

Игра - основная форма организации детского досуга. Виды библиотечных игр : консультация / Центральная районная библиотека БУК «Межпоселенческая библиотечная система» Тевризского муниципального района Омской области; сост.: С. Ю. Костина. – Тевриз, 2014. – 8 с. – Текст: электронный

ИГРА - ОСНОВНАЯ ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ ДЕТСКОГО ДОСУГА. ВИДЫ БИБЛИОТЕЧНЫХ ИГР

(консультация)

В последние несколько лет игровые методы занимают большое место в развивающей и просветительской деятельности библиотек. Игра занимает значительное место и в работе с книгой. С помощью игры можно эту работу оживить, повысить эффективность. Игра может проводиться и как самостоятельное мероприятие, и как элемент других форм работы: обзоров, библиотечных уроков, литературных вечеров, утренников, устных журналов.

Игровые моменты необычайно оживляют библиотечные мероприятия. Они используются, чтобы создать эмоциональный настрой на восприятие новой информации, развить умение строить диалог, способствовать формированию образного представления о предмете.

Содержание любой игры должно быть творческим, побуждающим ребят не только к выполнению установленных правил, но и к самостоятельным действиям. В игре важен не столько результат, сколько сам процесс переживания, связанного с игровыми действиями.

Кроме того, в процессе игры мы получаем гораздо больше сведений о читателях, чем при беседе с ними или анализе формуляров. Наблюдая за читателями в коллективной игре, можно понять, как они ведут себя в жизни, кому подражают, что сами могут дать другим, насколько самостоятельны и способны сопротивляться постороннему влиянию. И лидеры сами проявятся, их не нужно будет назначать в игре. И, что для библиотекаря самое важное, в игре выясняется степень проникновения читателя в содержание художественного произведения.

Игра в библиотеке – это сотворчество библиотекарей и детей, родителей и педагогов. Она учит общаться, воспитывает чувство прекрасного, а главное – прививает любовь к чтению. А это – наша важнейшая задача.

Разберём несколько видов игр, наиболее часто применяемых в практике библиотек.

На первом месте по популярности в библиотеках стоят **литературные игры**. Как правило, они посвящены художественным произведениям и несут в себе элементы праздничности, необычности, неформальности, дают возможность воспринимать материал более эмоционально. К числу

литературных игр можно отнести *литературные путешествия, литературные викторины, литературные балы и утренники, аукционы, лото, игры по сценариям известных телеигр и множество других.*

Методика подготовки и проведения одинакова для всех литературных игр. Вначале продумывается тема, цель, форма игры, которые зависят от предполагаемой аудитории. Библиотекарь самостоятельно или вместе с учителем-предметником готовит вопросы, продумывает условия, пишет сценарий проведения игры. Затем оформляется выставка литературы, и делаются обзоры литературы. Учащимся даётся время (от одной недели до месяца) на знакомство с темой и книгами. За одну-две недели до мероприятия вывешиваются красочные объявления об игре. Формируется состав жюри. При проведении игры целесообразно использовать музыку для создания праздничного настроения, для заполнения пауз при подсчете очков и т.д. Если по условиям конкурса предусматриваются письменные задания, необходимо заранее позаботиться о бумаге и карандашах. Перед началом игры ведущий четко объявляет правила и условия игры, очередность ответов, время на их обдумывание. Хорошо, если есть возможность поощрить победителей. Если нет призов, можно сделать медальки или самодельные грамоты, или просто вывесить плакат с результатами конкурса. Это будет приятно выигравшей команде, это поднимет престиж мероприятий, проводимых в библиотеке, это, наконец, покажет работу библиотеки как культурного центра.

В практике работы библиотек наиболее часто используются **конкурсы и викторины**. «Конкурс» и «викторина» - слова латинского происхождения, означающие соревнование и стремление одержать победу.

Своеобразной гимнастикой ума можно назвать такие любимые читателями **игровые конкурсы**, как разгадывание загадок, кроссвордов, ребусов и головоломок на разные темы.

Одной из старейших форм познавательных игр является **викторина**. Это самая популярная игровая форма в библиотеках. Они различны по степени сложности. Их можно усложнить и разнообразить, используя карты, портреты, репродукции, эмблемы, фотографии, фрагменты музыкальных произведений. Лучше всего проводить игры-викторины, состоящие не из одного, а из нескольких заданий.

Особый соревновательный жанр - **литературные викторины**. Цель подобной викторины в определении уровня литературного развития участников, расширении их читательского кругозора, выявлении лидеров чтения. Викторины типа «Вопрос-ответ» могут проходить в форме *«литературного боя»*, *«литературного турнира»*, которые строятся на состязании двух групп участников, задающих друг вопросы. Побеждает та сторона, которая имеет больше правильных ответов. *«Литературный аукцион»* проходит в форме аукциона знаний о прочитанных книгах.

Конкурсно-игровые программы (режиссёрские игры) Отличительная черта конкурсно-игровых программ - публично-зрелищное взаимодействие ведущих, исполнителей и зрителей (читателей-болельщиков). Все конкурсные

задания должны быть непосредственно связаны с сюжетами из литературных произведений, героями, авторами книг, а в качестве призов могут вручаться горшочек с мёдом от Винни-Пуха, кринка молока от Кота Матроскина, яблоко от Чиполлино. Победитель, вышедший в финал, получит «Право на первое прочтение самых интересных книг, поступивших в библиотеку».

Кратко остановимся на технологии литературно-игровой программы:

- подведение итогов ранее объявленных конкурсов на лучший отзыв, рисунок, поделку;
- подготовка подарков писателю от читателей, друзей, героев книг: рассказы, стихотворения, телеграммы, самая зачитанная книга, вещь или предмет, лучше всего характеризующий литературного героя;
- поощрение читателей.

Литературные загадки — это угадывание произведения и автора по отрывку из книги, по книжной иллюстрации по портрету писателя и т. п. Не случайно они пользуются у школьников большим успехом. Здесь ребята могут проявить свои познания, а в том, что они это очень любят делать, нет никакого сомнения.

Тематические игры посвящены какой-либо теме. Например, историческая игра, экологическая, экономическая, профориентационная, игра-загадка, игра-фантазия.

Игры-путешествия. Все они совершаются в воображаемых условиях, где все действия и переживания определяются игровыми ролями. При подготовке путешествия необходима стилизация дороги или путешествия с обязательными остановками – станциями, опушками, островами, тропинками, домиками. Предварительно дети должны изучить по определенной теме книги, карты, справочники и т.д. Если в игре присутствуют литературные герои, то эмоциональное восприятие возрастает.

Интеллектуальные игры («Что? Где? Когда?», брейн-ринги, КВН, турниры) и др. Преимущества их в том, что они предполагают соревновательность и проходят в неформальной обстановке. Они дают возможность детям проявить себя и свои знания. Такие игры способствуют приобретению опыта коллективного мышления, развивают быстроту реакции, позволяют проверить смекалку и начитанность.

Большое место в работе библиотеки занимают игровые формы, пришедшие к нам с голубого экрана. Дети становятся участниками многих шоу, конкурсов и турниров **по типу телевизионных.** Это «Счастливый случай», «Поле чудес», «Устами младенца», «Звездный час», «Своя игра», «Угадай книгу», «О, счастливчик!» и др. Такие конкурсы в значительной степени стимулируют познавательную и читательскую деятельность не только участников, но и присутствующих на мероприятии читателей. Для участия в конкурсах

необходимо иметь обширные знания по определенной теме. Библиотека оказывает помощь читателям в подборе и поиске необходимой литературы.

Игры-минутки – игровой элемент тематической беседы или урока для переключения внимания детей младшего возраста, отдыха, поддержания их интереса.

Ситуационные игры – это моделирование практических ситуаций, сочетание элемента игры с определёнными знаниями. Такие игры носят импровизационный характер, их можно применять работы с подростками. На таких занятиях читатели обсуждают ситуации, описанные в книгах, делятся личным опытом, спорят и находят разрешение волнующих их вопросов.

Сюжетно-ролевые игры. Известные психологи А.Н. Леонтьев и Д.Б. Эльконин рассматривали их в качестве ведущей деятельности дошкольного возраста. Основные понятия сюжетно-ролевой игры: тема и содержание, воображаемая ситуация, сюжет и роль. В процессе игры детьми осваивается, прежде всего, сюжет. Ролевая игра характеризуется наличием диалога между действующими лицами. При этом каждый ребёнок берет на себя роль и старается доступными средствами передать образ героя. На таких занятиях дети легко перевоплощаются животных, сказочных или иных персонажей, проявляют смекалку и оригинальность в достижении поставленной перед ними цели.

Сюжетно-ролевые игры имеют множество разновидностей: собственно-ролевые, игры-драматизации, театрализованные (режиссёрские) и др. Для любой из них характерны свои правила.

Например, в игре **«Версия»** участникам зачитывается отрывок из книги, отражающий острый, конфликтный период жизни героев. Дается несколько минут для того, чтобы игроки подумали о прочитанном, представили себя в этой ситуации. Следующий этап - распределение ролей. Участники игры получают задание – рассказать о том, как каждый из них повел бы себя на месте героев.

В **игре - импровизации** нет жёстких канонов сценария. Она предполагает самостоятельное придумывание сцен и диалогов на заданную тему, однако действие и поведение участника игры определяется заданной ролью и ситуацией (например, пресс-конференция знаменитых котов: кота Базилио, Кота в сапогах и кота Матроскина).

В **психологических играх** руководитель раздаёт участникам листочки с обозначением той роли, в которой каждый из них должен выступать при обсуждении темы, например, «философ», «дипломат», «поэт», «эрудит». Затем предлагается предмет обсуждения - любое известное художественное произведение или кинофильм.

Игра-драматизация может быть организована как самостоятельная деятельность, например, инсценировка каких-либо литературных произведений.

Один из вариантов игры-драматизации с читателями младшего школьного возраста – **игра в театр**, которая предполагает создание спектакля на основе

литературного произведения и показ его зрителям. Каждый театральный жанр имеет свои специфические средства выразительности. Независимо от жанровой принадлежности, любая постановка реализуется в несколько этапов.

Выбор пьесы (произведения). Определение основной идеи спектакля.

Определение характеров героев. Распределение ролей.

Работа с текстом.

Репетиции отдельных сцен.

Репетиции на сценической площадке.

Создание декораций, костюмов, бутафории.

Музыкальное оформление: запись фонограммы, разучивание музыкальных и хореографических партий.

Генеральная репетиция.

Подготовка билетов, программы, афиши.

Смысл *миметических игр* заключается в том, что детям читают текст, сопровождая его имитационными движениями и звукоподражанием.

Игра-экспромт - создание мини-спектакля сразу после прочтения книги. Инсценируется небольшое по объёму литературное произведение с ярко-выраженной сюжетной линией, насыщенное диалогами и интересное детям. С 5-6-летними детьми можно инсценировать сказки В. Г. Сутеева, например, - «Под грибом».

Игра-пантомима - создание спектакля без слов с помощью мимики и жестов. Довольно часто эта игра проходит в виде конкурса, когда детям дают задание показать какой-либо эпизод или рассказать (без слов) какую-либо сказку. Главное условие - наличие узнаваемых героев и действия. Это могут быть герои русских народных сказок «Курочка Ряба», «Колобок», «Маша и медведь».

Для развития творческой читательской деятельности наибольшие возможности, по мнению специалистов, предоставляет **сюжетная игра**. Например, литературный суд. Это сюжетно-ролевая игра, имитирующая судебное заседание. Участники распределяют роли судьи, защитника, прокурора, судебных заседателей, потерпевших, обвиняемых и свидетелей. Подсудимым может быть какой-либо литературный герой. Или сюжетно-ролевая игра пресс-конференция. Участники распределяют между собой роли представителей прессы и специалистов, которые отвечают на вопросы.

Дидактические литературные игры - это разновидность игр, созданных в целях воспитания детей средствами литературы. Они способствуют углублению восприятия прочитанного, формируют навыки самостоятельного чтения и в целом – культуру чтения. Литературные игры тренируют память, мышление, воображение; повышают интерес к тексту произведения, помогают лучше запомнить их названия, авторов, имена героев и т.д.

По характеру используемого материала эти игры разделяются на три вида: предметные, настольно-печатные и словесные.

Предметные игры. В библиотеках всегда есть своеобразный фонд

предметов и игрушек. Рядом с книгами часто располагают кукол: Буратино, Винни-Пуха, Чебурашку и многих других. Любой безымянный медведь или заяц может превратиться в литературного персонажа, как только становится предметом для игры, в процессе которой выражается отношение детей к прочитанному. Реальные предметы, упоминаемые в книге, как правило, окружают детей в обыденной жизни и очень легко становятся игровым материалом. Таковы личные вещи литературных героев - штопальная игла, красная шапочка, горшочек с медом, воздушный шарик. Чем младше читатель, тем чаще рекомендуется использовать этот материал.

Настольно-печатные игры. Это - кубики, лото, домино, мозаики, пазлы, игры с кубиком и фишками на игровом поле. По формальным признакам к настольно-печатным играм можно отнести и книжку-игрушку, книжку-ширму, книжку-театр, книжку-раскладушку.

Словесные игры построены на словах и действиях играющих, т.к. предполагают умение оперировать словесными представлениями, самостоятельно делать выводы, замечать логические ошибки, проявляя при этом внимательность и быстроту реакции. К словесным играм относятся, прежде всего, разгадывание *кроссвордов*.

Вот некоторые правила составления кроссвордов:

1. Оптимальное количество слов - 30 - 40. Чем меньше по возрасту адресат, тем меньше букв, поэтому в кроссвордах для малышей не может быть больше 10 слов.
2. При создании кроссвордов комплексного характера лучше сначала придумать хороший рисунок. А затем подобрать слова. При составлении же кроссвордов по тематическому признаку лучше сделать наоборот: сначала подобрать слова, а затем придумать рисунок.
3. Рисунок кроссворда считается правильным, если у него все четыре стороны симметричны. При этом каждое слово имеет как минимум два пересечения (чем больше, тем лучше).
4. При оформлении текста задания для единообразия желательно начинать со слов по горизонтали. Как мы и пишем обычно. Хотя для разгадывания это никакого значения не имеет.
5. В кроссвордах допустимы к употреблению только имена существительные единственного числа в именительном падеже, а также те, которые имеют лишь множественное число, например: ворота, сумерки.
6. Клетки, куда должны вписываться первые буквы слов, последовательно нумеруются.
7. Значения слов необходимо давать только по словарям. Точность - обязательное условие при выборе слов.

Разновидностями словесных игр являются: шарады, буриме, перевертыши, по-гречески - палиндром, анаграммы, ребусы, загадки, пословицы, крылатые слова и выражения, скороговорки, считалки, дразнилки.

Произведения классической и современной мировой поэзии часто становятся материалом для игры. Устные и письменные словесные игры, основанные на знании литературных источников, часто входят в сценарии

конкурсов, викторин и других литературно-игровых программ, проводимых в библиотеке: игр-аукционов, вечеров веселых вопросов. Вот некоторые из них.

«Цитаты на слово». Выбирается какое-нибудь слово, например, «море». Играющие пишут (каждый отдельно) различные стихотворные строки, в которых упоминается это слово. Желательно указывать автора и название произведения.

«Литературное лото». Задания пишутся на небольших карточках. Это тексты отрывков их литературных произведений разных авторов. Играющие должны определить, откуда эти строки и чьи они. Назвав автора и произведение, играющий находит соответствующее издание на выставке, где представлены задействованные и не задействованные в игре книги. В «лото» участвуют две команды. Общее число игроков в обеих командах равно числу карточек с заданиями. Таким образом, каждому играющему достается одно задание. Помимо карточек с текстами и книжной выставки, для «лото» необходимо заготовить два игровых поля в виде прямоугольников, разграфленных на клетки. Количество клеток в прямоугольнике равно числу заданий на карточках, предназначенных для каждой команды. Игрок выходит к столу, выбирает карточку с заданием и зачитывает его вслух. На обдумывание ответа дается не больше одной минуты, затем играющий сообщает ответ. Если ответ правильный, игрок заштриховывает мелом клетку своего поля.

«Литературный винегрет». Разорванный текст или два-три разных текста вкладывается в конверт. Играющему предлагается восстановить написанное и определить, из какой оно книги. Аналогичную игру можно провести со стихами: строки одного стихотворения пишутся на отдельных полосках. Задача - восстановить текст.

«Угадай стихотворение по рифме». Даны окончания стихотворных строк. Необходимо восстановить текст. Например,

..... под окном
..... вечерком
..... царица
..... девица

(А.С. Пушкин «Сказка о царе Салтане...»).

Среди *инновационных современных игровых форм*, применяющихся в библиотеках, наибольшую популярность получили квесты и их разновидность – кешинги.

Квест – приключенческая поисковая игра с интеллектуальными литературными заданиями. Придумываются задания на поиск предмета (книги, героя, события), и по мере их нахождения появляются новые задания, которые в конце нужно собрать вместе, чтобы получился один общий ответ. Маршрут литературного квест-ориентирования связан с сюжетом и героями предложенных для чтения книг.

В целом правила квеста достаточно простые: в ходе игры командам раздаются маршрутные листы, при помощи которых они передвигаются по маршруту. «Точки» на маршруте, который предлагается пройти командам,

определяются исходя из текста книг, прочитанных участниками. Это могут быть имена героев (например, главная героиня романа Света – точкой на маршруте может стать парикмахерская «Светлана», или магазин с таким названием), места, которые посещают герои книги (например, институт или университет, парк, библиотека – точкой на маршруте может стать подобное учреждение, парк в вашем населенном пункте), если вы предлагали для чтения книгу своего земляка – один из пунктов может быть связан с именем автора (например, если в вашем населенном пункте есть улица его имени, памятник или памятная доска), в книгах местных авторов могут быть упомянуты и другие известные места вашего населенного пункта, которые также могут стать «точками» маршрута (например, предприятия и организации, учреждения). Постарайтесь построить маршрут таким образом, чтобы для его прохождения требовалось знание текста книг, которые вы предлагали прочитать участникам игры.

На станциях участники отвечают на вопросы по прочитанным произведениям и зарабатывают очки. Команда, прошедшая весь маршрут и вернувшаяся в библиотеку первая, зарабатывает дополнительные баллы.

Квест можно проводить и в помещении библиотеки, например, на Неделе детской, или на День открытых дверей, или по библиографии на розыск какой-либо информации. Точками маршрута в этом случае становятся различные помещения библиотеки.

Разновидность квеста - **кешинг** – это игра-поиск заранее созданных тайников, зашифрованных при помощи загадок, и извлечения оттуда спрятанных предметов или записок, содержащих новые задания, пока их выполнение не приведёт к главной цели игры. Можно провести во время работы на летних оздоровительных площадках. Главное неудобство проведения таких игр – их высокая финансовая затратность. Так как деньги нужны не только на призы участникам и победителям, но и на оформление, на рекламную кампанию, на покупку сопроводительных материалов и т.д.

Игровые формы действенны, когда они проводятся системно, когда они являются частью какого-либо мероприятия: литературного путешествия, праздника, акции, даже после громкого чтения можно провести небольшую игру-викторинку.

Таким образом, интерес специалистов детского чтения к игре, как к особому виду деятельности, растёт и является эффективным способом приобщения молодого поколения к книге и чтению.