

*Серия «Библиошпаргалка»*

## ***Библиотечные игры: настенные, настольные, напольные***

Серия информационно-методических пособий  
для начинающих библиотекарей  
Вып. 6



Библиотечные игры: настенные, настольные, напольные : методические рекомендации для начинающих библиотекарей / Министерство культуры Республики Крым ; Крымская республиканская детская библиотека им. В. Н. Орлова. – Симферополь, 2020. – Вып. 6. – 26 с. – (Серия «Библиошпаргалка»).

Данное пособие предназначено для начинающих библиотекарей, работающих с детьми. Издание содержит методику организации настенных, настольных и напольных игр, а также практический материал, связанный с игровой деятельностью в библиотечном пространстве.

Ответственный за выпуск

Н. Х. Аносова

Составитель

Т. А. Ефимова

10. Шашкина А. Л. Игра «Литературный крокодил» // Муниципальное бюджетное учреждение культуры «Центральная городская библиотека», г. Нижний Тагил : [сайт]. – URL: [http://www.tagilib.ru/for\\_profi/igra-literaturny-krokodil.php](http://www.tagilib.ru/for_profi/igra-literaturny-krokodil.php)

11. ЮБРК «Поиграй со мной: игротека в библиотеке» // Юношеская библиотека Республики Коми, г. Сыктывкар : [сайт]. – URL: <http://unkomi.ru/kollegam/iz-opyta-bibliotek-respubliki-komi/poigraj-so-mnojj-igroteka-v-yunosheskojj-biblioteke/>

## От составителя

*Игра порождает радость, свободу, довольство,  
покой в себе и около себя, мир с миром.  
Фридрих Фребель.*

Игра занимает важное место в структуре работы детских библиотек. Сегодня в практике работы библиотек эта форма стала одной из наиболее распространённых способов организации интеллектуального досуга пользователей. По мнению специалистов, это связано с тем, что игра полностью отвечает принципу единства познания и рекреации. Наряду с удовольствием от самой игры ребёнок получает удовлетворение от умения пользоваться своими знаниями, от расширения собственного кругозора.

Современная детская библиотека выступает сегодня как организатор интеллектуально-игровой деятельности детей и подростков. В библиотеках появляются специальные структурные подразделения, целенаправленно занимающиеся разработкой и проведением различных игр с читателями-детьми.

## Библиотечные игры

Игра - ведущий вид деятельности ребенка, главный ресурс его развития. В игре он развивается как личность, у него формируются те стороны психики, от которых впоследствии будет зависеть успешность его социальной практики. В процессе игры детьми осваиваются проблемы межличностных отношений. В игре создается базис для ведущей деятельности – учебной.

Характерные черты игры:

- - происходит в условной ситуации;
- направлена не на результат, а на сам процесс;
- в её процессе используются так называемые замещающие предметы;
- нацелена на удовлетворение её участников;

- способствует развитию личности, обогащает её, вооружает необходимыми навыками;

- воспроизводит нормы человеческой жизни и общества.

Функции игры:

1. Развлекательная (развлечь, доставить удовольствие, пробудить интерес у ребенка).

2. Коммуникативная (эмоциональный контакт в коллективе).

3. Диагностическая (самопознание в процессе игры).

4. Коррекционная (внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей).

5. Социализация (усвоение норм человеческого общежития).

Для библиотек наиболее органичными являются игры, в основу которых положены произведения художественной литературы. Такие игры не только популяризуют книгу, но и помогают по-новому представить творчество писателей и поэтов, сделать их ближе и понятнее современным читателям. Кроме того, благодаря игровым элементам, работа с книгой становится не только полезным, но и интересным занятием.

**Настенные игры** во многих библиотеках являются эффективной формой работы с пользователями в направлении их творческого читательского развития.

Эта форма работы имеет следующие достоинства:

- соответствует общей направленности деятельности библиотеки по воспитанию и развитию творческого отношения к чтению у детей всех возрастов;

- способствует развитию у юных читателей таких необходимых для творческого восприятия текста качеств как, воображение, образное и аналитическое мышление, память;

## Список литературы

1. Бражников А. И. Интеллектуальные игры как способ привлечения детей к чтению / А. И. Бражников. – Москва : Чистые пруды, 2006. – 32 с.

2. Воронова Е. А. Праздник своими руками. От совета до сценария / Е. А. Воронова. – Изд. 2-е. – Ростов-на-Дону : Феникс, 2006. – 219 с. : ил.

3. Дабарская Н. А. Настенные игры / Н. А. Дабарская // Копающаяся в методиках : [блог библиотечных методик] / Н. А. Дабарская. – URL: <http://mei-blog.blogspot.com/2016/07/blog-post.html>

4. Опарина Н. П. Как сотворить интересный сценарий: рецепты для начинающих и продвинутых специалистов / Н. П. Опарина. – Москва : Либер-Дом, 2017. – 127 с.

5. Опарина Н. П. Литературные игры в детской библиотеке : учебно-методическое пособие / Н. П. Опарина. – Москва : Либерия-Бибинформ, 2007. – 96 с. : ил.

6. Пантюхова Т. В. Недели детско-юношеской книги: марафон методик и жанров: варианты готовых сценариев / Т. В. Пантюхова. – Москва : Либерия-Бибинформ, 2012. – 111 с.

7. Поощряем чтение, формируем информационную грамотность: 100 форм работы по продвижению чтения, и не только : словарь-справочник для библиотекаря / сост.: В. Б. Антипова. – Москва : Библиомир, 2015. – 75 с.

8. Сафонова Н. К. Выиграть читателя // Портал «Образование Урала»: [сайт]. – URL: <http://www.uraledu.ru/node/26575>

9. Сафонова Н. К. Игры в детской библиотеке: теория, методика, библиотечная практика : учебное пособие / Н. К. Сафонова ; Челябинская государственная академия культуры и искусств. – Челябинск, 2006. – 58 с.

ребят с важными деталями военных действий и людьми, чьим мужеством была завоёвана победа. Остановившись на клетках «Тыл», «Оружие Победы», «Флот», «Герои», «Союзники», игроки получают карточки с интересными энциклопедическими данными. Эта информация помогает им более полно ощутить масштаб происходивших событий, глубже погрузиться в тему.

По ходу игры ведущий даёт подростку карточки с вопросами, ответить на которые он может самостоятельно или с помощью команды. Количество правильных ответов фиксируется и на их основе в итоге определяется победитель. Придумывая вопросы, мы учитывали разную степень подготовленности участников, поэтому значительная их часть направлена не на знание темы, а на логику. Ряд вопросов имеет варианты ответов. Даже не зная какого-то факта, многие ребята могут дать правильный ответ, исходя из имеющейся в вопросе вспомогательной информации или методом исключения.

На карте также предусмотрены традиционные для настольных игр клетки-движения, придающие динамику игровому процессу: «Разведка», «Минное поле», «Отступление». Попадая на них, дети либо пропускают ход, либо продвигаются вперёд или назад. Игра «Дорогами истории» позволяет рассказать школьникам о войне больше, чем они могут почерпнуть из учебников.

- способствует формированию у детей читательской и информационной культуры;
- побуждает детей к саморазвитию;
- стимулирует мотивации к чтению;
- раскрывает фонд библиотеки;
- имеет широкую возрастную адресацию: способна охватить учащихся с 1 по 9 классы;
- принять участие в игре могут все желающие в любое удобное для себя время;
- пользуется популярностью у детей;
- имеет большой резерв для дальнейшего своего развития.

### ***Методика организации настенной игры***

#### ***1. Расположение настенной игры***

Оформляется в доступном, хорошо освещённом месте (коридоре, холле). Прикрепляется непосредственно к стене или на специально подготовленную основу. Это может быть стенд в виде большой раскрытой книги (примерные размеры: ширина - 3 м, высота - 1.50 м). Книга изготовлена из мягкого материала (поролон) и обтянута белой тканью. Такая основа позволяет легко, с помощью иголок крепить, а также снимать любое оформление.

В зоне настенной игры обязательно должны иметься столы и стулья. На столах – бумага, цветные и простые карандаши, книги, т. е. всё необходимое для выполнения игровых заданий.

#### ***2. Оформление настенной игры***

Настенная игра должна быть достаточно больших размеров, чтобы каждый из её фрагментов (элементов) мог иметь хорошо различимые детали. Кроме того, каждый фрагмент должен быть отделён от другого таким расстоянием, чтобы оформление не сливалось в одно цветное пятно.

Оформление игры должно быть ярким, притягивающим внимание читателей своей оригинальностью.

Настенная игра может:

- а) быть полностью рисованной;
- б) иметь объемные и полувъёмные элементы;
- в) некоторые элементы могут быть выполнены из ткани, природных материалов, с помощью различных техник.

Задания и другие игровые тексты должны быть написаны (напечатаны) крупным чётким шрифтом.



### 3. Содержание настенной игры

Настенная игра чаще всего имеет сюжет, но в отдельных случаях оформляется в стиле викторины (задание - решение, вопрос - ответ). Например, если игра подготавливается по результатам какой - либо библиотечной акции (летняя игровая программа, различные детские читательские конкурсы) с использованием детских работ.

Но любая настенная игра обязательно начинается с обращения к детям, в котором оговариваются условия и различные нюансы игры.

*Сюжет* настенной игры может состояться:

- по мотивам какого-либо одного или нескольких

### «Пешком по истории»

Напольная игра для подростков 9-11 классов

Из опыта работы ЦБ им. Н. Островского г. Красноярск

Игра устроена по принципу настольного квеста и представляет собой поле с клетками, по которым передвигаются игроки, бросая кубик и получая определённые вопросы или задания.

Целью игры является сохранение памяти о событиях Великой Отечественной войны и людях, вершивших историю, воспитание чувства уважения и гордости за свою страну.

Целевой аудиторией являются школьники-старшеклассники, ученики 9-11 классов. Однако, жёсткого возрастного ограничения нет, так как играть в напольной игре могут и дошкольники – изменяется формат подачи информации.

Игра начинается с клетки «22 июня 1941 г.» и движение игроков идёт по спирали к центру поля, где расположена клетка «9 мая 1945 г. Победа!». Цветами на карте обозначены годы войны: 1941 г. – фиолетовый, 1942 г. – зелёный и т.д., что позволяет участникам ориентироваться в хронологии.

На игровом поле размещаются клетки с основными военными операциями Великой Отечественной войны и стратегическими городами, фактически повторяющие историческую последовательность событий. Так, клетка «План Барбаросса» уникальна и есть только на поле 1941 г., а клетка «Блокада Ленинграда» повторяется несколько раз вплоть до 1944 г.

Помимо событийных, в игре есть клетки, знакомящие

## 8-я страница «тетради»

### Задание 8. Волшебный клубок.

Нарисован волшебный клубок, на нём помещен текст задания: «Нить от правильного ответа на вопрос приведёт к следующему домику, а, правильно ответив на все вопросы, ты сможешь попасть в Дом Сказок».

Вопрос 1. Кого называли «Феей летающего домика»?

Варианты ответа: Элли; Виллинду; Стеллу.

Ответ: Элли

Вопрос 2. Кто сказал, что дом поросёнка должен быть крепостью?

Варианты ответа: Ниф-Ниф; Наф-Наф; Нуф-Нуф.

Ответ: Наф-Наф

Вопрос 3. Какое слово пытался сложить из льдинок Кай в чертогах Снежной Королевы?

Варианты ответа: Одиночество; Забвение; Вечность.

Ответ: Вечность

Вопрос 4. Кому принадлежали слова: «Если б я был голубем. Мне было бы в моём домике очень-очень уютно».

Варианты ответа: Гулливеру; Карлсону; Куму Тыкве.

Ответ: Куму Тыкве

Вопрос 5. Кто выгнал Зайца из его лубяной избушки?

Варианты ответа: Волк; Лиса; Медведь.

Ответ: Лиса

художественных произведений. Особый простор для развития игры предоставляют сказки и сказочные повести.

Например: «Брошенные Шариком догони до Земли» - по мотивам повести-сказки Э. Успенского «Пластмассовый дедушка»; «Клоун Коко против Генерал-Кибернатора» - по мотивам повести-сказки Кнорре Ф. «Капитан Крокус»;

- -как продолжение художественного произведения

Например: «Возвращение Дюймовочки» - как продолжение сказки Г.Х. Андерсена «Дюймовочка»; «Золушка становится королевой» - как продолжение сказки Ш. Перро «Золушка»;

- -по материалам детских периодических изданий

Например: «Большая сказочная контрольная» - на основе газеты «Жили были»;

- -по авторскому сюжету с привлечением литературы энциклопедического характера

Кроме перечисленных вариантов создания сюжетов настенных игр существует ещё один, который особенно приветствуется в библиотеке – *подключение к процессу разработки игры читателей – детей.*

Как в любой игре, в настенной необходимо преодолевать препятствия, отправляться в путешествия, помогать героям, спасать героев и т. п.

Например: участники игры должны помочь добрым волшебникам из сказок А. С. Пушкина попасть на сказочный фестиваль, преодолев препятствия, чинимые злыми героями.

Чтобы не терялась логика сюжета, а участникам игры было просто ориентироваться в ней, основные элементы последовательно соединяются между собой стрелками или дорогой (тропинкой) со стрелками.

*Задания настенной игры:*

- -могут ограничиваться только раскрытием литературы, положенной в основу сюжета;
- в пределах основного сюжета, определённого

мотивами художественной литературы, давать возможность познакомиться с литературой познавательного характера, учат пользоваться справочным аппаратом.

Задания не должны отличаться излишней сложностью. Если некоторые задания имеют повышенную сложность, то этот момент должен оговариваться в условиях игры, а сами задания должны быть выделены каким-либо способом (цветом, формой, символом).

В настенной игре обязательно должны присутствовать творческие задания, типа «нарисуй, сочини, придумай».

Обновляются настенные игры с периодичностью 3 месяца.

**Настольные игры** – познавательное развлечение, замечательный способ развить эрудицию, пополнить словарный запас, улучшить логическое мышление. Но самое главное, что настольные игры – это живое общение. Кроме того, игры, как и книги, развивают интеллект, а играть в них всегда интересно и весело!

Многие детские библиотеки имеют целые коллекции интересных современных настольных игр, репертуар которых меняется и расширяется. Представленные игры самые разные, интересны как для взрослых, так и для детей. Увлекательно проходят семейные игры, организованные для молодых семей.

В зону общения приходят с друзьями, родственниками, знакомыми и даже незнакомыми – ведь на игротке вероятно знакомство с новыми увлекательными играми и с не менее интересными игроками. Здесь участники находят новых друзей, веселятся со старыми и получают массу положительных эмоций. К тому же, участники могут приносить из дома свои игры.

С играми знакомятся заранее: в социальных сетях или на сайте библиотеки выкладывается краткое описание к большинству игр, а также их правила.

*беда, все доспехи в кладовой перепутались. Помогите богатырю выбрать доспехи и вооружение».*

Ответ: Меч, ножны, щит, лук, стрелы, палица, рында, шлем

#### *7-я страница «тетради»*

На этой странице нарисованы силуэты лошадей, а также Сивка-бурка и запряжённые в тройку красивые кони.

#### *Задание 7. Задача Конька-Горбунка*

Текст: *«А теперь самые главные задания. Без них контрольная не принимается. Одно из них от Конька-Горбунка. Он в Лукоморье курьер для особых поручений. С помощью «Словаря русского языка» С. Ожегова определите цвета шести дальних родственников Конька-Горбунка:*

*Горбунок встречал гостей –  
Шесть коней шести мастей:  
Каурый, чалый, вороной,  
Соловый, пегий и гнедой».*

Ответ:

1. Каурый – светло-каштановый, рыжеватый.
2. Чалый – с вкрапленными белыми волосами в шерсти основной окраски (обычно серой), а также светлый с черной гривой и хвостом или наоборот (о масти лошадей).
3. Вороной – черный.
4. Соловый – желтый со светлым хвостом и светлой гривой.
5. Пегий – пятнистый, пёстрый.
6. Гнедой – красновато-рыжий с чёрным хвостом и гривой.

*«Если расшифровали цвета, садитесь на каурого коня. Для этого нарисуйте его и раскрасьте правильно. Кто не может нарисовать, воспользуйтесь трафаретом, который попросите у библиотекаря.*

*Итак, конь оседлан. Счастливого пути вам к Дому Сказок, где состоится финальная игра «В путь, эрудиты!»*



этот зверь? (Кот в сапогах)

3. Муж обожает свою жену, но из тщеславия сжигает ее скромный наряд. Жену похищает неизвестный. Кто он? (Кощей Бессмертный)

4. Найдя клад, дама покупает новый бытовой прибор и приглашает множество гостей. Однако, в сложной ситуации неблагодарные гости не захотели помочь хозяйке. Кто ее выручил? (Комарик)

5. Группа террористов похищает ребенка, оставленного без присмотра. Мальчика приносят к главарю. Кто был главарем этой банды? (Баба Яга)

6. Некая бедная домохозяйка достигла высокого положения и богатства, однако, зазнавшись, оскорбила своего спонсора и вновь обеднела. Какова профессия супруга этой женщины? (Рыбак)

7. Забравшись в чужой дом, некто съедает обед, ломает мебель и вообще устраивает беспорядок. Чей это был дом? (Дом трёх медведей)

8. Молодой человек ищет себе невесту, отвечающую его идеалу. И находит ее тогда, когда уже совсем потерял надежду. Не остаться одиноким помогло юноше одно известное огородное растение. Назови его. (Горох)

9. Девушка знатного происхождения обвиняется в колдовстве. Поводом к этому послужила ее странное хобби: ночные прогулки по кладбищу и чрезмерная страсть к вязанию. Из чего вязала обвиняемая? (Крапива)

#### *6-я страница «тетради»*

#### *Задание 6. Богатырские доспехи*

Изображён русский богатырь. Рядом - его доспехи и современное вооружение: пистолет, гранаты, перочинный нож, рапира.

Текст: *«Собрался у нас Илья Муромец в поход против войска половецкого показать удаль молодецкую. Да вот*

Популярные настольные игры в детских библиотеках: «Мафия», «Твистер», «Морской бой», «Монополия», «Активити», «Колонизаторь», «Падающая башня», «Словодел», «Соображарий», «Детективные истории», «Крокодил» и другие.

«Мафия» – салонная командная психологическая пошаговая ролевая игра с детективным сюжетом, моделирующая борьбу информированных друг о друге членов организованного меньшинства с неограниченным большинством.

«Соображарий» - Сколько животных, начинающих на букву "К" вы знаете? Сможете ли за минуту назвать самое длинное слово на букву "Б"? А сколько товаров из супермаркета слов на букву "Ц" вы сможете вспомнить? Настольная игра "Соображарий" заставит вас задуматься! Вспоминайте самые неординарные слова и победа будет в вашем кармане!

«Детективные истории» - игра выпускается наборами по 50 историй. Веселее всего распутывать детективные истории вместе с друзьями. Один из группы - Магистр берёт карту из пачки, читает историю на лицевой стороне и говорит: «Скажите, почему?». Остальные участники задают вопросы Мастеру, на которые можно ответить либо «Да», либо «Нет». Побеждает тот, кто первым расскажет все обстоятельства происшествия.

«Словодел» – хорошая "зарядка для мозга". Правила простые и понятные – нужно составлять слова из одного начального слова, при этом каждая клеточка вмещает только одну букву. "Словодел" помогает в развитии коммуникативных навыков, расширяет кругозор, повышает общие знания малышей, увеличивает словарный запас, а также тренирует внимание и грамотность, развивает логику и мышление.

«Мой друг утюг» - коллективная игра, в которой за 60

секунд с помощью наводящих вопросов нужно угадать кто ты, в то время как остальные игроки уже знают. Настольная игра станет отличным развлечением для дружной компании. Обменивайтесь позитивными эмоциями, смейтесь и наслаждайтесь общением.

«Крокодил» - эту игру еще называют игрой в ассоциации и пантомимой. Игра позволяет развивать ассоциативное и логическое мышление, улучшить актёрское мастерство и ораторское искусство, расширить словарный запас. Игра отлично подходит для компаний, различных вечеринок и встреч с друзьями. Она позволяет познакомиться, раскрепоститься, создать весёлую и праздничную атмосферу.

В детских библиотеках также популярны *настольные литературные игры* – соревнования на знание творчества писателя или литературного произведения, одна из форм библиотечного обслуживания и библиотечного общения. Архангельские коллеги предлагают провести *Литературное лото* — специально организованное состязание по правилам традиционного лото. Игру в такой форме можно посвятить отдельному произведению или творчеству какого-либо автора.

В лото могут играть как отдельные участники, так и команды. Они получают специальные карточки, которые могут выглядеть совершенно по-разному, в зависимости от фантазии организатора. Простейший пример приведён на рисунке.

5				60
	20		42	
14		57		

#### 4-я страница «тетради»

##### Задание 4. Редакция Домового Кузьмы Кузьмича

Изображение домового Кузьки на фоне русской избы.

Текст: «*Пословицы и поговорки знаете? А я вот запомнил. Начало помню, а конец – из памяти долой... Вот как бывает-то! Выручайте! Я скажу начало, а вы уж – дальше. Договорились? Тогда начнем!*»

Кончил дело - ... (гуляй смело)

Терпенье и труд ... (всё перетрут)

Каков мастер... (такова и работа)

Береги платье снову, а ... (честь смолоду)

Не рой другому яму, ... (сам в неё попадёшь)

Нет птицы, чтобы пела, а... (не ела)

Всяк купец ... (Свой товар хвалит)

У друга вода лучше, чем ... (Мёд у врага)

Упасть не беда, беда ... (Не подниматься)

Велик вырос, да ... (Ума не вынес)

#### 5-я страница «тетради»

##### Задание 5. Слово Ивану-Царевичу

Изображение Ивана Царевича на сером волке.

Текст: «*Слово Ивану-Царевичу. Он в Лукоморье зав. отделом по борьбе с бандитизмом». Обращение Ивана Царевича: «Как я рад, друзья! Меня удостоили чести задать вам сказочные вопросы. Я уверен, что вы прекрасно знаете сказки. Удачи вам!*».

Итак, вопросы:

1. Трое пытались поймать того, кто оставил без пищи двух стариков. Но этот тип трижды уходил от них. А четвертый преследователь, прикинувшись глухим, поймал Кого? (Колобок)

2. Сообразительное домашнее животное выводит в люди своего хозяина-простака. Какую обувь предпочитает носить

- Сказочная повесть А. Волкова «Желтый ...» (Туман)
- Рассказ Д. Мамина-Сибиряка «Серая ...» (Шейка)
- Сказка П. Бажова «Голубая ...» (Змейка)
- Сказка С. Аксакова «Аленький ...» (Цветочек)

*3-я страница «тетради»*

*Задание 3. Кошачий кроссворд*

В верхней части листа изображены две кошки. На их фоне написаны вопросы для кроссворда.

*По горизонтали:*

2. Крупная пятнистая кошка Южной Америки (Ягуар)
5. Домашнее животное, которое мурлычет (Кошка)
6. Одна из самых крупных кошек, которая носит матросскую тельняшку (Тигр)
11. Большая кошка Африки и Азии, героиня сказки Р. Киплинга «Маугли» (Пантера)
12. Кошачья нога (Лапа)
13. Устрашающий звук, который издает рассерженный лев (Рык)
14. Даже дамы в кошачьем роду имеют ... (Усы)

*По вертикали:*

1. Кошка, живущая в лесах и пампасах Южной и Северной Америки. Она стала эмблемой известной фирмы, выпускающей спортивную одежду (Пума)
3. «Я сказал бы кошке «Брысь!», да страшнее кошки ...» (Рысь)
4. Кошачье вооружение (Когти)
7. Единственная дикая кошка, которая в древности помогла человеку на охоте (Гепард)
8. Царь зверей (Лев)
9. Кошка, живущая в городах и предгорьях Средней Азии. Она упоминается в поэме М. Лермонтова «Мцыри» (Барс)
10. Самый большой кошачий зуб (Клык)

В Тольяттинской библиотечной корпорации разработали игру по принципу *ДОМИНО*. Как вы знаете, домино — это настольная игра, в ходе которой выстраивается цепь костяшек, соприкасающихся половинками с одинаковым количеством точек. Если у игрока нет нужной костяшки, нужно взять дополнительные. Побеждает тот, кто первым освободится от всех костяшек.

В Литературном домино участники играют по тем же правилам, только вместо точек на костяшках размещены изображения персонажей самых известных произведений отечественной литературы. Произведения выбираются определённым образом: в каждом из них должно быть не менее семи ярких, хорошо известных героев.

Брянская областная научная универсальная библиотека им. Ф. И. Тютчева для своих пользователей разместила на сайте следующее обращение:

*Дорогие друзья!*

*Лето – замечательное время для встреч с друзьями и для новых открытий! Приглашаем поиграть вас в настольные игры!*

*Любите новые знакомства и интересно проводить время - будем рады видеть вас в нашей теплой компании!*

*Такое времяпрепровождение как настольные игры могут оторвать человека от реального мира и погрузить в мир неизведанный и завораживающий с не меньшим успехом, чем компьютерные. Но с большей пользой, потому что игры за столом с карточками, фишками, кубиками, фигурками и проч. атрибутикой объединяют людей всех возрастов и характеров, а не способствуют одиночеству... Отвлечь маленьких и взрослых от современных гаджетов и дать возможность с удовольствием провести время в кругу друзей или родственников – вот наша задача. Кроме того, интеллектуальные игры способны расширить кругозор,*

*ведь некоторые из вас даже не представляют, насколько огромен мир настольных игр и развлечений без участия Интернета. В век, когда люди становятся все более зависимыми от цифровых технологий, такой вид интеллектуального отдыха стремительно набирает популярность и способен удовлетворить потребность в человеческом общении.*

*"Игротека в библиотеке" для тех, кто:*

- любит настольные игры или хочет побольше узнать о них;*
- ценит живое общение;*
- предпочитает проводить время не только весело, но и с пользой;*
- хочет найти новых друзей и единомышленников.*

*Все игры предоставляются бесплатно и не требуют предварительной записи!*

*Приходите с друзьями и получите массу удовольствия!*

*Обещаем заряд позитивных эмоций и хорошее настроение!*

*Мы собрали для Вас самые популярные настольные игры!*

**Настольные игры.** Всем детям нравятся игры на полу. Можно свободно двигаться в каком угодно направлении, прыгать, качаться – одним словом всё, что захочется. Кроме того, такое времяпровождение может еще и приносить пользу в развитие детей. Необходимо позаботиться о том, чтобы дети могли удовлетворить свои потребности в познании, движении и общении. Необходимо грамотно организовать предметно –развивающую среду, используя всё пространство.

- «По щучьему веленью, по моему хотенью ...» (Емеля, русская народная сказка «По щучьему велению»)
- «Сивка бурка, вещей каурка! Стань передо мной, как лист перед травой!» (Иванушка, русская народная сказка «Сивка-бурка»)
- «Сим-сим, открой дверь!» (Атаман разбойников, Али-Баба, Касим, арабская сказка «Али Баба и сорок разбойников»)
- «Лети, лети, лепесток, через запад на восток, через север, через юг, возвращаясь, сделав круг. Лишь коснешься ты земли – быть по моему вели» (Женя, В Катаев «Цветик-семицветик»)
- «Раз, два, три. Горшочек, вари!» (Старушка и мама девочки, братья Grimm «Горшочек каши»)
- «Вот я, вот я превращаюсь в воробья!» (Костя Малинин, Юра Баранкин, В Медведев «Баранкин, будь человеком!»)
- «Кара – барас!» (Мойдодыр, К. Чуковский «Мойдодыр»)
- «Мутобор!» (Калид Хасид и визирь Манзор, В. Гауф «Калиф-аист»)
- «Бамбара, чуфара, ларики, ерики, пикапу, трикапу, скорики, морики!» (Бастинда, Элли, А. Волков «Волшебник Изумрудного города»)
- «Мы одной крови, ты и я!» (Маугли, Р. Киплинг «Книга джунглей»).

*2-я страница «тетради»*

*Задание 2. Разноцветные сказки*

Нарисован луг с полевыми цветами, над которым раскинулась радуга. На каждой из цветных полос написано слово, обозначающее ее цвет.

Вопрос: «Какое слово должно стоять вместо многоточия?»

- Сказка Ш. Перро «Красная ...» (Шапочка)
- Сказка Ш. Перро «Синяя ...» (Борода)
- Волшебная повесть А. Погорельского «Черная ...» (Курица)

**"Большая сказочная контрольная"**

Настенная игра  
для детей младшего и среднего школьного возраста

Из опыта работы ЦГДБ г. Трехгорного  
Челябинской области

Настенная игра оформлена в виде большой тетради. Тетрадь состоит из восьми страниц. Формат каждой страницы равняется размеру одного листа ватмана.

В помощь играющим представлена выставка книг, в которых содержатся ответы на заданные вопросы.

За каждый правильный ответ детям вручается 1 «эрудитка» - условный библиотечный оценочный знак.

*1-я страница «тетради»*

Изображение Кота Ученого. Справа от него следующее обращение: *«Мурр-мяу! Здравствуйте! Надеюсь, узнали меня? Правильно, я – Кот Ученый. Мы тут в своем Лукоморье узнали, что вы, уважаемые отличники чтения, любите отвечать на разные хитрые вопросы. Вот мы и решили прислать вам тетрадь с Большой сказочной контрольной. В школе вы контрольные пишете? А списывать нельзя? Я так и думал! Ну, так вот! В нашей сказочной контрольной списывать... можно! Так мы всем Лукоморьем решили: ежели кто чего не знает, не робей, полезай в книги, ищи ответ! Книжки-то, они ведь на то и существуют, чтоб в них заглядывали, ответы на вопросы искали... Понятно я сказал? Тогда за дело!»*

*Задание 1. Кот Ученый интересуется*

Тот, кто читает сказки, сам становится немного волшебником. По крайней мере, он знает некоторые волшебные слова. А вы знаете, кто произносил эти волшебные слова?

*Преимущества напольной игры:*

- - доступность;
- простота в использовании (игра не требует специальной подготовки, на все вопросы можно найти ответы);
- долговечность (даже при активном использовании поле, сделанное из баннерной ткани, и карточки из плотного картона не теряют своего внешнего вида);
- хронологическая точность (последовательность полей на карте повторяет реальную последовательность исторических событий);
- интерактивность (игра позволяет вести активный диалог не только с теми, кто непосредственно стоит на поле, но и с командами);
- вовлечённость (участвуя в игровом процессе, ребята становятся более восприимчивыми к новой информации).

В процессе напольных игр: развивается моторика рук и ног; укрепляется мышечная система организма; развивается опорно-двигательный аппарат; развивается память, мышление, фантазия, реакция ребенка.

Напольные игры требуют для себя пространства, они способны привить ребенку внимательность, развить мускулатуру ног и просто доставить массу удовольствия. Это может быть как спокойная, так и более подвижная игра, но во втором случае понадобится довольно большая комната, где команда юных игроков сможет развернуться по полной. Подбирать игры для детей надо в соответствии с их интересами, возрастом, предпочтениям. Предлагаем вашему вниманию некоторые из них.

*«Классики»* - квадратики наклеить цветным скотчем, а из клейкой цветной бумаги вырезать цифры. Прыгать в другой «класс», не наступая на линию, только на одной

ноге. В процессе игры развивается не только равновесие, но и закрепление счёта.

«*Шашки*» - можно использовать плотную клеёнку размером 120 x 120 см. Нарисовать или наклеить квадраты двух цветов. Для шашек использовать бросовый материал. В этой игре развивается сообразительность.

«*Путешествие*» - цветным мелом на полу рисуется несколько пересекающихся, переплетающихся "тропинок" разного цвета. Игроки, выбрав свою "тропинку", стараются как можно быстрее пройти, обойти препятствия и добраться до конца пути. Кто первым окажется у цели - победитель.

«*Твистер*» - игровое поле размером 150 x 180 см, на котором изображены большие цветные круги (красный, жёлтый, синий и зелёный) в четыре ряда по шесть штук в каждом. Специальная рулетка служит генератором случайности. Рулетка разделена на четыре секции: правая нога, левая нога, правая рука и левая рука. Каждая секция подразделена на четыре цвета. После вращения называется комбинация (например, правая рука на жёлтое), и игроки должны двигать руку или ногу в точку надлежащего цвета. В игре на двоих участники не могут одновременно ставить руку или ногу в один и тот же круг. Правила могут различаться для большего количества людей. Из-за недостатка цветных кругов, от игроков будет часто требоваться ставить себя в неудобные или неустойчивые позиции, что в конечном счёте приведёт к падению кого-то. Человек выбывает, если он упал или его локоть или колено коснётся мата.

«*Попади в чашку*» - для игры потребуется широкая емкость (2 чашки) и как можно больше камушков или мелких монеток. Ёмкости ставятся на расстоянии 2 м от команд. Теперь каждый по очереди бросает в них свой камушек или монетку.

«*Ножная живопись*» - раздайте командам листы бумаги, краски и кисти. Задача команды – нарисовать картину,

используя пальцы ног и кисть, зажатую между пальцами.

«*Обувалки*» - дети садятся в круг на пол, снимают обувь с левой ноги и складывают ее в центр круга. Игроки по очереди, с закрытыми глазами, подходят к куче обуви и стараются найти свою. Побеждает тот, кто правильно оденет свою обувь.