг слышится шорох, воображение начинает работать особенно быстро. Рассказ напоминает, что смелость — это не отсутствие страха, а умение остановиться, посмотреть внимательнее и не верить каждому пугающему впечатлению.

Что важно запомнить о произведении

«Затейники» — весёлый рассказ о двух мальчиках, которые придумали игру и сами же попали в смешную ловушку своего воображения.

1

В истории нет злых поступков или настоящей опасности. Главное внимание писатель уделяет детским чувствам: азарту, тревоге, испугу и облегчению.

2

Самое важное в сюжете — не всё страшное оказывается настоящим. Часто пугает то, что человек придумал сам и потом поверил своей выдумке.

3

Смех в конце помогает снять напряжение. Он делает историю доброй, понятной и особенно близкой младшим школьникам.

4

Этот год напоминает, что писатель принадлежал к другому времени, но его рассказы по-прежнему легко понимают современные дети.

1908

год рождения Николая Носова, автора, который очень точно понимал детские чувства и умел писать о них просто и смешно.

Биографические сведения о Николае Носове

Главный вывод по рассказу «Затейники»

Рассказ Носова показывает, как игра, фантазия, страх и смех могут сменять друг друга в одной короткой истории. Он учит замечать чувства, думать и не бояться собственных выдумок.