



Министерство культуры Красноярского края
Красноярская краевая детская библиотека
Отдел обслуживания читателей-детей 11-16 лет

Живое слово писателя:

из опыта работы Красноярской краевой
детской библиотеки по творчеству

В. П. Астафьева

Методико-библиографические материалы

Красноярск
2017

Составитель:

Н. А. Антонова, главный библиотекарь отдела обслуживания читателей-детей 11-16 лет

Редактор:

О.С. Козлова, редактор отдела методического обеспечения и инновационной деятельности библиотек

Компьютерная верстка:

Р.К. Блинова, ведущий методист отдела методического обеспечения и инновационной деятельности библиотек

Ответственный за выпуск:

Т.Н. Буравцова, директор Красноярской краевой детской библиотеки



Если бы мне было дано повторить жизнь, – я бы выбрал ту же самую, очень насыщенную событиями, радостями, победами, поражениями, восторгами и горестями утрат...

В. П. Астафьев

Виктор Петрович

Астафьев – советский и российский писатель, прозаик и драматург, член Союза писателей СССР. Для нас, жителей Красноярского края, его имя особенно: он родился, его детство и отроческие годы прошли именно здесь, в Сибири, в селе Овсянка Красноярского края. Каждый сибиряк знает его имя, читал его книги. Виктор Петрович Астафьев – Почётный гражданин города Красноярска. Имя В. П. Астафьева присвоено Подтёсовской средней школе, Красноярскому государственному педагогическому университету и другим учреждениям. Мы гордимся своим именитым земляком.

Всё творчество Виктора Петровича Астафьева пронизано деревенской и военно-патриотической тематикой. Его герой – простой солдат (каким был он сам), на котором держится армия, но которого ругают за все прегрешения. Однако и светлые детские воспоминания о жизни в доме бабушки и дедушки в Овсянке остались в сердце автора навсегда. Писатель создал целую книгу, состоящую из рассказов-воспоминаний о своих близких, о своём детстве, о своей родной Сибири.

«Ни над одной из своих книг, а написано почти за пятьдесят лет творчества, поверьте, немало, я не работал с такой упоительной радостью, с таким явственно осязаемым удовольствием, как над «Последним поклоном» – книгой о своём детстве. Когда-то, очень давно, я написал рассказ «Конь с розовой гривой», а затем рассказ «Монах в новых штанах» и понял, что из всего этого может получиться книга. Так я «заболел» темой детства и возвращался к своей Заветной книге на протяжении более чем тридцати лет. Писал новые рассказы о детстве, и «Последний поклон» вышел, наконец, отдельной книгой, затем в двух, а, в последствии, и в трёх книгах. «Животворящий свет детства» согревал меня». Рассказы из этой книги близки и интересны современным детям и подросткам. Читая их, ребята открывают для себя неизвестный им мир старого деревенского быта, старинных детских игр, гармонии человека с природой, борьбы за жизнь. Творчество писателя – неисчерпаемый источник вдохновения для библиотекарей в работе с детьми-подростками на самые разные темы.

Для детей 10-16 лет рекомендуем оформить *книжную выставку* «Мы снова открываем Ваши книги», посвящённую жизни и творчеству Виктора Петровича Астафьева. На выставке можно поместить портрет писателя.

При оформлении выставки предлагаем использовать цитаты из произведений В. П. Астафьева:

«Жизнь – не письмо, в ней постскриптума не бывает».
(«Затеси», 1972)

«О тайга, о вечный русский лес и все времена года, на земле русской происходящие, что может быть и есть прекрасней вас?» («На сон грядущий», 2000)

«Так и хочется поделиться с соседями и всеми людьми на свете хлебом, молоком, солью и сердцем». («Пеструха», 1986)

«Теперь-то я знаю: самые счастливые игры – недоигранные, самая чистая любовь – недолюбленная, самые лучшие песни – недопетые». («Гори, гори ясно», 1978)

«Чтобы делать добро, помочь человеку, не обязательно знать его язык, его нравы, его характер – у добра везде и всюду один-разъединственный язык». «Война и тайга – самая верная проверка человеку». («Прокляты и убиты», 1992-1994)

Дополнить выставку можно старинными предметами быта деревни (керосиновая лампа, деревянная утварь, чугунок, лукошко, рушник и другое), шишками, орехами, ягодами, пряником в виде коня с розовой гривой (это может быть поделка из солёного теста), кубиками или пазлами с иллюстрациями из произведений В. П. Астафьева и другим. Можно разместить копию фотографии из рассказа «Фотография, на которой меня нет», стилизованную под старину.

С подростками 11-13 лет предлагаем провести *игру «Литературное путешествие по затеям Виктора Петровича Астафьева»*.

За основу игры взята телевизионная игра «Колесо истории». На подготовительном этапе формируются 3 команды путешественников. У команд могут быть болельщики.

Предварительно ребята знакомятся с рассказами В. П. Астафьева, которые будут использоваться в игре:

- ✓ «Васюткино озеро»;
- ✓ «Конь с розовой гривой»;
- ✓ «Фотография, на которой меня нет»;
- ✓ «Гирманча находит друзей»;
- ✓ «Бабушка с малиной»;
- ✓ «Зачем я убил коростеля?»;
- ✓ «Монах в новых штанах»;
- ✓ «Капалуха»;
- ✓ «Стрижонок Скрип»;
- ✓ «Белогрудка»;
- ✓ «Гуси в полынье».

При проведении игры используются материалы компакт-диска «Читаем Астафьева вместе», изданного Красноярской краевой детской библиотекой в рамках реализации проекта при поддержке Государственной грантовой программы Красноярского края «Социальное партнёрство во имя развития».

Для проведения игры понадобится 3 компьютера, экран, проектор, доступ к сети Интернет. При отсутствии компьютеров и доступа к сети Интернет задания можно распечатать на бумаге.

Заранее необходимо подготовить:

1. кареты, вырезанные из бумаги красного, жёлтого, синего цветов;
2. волчок;
3. поле круглой формы, разделённое на сектора красного, жёлтого и синего цветов (сектора повторяются по 3 раза в хаотичном порядке);
4. карточки с цифрами 1, 2, 3;
5. конверты с вопросами;

6. сундук (коробка, стилизованная под сундук), кочан капусты, любой десерт (печенье, булочка и другое), детские валеночки, игрушечное ружьё, глиняная плошка (чашка), леденцы «Монпансье» в железной круглой коробочке, берестяной туесок с крышкой, булочку с творогом, крапиву (можно иллюстрацию);
7. чистые листы бумаги;
8. ручки (3-4 штуки);
9. таблички с цифрами от 1 до 4.

Игра состоит из пяти туров. В начале каждого тура происходит заезд участников на каретах красного, синего и жёлтого цветов. Заезд осуществляется с помощью волчка и поля, разделённого на сектора красного, жёлтого и синего цветов. Команда, цвет кареты которой совпадёт с цветом сектора, на котором остановится стрелка волчка, получает дополнительные 100 вёрст. Ведущий предлагает командам по очереди вытянуть карточки, на которых написаны цифры от 1 до 3. Карточки перевернуты цифрами вниз и команды не знают, какую цифру тянут. Команда, вытянувшая цифру 1, производит заезд первой, цифру 2 – второй, цифру 3 – третьей, дальше очередь переходит опять к первой команде и так далее (*участников для заезда команды определяют самостоятельно*).

1 тур. «Животворящий свет детства».

На поле с цветными секторами разложены конверты с вопросами. В первом туре заезд происходит перед выбором каждого вопроса. Команда, осуществляющая заезд, отвечает на вопрос в конверте, на который указала стрелка при заезде. Если

в этом месте уже конверта нет, берётся первый, находящийся по ходу стрелки. Отвечая правильно на вопрос, команда получает 200 вёрст.

Ведущий: Детство! Это самая счастливая пора. Каждый вспоминает яркие события, мечты связанные с детством. Воспоминания не дают и Виктору Петровичу Астафьеву навсегда расстаться с миром своего детства, они возвращают его в счастливое время, когда мальчик Витя был счастлив.

Конверт 1.

Однажды учитель русского языка и литературы школы-интерната, куда в ранней юности попал Виктор Астафьев, сибирский поэт Игнатий Дмитриевич Рождественский стремительно вошёл в класс, велел достать тетради, ручки и писать о том, кто и как провёл летние каникулы. Виктор вспомнил, как не далее месяца назад заблудился в заполярной тайге, пробыл в ней четверо суток, смертельно испугался поначалу, потом опомнился, держался по-таёжному умело, стойко, остался жив и даже «простуды большой не добыл». Так он и назвал свое школьное сочинение «Жив».

Вопрос: Как называется рассказ, в основу которого легло это сочинение?

Ответ: «Васюткино озеро».

Конверт 2.

События рассказа разворачиваются в глухой сибирской деревеньке, куда однажды приехал фотограф – знаменательное для жителей села событие. И не просто так приехал, по делу – приехал фотографировать учащихся деревенской школы. Герой

рассказа вместе с другом накануне фотографирования катался с горки и застудил ноги – проснулась застарелая болезнь, поэтому не смог пойти в школу.

Старая фотография, которую писатель бережно хранил на протяжении десятилетий, стала основой для сюжета этого небольшого рассказа.

Вопрос: Как называется этот рассказ?

Ответ: «Фотография, на которой меня нет».

Конверт 3.

В этом рассказе Виктор Петрович вспоминает случай из своей жизни, который произошел, когда он был ещё мальчиком и жил с бабушкой в селе. Однажды бабушка отправила его в лес за земляникой, пообещав, что если он наберёт полный туесок ягод, то она привезёт ему из города гостинец – его любимое лакомство. Мальчик решил без ягод из леса не возвращаться! В лес он пошел вместе с соседскими ребятами, что сыграло роковую роль во всей истории. Ведь это они подговорили героя обмануть бабушку... Однако герой рассказа раскаялся в своём поступке, а бабушка всё-таки привезла внуку обещанный подарок.

Вопрос: Как называется этот рассказ?

Ответ: «Конь с розовой гривой».

Конверт 4.

Толпа ягодников штурмует поезд. Среди них старушонка, она весь день собирала в лесу малину. Трудно было, но какая она была счастливая, когда набрала полный туес! И вот когда она уже садилась в поезд, случилась авария. Да что там авария –

трагедия! Берестяной туес, привязанный на груди платком, опрокидывается, и из него высыпается малина – вся, до единой ягодки. От расстройства бабушка оцепенела, как же так?.. Но вот чудеса – из поезда она вышла с туесом, полным малины!

Вопрос: О каком рассказе идёт речь, и что за чудо произошло?

Ответ: «Бабушка с малиной», чудо – школьники, ехавшие с бабушкой в одном вагоне, поделились с ней ягодами.

Конверт 5.

Маленький эвенкийский мальчик, только что оставшийся без родителей – они погибли, спасая тонущий пароход, попадает в детский дом. А там все говорят на непонятном для него языке, ведь он знает только эвенкийский язык. О том, как трудно было маленькому эвенку освоиться среди незнакомых и с первого взгляда враждебных ему «чудных людей», повествует этот рассказ.

Вопрос: Как называется рассказ?

Ответ: «Гирманча находит друзей».

Конверт 6.

Герою рассказа Витьке велели перебирать картошку. Бабушка отмерила ему двумя брюквами «упряг», и он всё утро сидит в холодном заиндевевшем погребе. Сбежать мальчику мешает мечта – обещанный бабушкой подарок к первому мая – Витиному восьмилетию. Получив обещанный подарок, разряженный в пух и прах мальчуган отправляется к деду на заимку, где попадает на хитрость соседского мальчика Саньки.

В итоге заветный подарок приходит в негодность, но герой понимает, что не в обновлениях счастье...

Вопрос: В каком рассказе произошли вышеописанные события?

Ответ: «Монах в новых штанах».

2 тур. «Сибирский диалект»

Слова ведущего: Язык рассказов Астафьева яркий, живой особенно от обилия просторечной лексики. Поэтому повествование писателя о своём детстве звучит искренне, правдиво. У каждого героя в речи встречаются свои «особые» слова.

Задание 1. «Сундук необычных слов»

В «сундуке» (коробке, стилизованной под сундук) находятся предметы, упоминающиеся в рассказах В. П. Астафьева. На экране появляются названия предметов на старинном сибирском диалекте, так, как произносят их герои рассказов. Для каждой команды должно быть по три предмета, и несколько лишних, чтобы был выбор (это могут быть шапка-ушанка, алюминиевая ложка, чугунок и другое). По одному представителю от каждой команды по очереди выходят и выбирают из сундука предмет, соответствующий, по его мнению, названию, демонстрируемому на экране. За каждый правильно названный предмет – 100 вёрст.

Предметы и соответствующие им названия:

- Виллок – кочан капусты;
- Верхосытка – закуска, десерт, лакомство после обеда (любой десерт – печенье, булочка и др.);

- Катанки – валенки (детские валеночки);
- Самопал – ружьё (игрушечное ружьё);
- Черепушка – глиняная плошка, чашка;
- Лампасейки – леденцы «Монпансье» в железной круглой коробочке;
- Туесок – берестяная корзина с крышкой;
- Шаньга – булочка с творогом;
- Жалица – крапива;

Задание 2. «Пора по парам»

Соединить «особые» слова героев рассказов с их значением.

На выполнение задания отводится 1 минута.

Задание команды выполняют одновременно на компьютерах в программе LearningApps.org. (ссылка <http://LearningApps.org/watch?v=pkszop2ij17>). Команда, соединившая правильно большее количество слов и их значений, получает 200 вёрст.

- Увал – пологий холм;
- Заполошная – суетливая;
- Бадога – длинные поленья;
- Заимка – земельный участок, вдали от села;
- Поскотина – пастбище, выгон;
- Крутояр – крутой край оврага;
- Аспид – коварный, хитрый, злой человек;
- Бочажина – глубокая лужа, яма с водой;
- Каменка – печь из камня, без трубы, в деревенской бане;
- Паренка – пареная в печи репа;

- Городьба – деревянная ограда, забор;
- Зубатиться – ссориться, браниться;
- Лопоть – верхняя одежда;
- Сулить – обещать.

Во время выполнения командами 2 задания болельщикам предлагается ответить на вопросы викторины «Назови вещи своими именами». (CD-ROM «Читаем Астафьева вместе!»)

3 тур. «Один из четырёх»

Командам раздаются таблички с цифрами от 1 до 4. Используется программа Microsoft Office PowerPoint (см. приложение). Вопросы и варианты ответов появляются на экране. Команды одновременно отвечают на вопрос, поднимая таблички с номером. После того как команды подняли таблички со своим вариантом ответа, на экране остаётся правильный ответ (подчёркнутый), а три неправильных исчезают. За каждый правильный ответ команда получает 100 вёрст.

- 1.** Вблизи какой реки происходят события рассказа «Васюткино озеро»?
 1. Лена
 2. Амур
 3. Ангара
 4. Енисей
- 2.** Продолжите название рассказа «Зачем я убил...»
 1. Коростеля
 2. Куропатку
 3. Фазана
 4. Голубя

3. Гирманча – это:
 1. Старый рыбак
 2. Мальчик-эвенк
 3. Вид растения
 4. Кличка собаки
4. Что принесла в клюве мама стрижиха своим птенцам?
 1. Червячка
 2. Капельку дождя
 3. Жучка
 4. Пшеничное зёрнышко
5. Что должен был сделать Витька, чтобы бабушка из города привезла ему пряник «конем»?
 1. Собрать землянику
 2. Убрать в доме
 3. Сходить за водой
 4. Перебрать картошку
6. Куда отправился Витька, «разряженный в пух и прах», в рассказе «Монах в новых штанах»?
 1. К левонтьевским ребятам
 2. На заимку к дедушке
 3. На рыбалку
 4. За орехами
7. Как был наказан мальчик, укравший кунят из гнезда Белогрудки?
 1. Ему запретили гулять
 2. Его пороли ремнём
 3. Его «посадили» на хлеб и воду
 4. Его поставили в угол

8. О какой игре, любимой деревенскими ребятами, и связанной с праздничной варкой старинного деревенского блюда – студня, идёт речь в рассказе В. П. Астафьева «Гори, гори ясно»?

1. Игра в прятки
2. Хороводы
3. Игра в бабки
4. Игра в прыжки через костёр

4 тур. «Певец сибирской природы»

Используется программа Microsoft Office PowerPoint (см. приложение).

На экране появляются названия четырёх рассказов В. П. Астафьева, главными героями которых являются животные, птицы. Команды по очереди выбирают название рассказа, который они хотели бы исключить из конкурса (*на экране название исчезает*). После того, как третья команда сделает свой выбор, остаётся один рассказ. За 3 минуты команды отвечают на 3 вопроса по этому рассказу, записывая ответы на листах бумаги. Командам предоставляются тексты рассказов, участвующих в данном конкурсе. При затруднении ребята могут к ним обратиться. За каждый правильный ответ команды получают 100 вёрст.

Ведущий: Виктор Петрович много писал о природе. Ему хотелось сказать людям: «Всё, что окружает нас – от зелёной травинки, малой птахи, солнца, согревающего нас – всё-всё – есть часть нашей жизни, потому что человек дитя природы и нам без неё не прожить».

«Зачем я убил коростеля?»

1. В рассказе главный герой, возвращаясь с рыбалки по скошенному лугу, убил птицу – коростеля. Как эта птица называется «по-нашему»? (*Дергач*)
2. В каком месяце коростель после зимовки покидает Африку и торопится туда, «...где зори маковые вянут, как жар забытого костра, где в голубом рассвете тонут зеленокудрые леса, где луг еще косой не тронут, где васильковые глаза...»? (*В апреле*)
3. В древнем городе какой страны, единственном попадающемся на пути перелёта этих птиц, коростель считается священной птицей? (*Франции*)

«Капалуха»

1. Какую птицу охотники таёжных лесов называют капалухой? (*Глухарку*)
2. Почему у капалухи живот был голый вплоть до шейки? (*Она сама выщипала пух и яйца грела голым животом, чтобы каждую каплю своего тепла отдать зарождающимся птенцам*)
3. Сколько рябоватых светло-коричневых яиц лежало в гнезде? (*Четыре*)

«Стрижонок Скрип»

1. Стрижонок вылупился из яичка в тёмной норке и удивлённо пискнул. Чему он удивился? (*Ничего не было видно, лишь далеко-далеко тускло мерцало пятнышко света*)

2. Много норок было в глиняном берегу над рекой. В каждой норке жили стрижата. И были у них папы и мамы. А вот у стришонка Скрипа папы не было. Почему? (*Его сшибли из рогатки мальчишки*)
3. Какое прозвище было у вожака стрижей? (*Белое брюшко*)

«Белогрудка»

1. Что за зверушка однажды поселилась в чащобе косогора, которую автор рассказа назвал Белогрудкой? (*Белогрудая куница*)
2. Как отомстила осиротевшая Белогрудка за украденных из гнезда котят? (*Она стала давить напрапалую голубей, гусят, утят, цыплят и кур*)
3. Место действия рассказа – две деревни. Как они назывались? (*Вереино и Зуяты*)

Во время выполнения задания ведущий играет с болельщиками в игру «Продолжи пословицу»: ведущий говорит первую половину пословиц о животных, дети продолжают.

Без труда – не вынешь и рыбку из пруда.

Бодливой корове – бог рог не даёт.

Волка ноги – кормят.

Всяк кулик – в своём болоте велик.

Два медведя – в одной берлоге не живут.

За двумя зайцами погонишься – ни одного не поймаешь.

Как волка не корми – он всё в лес смотрит.

Коготок увяз – всей птичке пропасть.

На безрыбье – и рак рыба.

Пуганая ворона – куста боится.
С паршивой овцы – хоть шерсти клок.
У всякой пташки – свои замашки.
Яйца курицу – не учат.

5 тур. «Разбери – угадай»

Задание: для каждого из четырёх рассказов определить соответствующие им фрагменты пазла.

Команды одновременно разбирают на компьютерах пазл в программе LearningApps.org. (ссылка <http://LearningApps.org/watch?v=pzuoqefqc17>).



Фрагменты пазла содержат иллюстрации, отрывки и описание героев из рассказов «Бабушка с малиной», «Монах в новых штанах», «Гирманча находит друзей», «Васюткино озеро». Команды выбирают фрагменты, относящиеся, по их мнению, к каждому из рассказов. При правильном выборе фрагменты исчезают. Таким образом, постепенно исчезает весь пазл. На заднем фоне открывается иллюстрация из рассказа В. П.

Астафьева «Конь с розовой гривой» и появляется задание: назвать рассказ, из которого эта иллюстрация. Первая, правильно определившая название рассказа команда, получает 200 вёрст.

«Бабушка с малиной»

Отрывок: *«Пусто в фонаре. Пусто в тусе. Пусто у бабки на душе»*

Предмет: малина

Герой: Молодой рыбак в соломенной драной шляпе.

«Монах в новых штанах»

Отрывок: *«Первый май будет! Все станут праздновать, гулять, песни петь»*

Предмет: швейная машинка «Зингер»

Герой: соседский мальчик Санька.

«Гирманча находит друзей»

Отрывок: *«– Боюе, не бойся. Мы тоже – боюе, – сказал он и с улыбкой протянул руку»*

Предмет: вырезанные из дерева собака и трубка

Герой: детдомовский мальчик-задира Кочан

«Васюткино озеро»

Отрывок: *«Таков старинный порядок: идёшь в лес – бери еду, бери спички»*

Предмет: ружьё и патронташ

Герой: дедушка Афанасий

Пока команды выполняют задание 5 тура, с болельщиками проводится игра «Верю - не верю».

Ведущий приглашает несколько человек из болельщиков выйти вперед (если их не очень много, можно вызвать всех). Далее он называет событие, происходящее или не происходящее в рассказах В. П. Астафьева. Каждый раз высказывание обязательно начинается со слов: «Верите ли вы, что...?». Участники должны дать односложные ответы «Верю» или «Не верю». Если ответ правильный, участник остаётся в игре, если нет – садится на своё место. Последний оставшийся участник объявляется победителем и получает маленький приз.

После того, как задание 5 тура выполнено, командам предлагается просмотр мультфильма по рассказу «Конь с розовой гривой», созданный читателями Красноярской краевой детской библиотеки (CD-ROM «Читаем Астафьева вместе!»). Во время просмотра мультфильма происходит подсчёт заработанных командами вёрст за время игры. Команда, набравшая большее количество вёрст, становится победителем игры и получает главный приз. Остальные две команды получают поощрительные призы.

Ведущий: В рассказе «Гори, гори ясно» Виктор Петрович Астафьев пишет об играх, в которые играли они с ребятами в детстве. *«Их было много, тех далёких деревенских игр. И все они, будь то игра в бабки, в чижа, в солону, в лапту, в городки, в свайку, в прятки – требовали силы, ловкости, терпения».* Предлагаю и нам сыграть в игру, о которой он очень интересно написал в рассказе.

Все желающие играют в игру «Бабки».

Описание игры: В старые времена бабки делали из надкопытного сустава домашнего животного, остающегося после варки студня. Биток – самую крупную бабку – заливали изнутри свинцом и использовали в игре как битку.

Сейчас костяные бабки можно заменить любыми фигурками небольшого размера (детские кубики или кегли, игрушки из дерева или пластика и другое), а для битка выбрать фигурку потяжелее. Играющие делятся на две команды. Перед каждой командой расставляют по 10 бабок. Участники команд стремятся сбить поставленные бабки с расстояния 3–5 м меньшим количеством бросков битка. Игроки бросают биток по очереди. Побеждает команда, первой выбившая все бабки.

Материалы, использованные при подготовке игры:

- ❖ Даль, В. И. Иллюстрированный словарь живого русского языка. [Текст]. В 2-х тт. Т. 1./ В. И. Даль. – Санкт-Петербург: Издательский дом Нева; Москва: Олма-Пресс, 2003. – 2003. – 448 с. – (Детская энциклопедия).
- ❖ Даль, В. И. Иллюстрированный словарь живого русского языка. [Текст]. В 2-х тт. Т. 2./ В. И. Даль. – Санкт-Петербург: Издательский дом Нева; Москва: Олма-Пресс, 2003. – 2003. – 560 с. – (Детская энциклопедия).
- ❖ Конь с розовой гривой [Электронный ресурс]: мультфильм по мотивам рассказа В. П. Астафьева// Читаем Астафьева вместе!/ Красноярская краевая детская библиотека. – Красноярск, 2009. – электрон. опт. диск (CD-ROM).
- ❖ Назови вещи своими именами [Электронный ресурс]// Читаем Астафьева вместе!/ Красноярская краевая детская

библиотека. – Красноярск, 2009. – электрон. опт. диск (CD-ROM).

- ❖ Про стришонка Скрипа, мальчика Васютку, крысу Милаху и других...[Текст]: библиораскраска по произведениям В. П. Астафьева для читателей-детей 7-10 лет// автор идеи Ю. О. Козина; художник Л. Л. Скрипунова/ Красноярская краевая детская библиотека. – Красноярск, 2009. – 12 с.: ил.
- ❖ Розе, Т. В. Большой толковый словарь пословиц и поговорок русского языка для детей [Текст]/ Т. В. Розе. – Москва: Олма Медиа Групп, 2009. – 224 с.: ил.
- ❖ Читаем Астафьева вместе! [Электронный ресурс]/ Красноярская краевая детская библиотека. – Красноярск, 2009. – Режим доступа: <http://kkdb.ru/proekty>.

