

**Департамент культуры и архивного дела Воронежской
области**

**Государственное бюджетное учреждение культуры
Воронежской области
«Воронежская областная детская библиотека»**

**Отдел научно-методической и
справочно-библиографической работы**



От игры – к чтению, от чтения – к игре

**Методические материалы
по организации игровых форм работы
с детьми в библиотеке**

Воронеж, 2013

ББК 78.3

О 80

От игры – к чтению, от чтения – к игре: методические материалы по организации игровых форм работы с детьми в библиотеке / Воронежская обл. дет. б-ка, отдел научно-методической и справочно-библиографической работы; сост. О. В. Гетманова. – Воронеж: ВОДБ, 2013. – 44 с.

Материалы данного методического пособия познакомят библиотекарей, работающих с детьми и подростками, а также руководителей детского чтения с наиболее актуальными игровыми формами работы в детской библиотеке.

Сост.: Гетманова О.В., зав. сектором методической деятельности

Ответственный за выпуск: Аристова А.В., директор ГБУК ВО ВОДБ

Рекомендовано к печати редакционным советом Воронежской областной детской библиотеки.

Тираж: 50 экз.

ГБУК ВО ВОДБ, ул. Театральная, 19, Воронеж, 394036.

*В игре человек испытывает такое же
наслаждение от свободного
обнаружения своих способностей,
какое художник испытывает во
время творчества.
Фридрих Шиллер*

I. От составителя

Глубинные изменения произошли с ребенком и в мире в целом, и в нашей стране. Ребенок начала 21 века разительно отличается от своего сверстника 90-х годов века прошлого: он не лучше и не хуже. Он просто другой.

Существенной проблемой в настоящее время является тот факт, что современная жизнь, более динамичная, чем в какие-то бы то ни было другие времена, диктует новые условия для формирования личности. Детей стараются как можно раньше приобщить к образовательному процессу, считая, что этим достигается более высокий уровень интеллектуального развития. У детей дошкольного возраста происходит подмена игровой деятельности на образовательную. Ребенок как бы «перепрыгивает» этот очень необходимый ему этап в развитии. Расплатой за это в дальнейшем является плохая адаптация ребенка в обществе. Вот почему необходимо уделять достаточное внимание игровым формам работы в детской библиотеке, одной из основных функций которой является досуговая.

Игра самых различных направлений – это основной вид деятельности ребенка. Именно в игре развиваются различные стороны его личности, получают удовлетворение эмоциональные и интеллектуальные потребности, раскрывается творческий потенциал. Кроме того, включаясь в игровой процесс, ребенок неосознанно учится создавать позитивный микроклимат в коллективе.

Игровые формы и методы уже прочно вошли в повседневную практику работы в детской библиотеке и стали наиболее популярными и востребованными. В 1980-90-е годы появляются игры, сюжет которых построен по принципу телевизионных игр, телепередач, экранизаций художественных произведений: «А ну-ка, девушки (парни)!», КВН, брейн-ринг, «Что? Где? Когда?», «Угадай мелодию», «Детективное агентство» и т.п. При этом данный вид игр используется в основном в работе с подростками, но специфика данной возрастной группы не позволяет полностью включиться в игру из-за стремления подростков выглядеть взрослыми. И поэтому для них актуальным являются игры творческие, требующие проявления личной инициативы и коллективного самовыражения.

Достаточное количество периодических изданий публикует на своих страницах сценарный материал для проведения библиотечных праздников, игр-путешествий, литературных вечеров, театрализованных представлений, презентаций книг и библиотечных шоу. Назовем лишь некоторые из них: это журналы «Книжки, нотки и игрушки для Катюшки и Андрюшки», «Читаем, учимся, играем», «Школьная библиотека», «Библиотека в школе», «Библиополе», а также серия книг «Библионяня» издательства «Либерея-Бибинформ», серии книг «Библиотека предлагает» и «Праздник в школе», издающиеся в Минске.

Существует множество различных игровых форм библиотечных мероприятий. Поскольку невозможно охватить все в пределах одного пособия, в данном сборнике будут даны методические рекомендации по работе с некоторыми актуальными видами литературных, театрализованных и сюжетно-ролевых игр.

Структура настоящего пособия включает в себя:

I. От составителя	1
II. Литературные игры	3
2.1 «Сказочные» методики, описанные Джанни Родари, и их применение в игровой работе детской библиотеки	7
2.2 Игра-буклет	18
III. Сюжетно-ролевые игры	23
IV. Театрализованные игры	34
4.1 Разновидности режиссерских игр	35
4.2 Разновидности игр-драматизаций	40
V. Список использованной литературы	43

II. Литературные игры

Литературные игры базируются на художественной литературе. Как педагогический метод литературная игра используется достаточно давно. Среди наиболее популярных и востребованных в библиотечной практике следует назвать такие формы, как литературный утренник, игра-путешествие, викторина, карнавал, «литературный суд», игра-тренинг и др.

Из-за многообразия сложившихся форм и приемов все сложнее придумать нечто новое, интересное и полезное. Кроме того, литературная игра требует от организатора хорошего знания произведений и фактов из биографии того или иного писателя. В отличие от игр информационно-библиографических, воспитывающих навыки работы с информацией, в литературных играх не поощряется использование источников информации (справочно-энциклопедической литературы).

Методики проведения таких игровых форм достаточно подробно описаны в профессиональных периодических изданиях, учебно-методических пособиях. Большое внимание методике организации подобных форм работы в библиотеке и их классификации уделили Збаровская Н.В., Сафонова Н.П., Опарина Н.К.

Среди наиболее распространенных форм литературной игры можно выделить несколько основных видов:

- Игра в сравнение («На кого похож (или не похож) герой?», «Чем лучше (хуже)?», «В чем отличие (сходство)?», «Чье сравнение более точное (неожиданное)?»);

- Игра-драматизация (разыгрывание произведения, в т. ч. и в форме викторины);

- Литературный театр (свободная интерпретация произведения, включающая в себя драматизацию, выразительное чтение, прослушивание музыкальных фрагментов, демонстрацию творческих работ и т.д.);

- Рассказ от имени одного из героев произведения;

- Герой в нашем времени (персонажи оказываются в современном мире и ведут себя в соответствии с личностными характеристиками).

Особенно часто данные игровые методики применяются в работе со сказкой.

В библиотечной практике проведения литературных игр нашли активное отражение **конкурсы знатоков литературных сказок** для детей 7 – 10 лет и **конкурсы знатоков литературных героев** для детей и подростков 11 – 14 лет.

Конкурс проводится как без предварительной подготовки, так и с заранее проведенной рекламой и организованной книжной выставкой с аналогичным названием. Библиотекарю необходимо сориентировать участников на литературу по заданной теме, составить

круг вопросов по книгам, подготовить обзор новых литературных сказок, продумать способы поощрения. Сценарий конкурса состоит из введения в игру, пяти конкурсных заданий и подведения итогов. За каждый правильный ответ участник игры получает жетон. Набравший наибольшее количество жетонов становится победителем конкурса и получает почетное звание «Знаток сказок» или «Магистр фэнтези». В качестве этапов конкурса можно рекомендовать следующие задания.

В начале мероприятия рекомендуется провести «Сказочную разминку», в которой детям задаются несложные вопросы, например: «В названиях каких сказок присутствует обозначение цвета?». Как правило, на такой вопрос дети отвечают легко и быстро: «Красная Шапочка», «Приключения желтого чемоданчика», «Волшебник Изумрудного города» и пр. Подростков на этапе разминки можно спросить, в каких произведениях упоминаются такие персонажи, как гномы? («Белоснежка», «Гном по имени Румпельштильцхен», «Чудесное путешествие Нильса с дикими гусями», «Властелин Колец», «Хоббит, или Туда и Обратно»). Можно задать дополнительный уточняющий вопрос: «Помните ли вы авторов названных сказок (произведений)?». Возможно, среди названных детьми сказок будут как народные, так и авторские. В таком случае стоит выяснить, понимают ли дети разницу между ними.

Перед началом следующего конкурса ведущий вкратце рассказывает о новой книге (по тематике конкурса), поступившей в библиотеку и подводит ее презентацию к следующему конкурсу – «Знатки сказочной (волшебной) географии». Круг вопросов здесь может быть следующим: «Какие сказочные страны и города вы можете назвать?», «Какие реки, моря и океаны есть в сказочных странах?», «Какие поляны, леса, горы...» и т. д. В каждой сказке или романе (повести, рассказе)-фэнтези есть место действия. Это может быть Цветочный город, Солнечный город (Н. Носов «Приключения

Незнайки и его друзей»), Нарния (Клай Стейплз Льюис «Хроники Нарнии») и др. Есть очень уютная долина Мумми-троллей (Т. Янссон) и Поле чудес (А. Толстой «Приключения Буратино, или Золотой ключик»), замерзающий залив Форохел, огражденный цепями Голубых гор (Д. Р. Р.Толкин «Властелин колец»).

Третий конкурс - «Сказочные (волшебные) герои». Ведущий рассказывает о книгах, названных именами главных сказочных персонажей, например, «Хоббит, или Туда и обратно» Дж. Р. Р. Толкина. В сценарий включается рекомендация лучших книг. Это оказывается очень действенным приемом по активизации чтения детей. Ведущий предлагает угадать героя по описанию – зачитывает или раздает листочки с отрывками из текстов, соответствующих характеристике персонажей.

В четвертом конкурсе, «Салате из сказок», методика «приготовления» которого будет приведена ниже, детям после внимательного прослушивания предстоит угадать «состав салата».

К концу мероприятия внимание аудитории несколько ослабляется, и поэтому последнее задание имеет цель завершить игру с хорошим настроением и чувством удовлетворения от увиденного, услышанного и собственного участия в игре детей. Это черный ящик в руках ведущего. Нужно угадать волшебный предмет, лежащий в ящике по описанию, взятому из книги.

Предложенный сценарий рассчитан на 30-40 минутное проведение, поскольку количество вопросов может варьироваться в зависимости от уровня подготовленности детей и подростков. За это время участники конкурса не только проявляют находчивость, быстроту реакции и эрудицию, но и узнают о новых поступлениях в библиотеку, которые их могут заинтересовать, поскольку задания перемежаются с рекомендациями ведущего-библиотекаря.

Менее популярной в библиотечной практике оказывается работа с собственно литературным текстом. Этот вид деятельности способствует формированию компетентного читателя, владеющего приемами работы с книгой до, во время и после прочтения, имеющего навыки самостоятельного поиска и выбора необходимой книги. Рассмотрим подробнее несколько способов видоизменения текста литературного произведения, которые можно использовать в рамках игровой деятельности детской библиотеки.

2. 1. «Сказочные» методики, описанные Джанни Родари, и их применение в игровой работе детской библиотеки

35 лет прошло со времени выхода в свет книги итальянского детского писателя и педагога Джанни Родари «Грамматика фантазии: введение в искусство придумывания историй». Но и на сегодняшний день она остается актуальной. Автор предлагает множество вариантов использования сказок для «строительства» новой сказочной истории. Например, «сказка наизнанку», где положительный и отрицательный герои «меняются» ролями (Кощей Бессмертный – красивый, добрый и душевный, Василиса Прекрасная – злая и страшная); включение в логическую цепочку героев сказки оригинального персонажа (Маша, Медведь, Человек-Паук). Предложенные Родари способы работы с детской литературой можно с успехом использовать в практической деятельности детских библиотекарей в качестве самостоятельных мероприятий, а также применять отдельные из них в комплексных конкурсных программах.

«Салат из сказок»

«Салат из сказок» дает прекрасный повод детям послушать одновременно несколько сказок, объединенных в одну новую. Создать новую сказку вполне возможно, собрав ее из сюжетных линий нескольких хорошо знакомых детям сказок. Что будет, если Карлсон

прилетит в гости к Пеппи Длинный Чулок, и они вместе начнут шалить и проказничать? Или какие могут произойти происшествия, если находчивый капитан Врунгель, отправившись в кругосветное плавание, потерпит кораблекрушение и окажется на необитаемом острове вместе с Робинзоном Крузо? Для более взрослой аудитории можно отправить Гарри Поттера на помощь Перси Джексону в Лос-Анджелес, где герои объединят свои волшебные силы в борьбе против мифологических существ, попутно пересекут океан и заедут в Средиземье за Кольцом Всевластья и т.д. Подвергнувшись такой обработке, оживают даже самые «затертые» образы и складываются в новые причудливые композиции. Ведущий зачитывает получившийся «салат», а слушателям предстоит угадать названия произведений, по которым кочует хорошо известный герой. В качестве домашнего задания можно предложить детям самим приготовить подобный «салат из сказок».

Занимательной и веселой представляется **сюрреалистическая игра**. Выдержки из различных произведений в произвольном порядке группируются, не неся никакой смысловой нагрузки, – получаются сообщения о нелепейших, сенсационных или просто забавных событиях. Из нескольких басен И.А. Крылова мы взяли по одной строчке и соединили их в СюрБасню:

Уж сколько раз твердили миру, *(Ворона и Лисица)*

Что это зло еще не так большой руки: *(Мартышка и очки)*

Беда, коль пироги начнет печи сапожник, *(Щука и Кот)*

А Заяц за ушко медвежье тут же тянет. *(Заяц на ловле)*

Однажды Лебедь, Рак да Щука *(Лебедь, Щука и Рак)*

Затеяли сыграть квартет. *(Квартет)*

Отколе ни возьмись, навстречу Моська им. *(Слон и Моська)*

Какие у нее ужимки и прыжки! *(Зеркало и Обезьяна)*

Один было уже Прохожий камень взял. *(Прохожие и Собаки)*

Да что до этого печали? *(Тришкин кафтан)*
Она лишь глазками моргает, а оне *(Белка)*
Чтоб виноватую предать позорной казни, *(Щука)*
Левей, левей и с возом - бух в канаву! *(Обоз)*
Кто про свои дела кричит всем без умолку, *(Две бочки)*
А кто про доброту лишь в уши всем жужжит, *(Добрая лисица)*
Чтоб там речей не тратить по-пустому, *(Кот и Повар)*
Но ничьего не трогая лица,
Что делом, не сведя конца,
Не надобно хвалиться. *(Синица)*

Этот вид игры лучше всего подойдет к мероприятиям, приуроченным к творчеству отдельного писателя-юбиляра или к тематическим смарт-викторинам (интеллектуальным викторинам), например, по пословицам и загадкам, русскому фольклору, викторинам, посвященным миру животных, растений и пр., нашедшим свое отражение на страницах художественных произведений.

Не обязательно использовать методики в чистом виде. Можно, применив достаточную долю выдумки и юмора, объединить разные методики и создать совершенно новую форму. Например, предлагаемый ниже «сюрСалат» по произведениям английских писателей. В начале повествования известный сказочный герой (в данном случае - Винни-Пух) путешествует по различным сказкам – здесь задействован элемент «салата из сказок». Но затем главный персонаж плавно «выключается» из повествования и дальнейший сюжет складывается из отрывков текстов, связанных между собой лишь безличными переходами. В итоге получается фантаσμαгория, создающая атмосферу непредсказуемости и увлеченности детей новой сказкой, вырастающей из переплетения множества хорошо знакомых.

«СюрСалат» по произведениям английских писателей

Как-то днем известный своим друзьям, а значит, теперь и вам, Винни-Пух (кстати, иногда для краткости его звали просто Пух) не спеша прогуливался по Лесу с довольно важным видом, ворча себе под нос новую песенку. Ему было чем гордиться – ведь эту песенку-ворчалку он сам сочинил только сегодня утром, занимаясь, как обычно, утренней гимнастикой перед зеркалом. И вот, ворча себе под нос эту Ворчалку и размышляя – а размышлял Винни-Пух о том, что было бы, если бы он, Винни, был не Винни-Пухом, а кем-нибудь совсем-совсем другим, - наш Винни незаметно дошел до песчаного откоса, в котором была большая дыра.

- Ага! – сказал Пух. – Если я в чем-нибудь понимаю, то дыра – это нора, а нора – это Кролик, а Кролик – это подходящая компания, а подходящая компания – это такая компания, где меня чем-нибудь угостят и с удовольствием послушают мою Ворчалку.

Тут он наклонился, сунул голову в нору, как вдруг совсем рядом появился белый кролик с розовыми глазами! Кролик сказал: «Ай-ай-ай! Я опаздываю!», достал из жилетного кармана часы и, едва взглянув на них, опрометью кинулся бежать и скрылся в большой норе под колючей изгородью. Винни не раздумывая ринулся за ним. Нора сперва шла ровно, а затем оборвалась так круто и неожиданно, что Пух и ахнуть не успел, как полетел вниз, в какой-то очень, очень глубокий колодец. Он летел так долго, что у него было время осмотреться и подумать. Как вдруг – трах! бах! – он шлепнулся на кучу хвороста и сухих листьев. Он оказался в очень странном месте. Это было низкое, длинное подземелье. Винни-Пух пытался придумать, как ему отсюда выбраться, и вдруг наткнулся на маленький стеклянный столик, где стоял хорошенький пузырек с надписью «ВЫПЕЙ МЕНЯ!». Пух рискнул попробовать содержимое, которое оказалось необыкновенно вкусным, и превратился в большого бурого медведя Балу. Он услышал глухой рев, доносившийся из-за скалы – голос Шер-Хана:

- Детеныш мой! Отдайте его мне! Зачем Свободному Народу человеческий детеныш?

А Закон Джунглей говорит, что если поднимется спор о том, можно ли принять детеныша в Стаю, в его пользу должны

высказаться по крайней мере два волка из Стаи, но не отец и не мать. Тут поднялся на задние лапы и заворчал единственный зверь другой породы, которого допускают на Совет Стаи, - Баллу, ленивый бурый медведь, который обучает волчат Закону Джунглей.

- Человеческий детеныш? Ну что же, - сказал он, - я за детеныша. Он никому не принесет вреда. Пусть он бежит со Стаей. Давайте примем детеныша вместе с другими. Я сам буду учить его. Он осторожно поднял ребенка, завернул его в плащ, чтобы защитить от жгучего мороза, и быстро зашагал к своему селению. Итак, Мальчик-звезда стал расти вместе с детьми лесоруба. С каждым годом мальчик становился все красивее и красивее, но красота принесла ему только зло: он вырос себялюбивым, гордым и жестоким. И вот как-то раз одна несчастная нищенка присела отдохнуть под каштаном.

- Гляньте! – закричал Мальчик-звезда своим товарищам. – Под прекрасным деревом сидит отвратительная нищенка. Пойдем прогоним ее. – И он запустил в нее камнем. За это он получил сукон по зубам и лишился одного клыка. Слышали бы вы, как он взвыл! Но тут со спины к Торину подкрался Уильям и набросил на гнома мешок. Битва завершилась. Три разгневанных тролля (двое – с обожженными шкурами) заспорили – поджарить ли добычу, сварить или просто расплющить в лепешку. А Бильбо, весь исцарапанный, лежал в кустах, не смея шевельнуться от страха. Именно тогда возвратился Гэндальф. Его никто не заметил.

- Я летаю! – взвизгнул он от восторга. Джон и Венди проделали то же самое.

- Как здорово! Ух ты!

- Гляди, и я летаю!

У них получалось не так складно, как у Питера. Они болтали в воздухе ногами, но головы их касались потолка, точно воздушные шарики. И это было очень приятно. Они подлетали кверху, потом вновь опускались, и снова – вверх, и вокруг комнаты.

- Послушайте, почему бы нам не полетать снаружи, - вдруг сообразил Джон.

А мышки в ответ на это все вскочили на ноги и завопили хором:

- Не хватает шнурочка! Не хватает шнурочка!

И тут же задернули шторы, так что Симпкин ничего больше видеть не мог. Гостей просто ошарашил такой ответ, и они в замешательстве отхлынули от него. Мистер Джабс на это лишь кротно покачивал головой, поднимал лапу, мягко протестуя, предлагал им угоститься тем или другим лакомством, поддерживал тихую беседу. И к концу обеда все остались довольны и считали, что вечеринка удалась на славу.

При подготовке использованы следующие «ингредиенты»:

- 1. Милн А. А., Заходер Б. «Винни-Пух и все-все-все»*
- 2. Кэрролл Л. «Алиса в Стране Чудес»*
- 3. Киплинг Р. «Маугли»*
- 4. Уайльд О. «Мальчик-звезда»*
- 5. Толкин Джон Р. Р. «Хоббит, или туда и обратно»*
- 6. Барри Д. «Питер Пэн»*
- 7. Поттер Б. «Старый портной из Глостера»*
- 8. Грэм К. «Ветер в ивах»*

«Выкладываем карты на стол»

Игра состоит в том, чтобы коллективно придумать и проиллюстрировать рассказ. Ведущий подготавливает специальную колоду карт: на пятьдесят картонных карточек наклеиваются разнообразные картинки, вырезанные из различных журналов и газет. Количество карточек может варьироваться, исходя из количества участников или времени, отведенного на игру.

Прочтение этих картинок всегда разное, так как каждая карта может быть связана с предыдущей лишь путем произвольной ассоциации и благодаря игре воображения. Итак, ведущий, находясь в окружении детей, предлагает им вытащить из колоды не глядя одну карту; вытащивший ее начинает объяснять рисунок, остальные слушают, готовясь продолжить интерпретацию. Следующий ребенок должен связать вторую карту (так же, вытащенную не глядя)

рассказом с предыдущей и проиллюстрировать ход повествования рисунком. Игра длится до тех пор, пока не обойдет всех участников, причем последнему нужно придумать конец истории. В результате получается длинное панно-иллюстрация, глядя на которое дети могут пересказать свой коллективный рассказ. Данная форма рекомендуется в целях отработки навыков коллективного мышления у детей и подростков.

В праздничной программе, посвященной творчеству С. В. Михалкова, в одном из конкурсных заданий детям от 7 до 10 лет было предложено 12 карточек с изображенными на них персонажами из сказок и стихотворений детского писателя-юбиляра.

Методом случайного отбора ребята расположили картинки в таком порядке:



Зайка-Зазнайка



Бараны



Веселый турист



Дядя Степа



Три поросенка



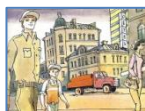
Про мимозу



Про девочку,
которая плохо кушала



Мой щенок



Моя улица



Фома



Как бы жили мы без книг - Метеор.



Ребенок описывал картинку в нескольких предложениях, следующий продолжал рассказ, используя рисунок на очередной карточке и т.д. Ребенок, доставший последнюю карточку, придумал окончание истории. Вот что получилось в итоге:

Заяц и Зайчиха где-то в лесу нашли охотничье ружье. Они схватили его и быстро побежали домой, постоянно оглядываясь назад, не гонится ли за ними кто-нибудь? По пути оказалась речка и перейти ее можно было только через мост, на котором бодались два барана. Ни один из них не хотел уступать дорогу другому. Всю эту сцену наблюдал мальчик с удочкой и рюкзаком за плечами. Он

хотел перейти через мостик и поэтому стоял и ждал, когда же освободится дорога. Вдруг на мосту появился высокий-превысокий дядя в милицейской форме со светофором в руках. Он наклонился и приветливо улыбнулся мальчику, как бы говоря: «Проходите, пешеход! Видите, на светофоре загорелся зеленый свет – для вас путь свободен».

А на том берегу реки царило настоящее веселье. На крыше маленького, аккуратного домика, стоявшего невдалеке, плясал розовощекий поросенок. Внизу было еще два поросенка – видимо, братья первого. Один тоже танцевал, а второй широко распахнул двери, приглашая в дом гостей. Из трубы дома валил дым. Это поросята растопили печку и готовили угощение. Мальчик зашел к поросятам и попал на настоящий пир. Он начал есть все, что ему предлагали гостеприимные хозяева: торт, печенье, шоколадки, фрукты. И так он объелся, что заснул. Ему приснилась капризная младшая сестренка, у которой был плохой аппетит. Над ней стояли бабушка с дедушкой, мама с папой и уговаривали ее скушать хотя бы ложку еды...

А потом мальчика разбудил звонок будильника и громкий лай щенка. Оказалось, что настало утро и все, что приключилось с мальчиком, было во сне... Он быстро оделся и пошел в школу. Некоторое расстояние он шел вместе с папой, затем папа уехал на работу и мальчик дальше пошел один. Начался сильный дождь, а наш герой забыл дома зонт и сильно промок. Проходящая мимо него одноклассница хотела предложить ему свой зонтик, но он отважно отказался от помощи. Мальчик провел в школе целый день, а затем поехал к дедушке и бабушке на дачу. Там он сел под яблоню со сборником стихов Михалкова, который собрался прочитать на выходные дни. Через некоторое время он заснул, и ему привидился большой бык с добрыми глазами из прочитанной книжки, которого он кормил бабушкиными яблоками...

«Сказка в заданном ключе»

Внутри каждого литературного произведения возможны бесчисленные варианты видоизменения текста. Но технику

варьирования можно применить и ко всему произведению, сказке в целом. Например, задав определенные условия для нее.

Представим себе, что нам нужно изменить не содержание сказки, а, скажем, перенести время и место действия. В сказке С. Лагерлеф «Чудесное путешествие Нильса с дикими гусями» меняем место жительства персонажей. Например, это будет современный Воронеж. Получается примерно такая канва повествования в новом ключе:

В городе Воронеже живет мальчик по имени Игорек. Учится он плохо, целыми днями сидит в Интернете и флудит на разных форумах и чатах. А когда ему это наскучит, начинает дразнить домашнего попугайчика Кешу. Но исполнилось ему двенадцать лет и тут случилось с ним необыкновенное происшествие.

Однажды в воскресенье родители Игорька собрались поехать в «Ашан». Игорек дожидаться не мог, когда же они уедут, чтобы взять папин айпэд. Но отец точно прочитал его мысли и строго приказал открывать учебники и учить уроки. А еще он предварительно вынул аккумулятор из сыновьева ноутбука и забрал заветный айпэд с собой. Игорек расстроился и решил выпустить из клетки Кешу и погонять его по квартире – надо же как-то развлечься в отсутствие родителей. Вдруг он услышал шорох, который доносился из спальни родителей. Зайдя в комнату, Игорек увидел, что дверца платяного шкафа открыта и на ней сидит маленький взъерошенный человечек, который увлеченно разглядывает папины джинсы. «Полтергейст!» - подумал Игорек и уже стал прикидывать, какую бы штуку сыграть с удивительным гостем. Он оглядел комнату и увидел в углу свою старую игрушку – лизуна. Потихоньку взял его и кинул в человечка. Тот прилип к лизуну и попросил Игорька за 100 рублей отпустить его. Мальчишка сначала согласился и начал отдирать существо от липкой игрушки,

однако, тут же решил, что продешевил и потребовал бесконечно пополняющуюся кредитную карту. Но тут вдруг кто-то отвесил ему такую затрещину, что он выронил из рук свою добычу и кубарем покатился по полу.

Очнувшись через некоторое время, Игорек огляделся вокруг и понял, что с комнатой что-то произошло...

Далее можно придумать приключения уменьшившегося в размерах мальчика, улетевшего на вдруг заговорившем и обиженном на хозяина попугайчике Кеше в Москву. А в Москве – бесконечные автомобильные пробки, и мэр города пообещал награду в виде постоянной прописки в столичном регионе тому, кто избавит город от этой напасти; Игорек с помощью волшебного инструмента выводит все машины в подземелье, где организуется своеобразное метро для автомобилей, а городские улицы и площади освободились для пешеходов и велосипедистов, и воздух стал чище... и так можно придумывать до бесконечности. В рамках имеющегося сюжета и соблюдения условий изменений, разумеется.

С такой «сказочной» формой можно предложить два варианта работы: дети (дошкольного и младшего школьного возраста) слушают уже готовую сказку, переработанную в современном ключе библиотекарем, и решают, какая сказка явилась отправной точкой. Проведение такой формы удобно, если ребята пришли на разовое мероприятие, не требующее предварительной подготовки. Для участников клубов выходного дня или различных литературных кружков (любая возрастная группа) можно дать домашнее задание - сочинить сказку самостоятельно. Предварительно необходимо выбрать исходную сказку и определить условия изменений в ней (время, место действия). Затем на следующем собрании клуба зачитать домашние работы ребят и обсудить их: какой эпизод получился более смешным, чьи повороты знакомого сюжета

прозвучали наиболее неожиданно, чья сказка имеет самое оригинальное окончание и т.д. Результатом работы станет коллективная итоговая «сказка в заданном ключе», собранная из наиболее удачных отрывков творческих работ ребят.

Положительным моментом этой методики является развитие не только креативного мышления и способности излагать свои литературные фантазии на бумаге, но и умения «вчитываться» в текст произведения и анализировать его. Иными словами, «сказка в заданном ключе» помогает формировать навык вдумчивого чтения.

2. 2. Игра-буклет

В программу летних чтений может быть включена пролонгированная форма литературной игры, пользующаяся в последнее время большой популярностью, – **игра-буклет**.

От других видов библиотечных игр игру-буклет отличают следующие моменты:

- продолжительность игры (2-3 три полных летних месяца);
- поэтапность (имеет 2-3 этапа в зависимости от темы и игрового объема);
- мобильность (игровые задания помещаются в буклеты (брошюры), которые дети получают в полное распоряжение на все время игры);
- завершенность (завершается игровая программа финальной игрой).

Заключительное мероприятие подготавливается на основе творческих работ участников и предполагает награждение победителей. Лучшие творческие работы детей размещаются на специальной выставке, а также становятся основой для настенной игры-викторины.

Таким образом, особая оригинальность данной формы работы с читателями заключается в том, что все игровые задания оформляются в индивидуальные издания и участники игры получают их в личное пользование. Это позволяет детям играть в любом удобном для себя месте и в любое время (правда, в рамках выделенного периода), что расширяет и углубляет возможности игры.

Условия и содержание летней игры таковы, что она становится популярной среди детей разных возрастов (участникам от 7 до 15 лет). Игра имеет простые правила:

- принять участие в игре могут все желающие;
- круг и количество выполняемых заданий определяется самим участником;
- приветствуется проявление любой творческой активности детей (неожиданное, креативное оформление изданий, выполнение заданий в объеме, не ограниченном определенными рамками и т. д.);
- допускается обращение участников за помощью к друзьям, родителям и специалистам библиотеки.

В помощь участникам игры оформляется тематическая выставка книг.

На последних страничках буклетов (брошюр) рекомендуется периодически проводить мини-опросы с целью выяснить мнение участников об игре. Например, предложить ребятам мини-анкету, в которой есть просьба оценить игру по 10-ти или пятибалльной шкале.

Опираясь на практический опыт Н. К. Сафоновой, изложенный в ее учебном пособии «Игры в детской библиотеке» для студентов институтов культуры и искусств, предлагаем **игру-буклет для детей 7 – 10 лет по сборнику рассказов В. Драгунского «Все о Дениске и его секретах»**. Столетний юбилей писателя отмечается в ноябре 2013 года, а 55 лет со дня создания «Денискиных рассказов» - в 2014 году.

1. По словам главного героя в одном из «Денискиных рассказов», в дошкольном возрасте он был ужасно жалостливый. Особенно его взволновала судьба зайчика из известной детской сказки-считалочки:

Раз, два, три, четыре, пять,
Вышел зайчик погулять,
Вдруг охотник выбегает...
Прямо в зайчика стреляет!...

Вопрос: Какой простой выход из «отчаянного положения» придумал Дениска, чтобы спасти зайчика? Предложите свой переделанный вариант любого другого детского стихотворения, воспользовавшись методом Дениски. (Вспомнить название рассказа, которое и служит отгадкой – «Не Пиф! Не Паф!»)

2. Денис и его друзья решили построить космический корабль и осуществить его запуск. К делу подошли основательно: Дениска нарисовал план пусковой площадки, по которому и осуществлялось строительство.

В качестве подручных материалов для будущей ракеты были взяты старый самовар, пустая бочка и кусочки жести. Для «поджига» при запуске ракеты ребята принесли елочные бенгальские огни, две шутихи и «мамин поясок» в качестве бикфордова шнура. Самодельная ракета, конечно же, никуда не полетела, но грохота было предостаточно.

Задание: Придумай и нарисуй свой вариант летательного аппарата, который ты хочешь отправить в космическое путешествие. Самоваров сейчас уже не найти, да и пиротехника для детей совсем небезопасна. Перечисли предметы из современной жизни, которые ты бы взял в качестве строительного материала для своего изобретения. (Перечитайте рассказ «Удивительный день»)

3. Как-то утром Денису пришлось есть на завтрак столь нелюбимую им манную кашу. И что он только не придумывал, чтобы заставить кашу проглотиться: и солил ее, и хлопал ложкой, и доливал в нее кипяток. Но так и не смог ее съесть. Между прочим, наш юный герой добавлял еще один продукт, с которым, по его мнению, можно съесть почти все!

Вопрос: Как называется «универсальный» продукт? (Ответ: продукт - хрен из рассказа «Тайное становится явным»)

4. Дениске так захотелось выиграть годовую подписку на этот популярный детский журнал, что он отважился на решительный поступок.

Вопрос: Назовите название журнала и опишите, что сделал главный герой для получения выигрыша? Ради чего ты смог бы совершить нечто подобное? (Рассказ «Ровно 25 кило»)

5. «Папа у Васи силен в математике

Учится папа за Васю весь год...

Где это видано? Где это слыхано?

Папа решает, а Вася сдает!»

Помните эти знаменитые строчки в исполнении Дениса и его друга Мишки, так смешно повторявших один и тот же куплет и припев из-за того, что Мишка забыл от волнения текст? Стихи были написаны школьным поэтом Андреем Шестаковым, а музыку Борис Сергеевич, учитель пения, подобрал самую простую.

Вопрос: С музыкой все понятно, но вот интересно, в каком литературном жанре были написаны стихи для песни? Найдите определение этого жанра. Попробуйте доказать необходимость его существования на конкретных примерах, используя текст рассказа «Где это видано...». (Жанр - сатира)

6. Да, выдумки Денису Кораблеву не занимать. Однажды он дофантазировался до того, что принял храпящего во сне капитана

дальнего плавания за рычащую собаку и закидал его яйцами и котлетами, чтобы заставить замолчать. Утром все прояснилось и мальчику пришлось срочно придумать, как подружиться с капитаном, который, скорее всего, обиделся на Дениску за ночное недоразумение.

Вопрос: А в твоей жизни происходил какой-нибудь забавный случай, похожий на этот? Какой выход из создавшегося положения ты нашел? Опиши на бумаге подобный эпизод из своего опыта в форме юморески.

(Справка: «юмореска» - это юмористическая миниатюра в прозе или стихах)

7. «Операция «шахматы».

	a	b	c	d	e	f	g	h	
4	А	Б	В	Г	Д	Е	Ж	З	4
3	И	Й	К	Л	М	Н	О	П	3
2	Р	С	Т	У	Ф	Х	Ц	Ч	2
1	Ш	Щ	Ъ	Ы	Ь	Э	Ю	Я	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Как мы уже узнали из рассказов о Денисе Кораблеве, одной из его любимых игр были шахматы. А еще ему жутко нравилось проводить разные исследования и играть со своими друзьями в подвижные игры. И сейчас мы тебе предлагаем провести

расследование: при помощи шифровки нужно будет выяснить название рассказа, в котором Дениска настолько увлекся одной коллективной игрой, что оказался взаперти. Заодно перечитаешь тот самый рассказ и узнаешь, о какой игре идет речь.

Задание: Перед тобой шахматная доска с зашифрованными буквами. Следуя обозначениям, принятым в шахматах, расшифруй название одного из рассказов о Дениске.

1) e4-c4-a4-e4-g2-a4-c2-e1

- 2) d3-f4-c2
- 3) h3-g3-e4
- 4) c3-a2-g3-c4-a4-c2-e1-g1

(Ответ: на шахматной доске зашифровано название рассказа «Двадцать лет под кроватью»)

Использованная литература: Драгунский В. Все о Дениске и его секретах: рассказы / В. Драгунский. – Санкт-Петербург: Изд. Груп. «Азбука-классика», 2010. – 464 с.: ил.

III. Сюжетно-ролевые игры

Основной особенностью сюжетно-ролевой игры является наличие в ней воображаемой ситуации. Воображаемая ситуация складывается из сюжета и ролей. Сюжет игры создается из последовательно воспроизводимых жизненных событий, отражающих тему игры. Роль – это центральный стержень игры. Принимая на себя определенную роль, ребенок начинает отождествляться с ней. Например, в роли медсестры делает «уколы» больному палочкой, заменяющей настоящий шприц, готовит воображаемый обед, иммитируя действия повара и т.д.

Ролевые игры предполагают также наличие диалога между действующими лицами, которые стараются всеми доступными средствами передать характер и образ своего героя. В числе таких средств большое значение имеет интонация. Как самый простой пример к этому случаю подходит чтение по ролям детских стихотворений с внутренними диалогами (С. Михалков «А что у вас?»).

В ролевой игре «Версия» участникам зачитывается отрывок из какого-либо произведения, в котором отражена конфликтная ситуация, произошедшая между главными героями. Дается время на

осмысление прочитанного и затем распределяются роли с тем, чтобы участники рассказали, как бы они повели себя на месте персонажей.

В качестве иллюстрации можно предложить отрывок из произведения Н.В. Гоголя «Повесть о том, как Иван Иванович поспорил с Иваном Никифоровичем». Главные герои довели ничтожно малый конфликт до крупного судебного разбирательства, затянувшегося на многие годы. Стоит указать участникам игры на отрицательные моменты исхода конфликта: не удовлетворенные в результате желания каждого из героев, судебные издержки тяжбы (финансовая сторона конфликта), негативное влияние на здоровье обеих конфликтующих сторон, а также моральное опустошение (разрушенная дружба).

Затем необходимо помочь найти варианты диалога, который бы не дал ссоре перерасти в крупный скандал. Например, если бы Иван Никифорович уступил ружье Ивану Ивановичу, отдав его во временное пользование своему приятелю. Или Иван Иванович отреагировал бы более снисходительно на эпитет «гусак», которым его «наградил» друг, Иван Никифорович. Словом, попробовать проиграть ситуацию, варьируя ее на различных этапах ссоры-диалога, в любом случае не доводя ее до открытой вражды.

Игра-импровизация не дает жестких ограничений, лишь предлагает тему. В свою очередь участники самостоятельно придумывают диалоги и композицию постановки, однако поведение и действие сообразно заданной роли. Например, пресс-конференция известных врачей - Доктора Айболита, Доктора Пилюлькина и Доктора Ватсона, на тему «Роль доктора в детской литературе». Словесный поединок (или дебаты) Медвежонка Паддингтона и Винни-Пуха на тему: «Где веселее живется (или где забавнее приключения): в Волшебном лесу или современном городе?». Доказывая свою правоту, каждый персонаж приводит аргументы из собственной

литературной «жизни», цитируя соответствующие случаю фрагменты текста произведения.

Наконец, **игра "Стих-диалог. Стих-одушевление"**. Этот вид игры подходит для подготовленной аудитории 11 – 14 лет - любителей поэзии и участников литературных клубов. Ребята должны написать стихотворение, в котором два неодушевленных предмета беседуют между собой как два живых существа, доказывая важность своего существования. Это должен быть именно диалог без авторской речи. Предметы, которые будут беседовать, должен выбрать руководитель клуба (библиотекарь), а юные поэты как-то обозначить их - либо в заголовке стихотворения, либо в тексте. Принцип выбора предметов зависит от формы мероприятия. Если это, к примеру, эко-дуэль, то логично взять в качестве «оппонентов» Полиэтиленовый Пакет и Клочок Грязной Бумаги. Кто из них окажется на поверку большим чистюлей?

Полиэтиленовый Пакет:

*Я - чистоты живой образчик,
И создан был я для того,
Чтоб прятать в мусорный же ящик
Таких, как ты: для мира - зло.*

Клочок Грязной Бумаги:

*Конечно, вид мой неказист,
Совсем не тот я чистый лист,
Которым был в начале жизни.
Но людям верно я служил:
Чужим я словом дорожил,
берег его, как честь Отчизны.
Ты рано радуешься, братец. Мнится,
в чистюлях числишь ты себя:
Ведь прах мой быстро в почву обратится*

И благодарна будет мне земля.

А ты, искусственный, нетлеющий предмет,

Заставишь землю задыхаться сотни лет!

Не менее интересен будет спор между Камнем и Ветром на мероприятии, посвященном морально-нравственному воспитанию детей. Камень обвиняет Ветер в хаосе и разрушениях, своими же достоинствами объявляет служение людям (строительный материал, защита от холода и жары), прочность, непоколебимость и пр. Ветер в ответ вменяет в вину Камню статичность и равнодушие к происходящему вокруг, говоря о себе, как о реформаторе, приносящем перемены и т.п.

Стихотворение не должно быть слишком длинным - достаточно придумать по одному четверостишию для каждого персонажа. Данная форма применима для работы в детской библиотеке по нескольким направлениям, а именно: экологическому, духовно-нравственному и патриотическому воспитанию.

Еще одной формой сюжетно-ролевой игры является **деловая игра**. Данная игра является прекрасным средством моделирования реальной профессиональной деятельности. Игра позволяет детям и подросткам примерить на себя роль представителя той или иной профессии, предоставляет возможность всесторонне оценить трудовую деятельность. Только побывав на месте работающего человека, изучив все особенности труда и прочувствовав их, можно сформировать объективное представление о профессии и выразить свое собственное отношение к ней. Эта игра является методом эффективного обучения, поскольку снимает противоречия между абстрактным характером учебного предмета и реальным характером профессиональной деятельности.

Игра носит ролевой характер, где каждый участник играет определенную роль и получает связанное с ней задание. Игрок

выполняет действия, аналогичные поведению людей определенных специальностей в их профессиональной жизни, но с учетом принятых правил игры. В игре присутствуют групповые дискуссии, которые направлены на приобретение и отработку навыков эффективной групповой работы.

Деловая игра позволяет выявить следующие особенности участников игры:

- уровень общей активности, развития и проявления коммуникативных навыков каждого ребенка;
- личностные качества участников, а так же стратегическое, аналитическое мышление, умение прогнозировать ситуацию, умение принимать решения и пр.;
- скорость адаптации в новых условиях;
- способность адекватно оценивать собственные возможности и на основании этого анализа выстраивать соответствующую линию поведения;

С помощью деловой игры можно выявить лидера, генератора идей, ребенка, который предлагает эффективные пути воплощения этих самых идей, и др.

«PR-агентство»

Деловая игра для учащихся 7–9-х классов

Цели и задачи игры:

- активизация поисковой активности учащихся, что приводит к пополнению багажа знаний, всестороннему развитию личности, а также выработке собственного мнения, отношения и взглядов на различные вещи;
- формирование познавательных и профессиональных мотивов и интересов;
- пробуждение в учащихся творческого потенциала;

- воспитание и развитие системного мышления. Понимание не только общества, но и себя, своего места в этом обществе, мире;
- обучение и развитие навыков коллективной мыслительной и практической работы (т.е. эффективной совместной деятельности), навыков индивидуального и совместного принятия решений, сотрудничества, развитие коммуникабельности;
- воспитание ответственного отношения к делу, уважения к социальным ценностям и установкам коллектива и общества в целом;
- формирование положительного эмоционального и личностного отношения к различным типам профессий;
- знакомство с непосредственной профессиональной деятельностью конкретного специалиста определенной профессиональной сферы (погружение в трудовую деятельность).

Время проведения: 40–50 мин.

Количество участников: 2-3 команды по 8–10 человек.

Необходимые материалы:

- цветные карточки-таблички с названиями PR-агентств (которые участники команд вписывают самостоятельно)

- бейджи для сотрудников агентств (рис.1)

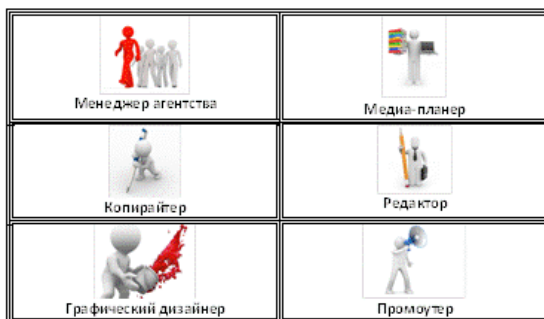


рис.1

- информационные карточки для участников игры (рис. 2)

Сотрудник PR-агентства:		
Медиа-планер - (от англ. «media» - СМИ и «planner» - планировик, проектировщик) - это специалист по составлению оптимальных медиа - планов рекламных кампаний, и специалист по стратегическому планированию рекламной кампании, т.е. создатель действенной рекламы и ее доставщик потенциальным потребителям. Медиапланирование (<i>media planning</i>) — составление <i>медиа-планов</i> (расписаний показов рекламных материалов), планирование <i>рекламных кампаний</i>, основа которого заключается в выборе медиа-носителей (<i>ТВ, пресса, радио, наружная реклама, интернет</i>) для доставки рекламного сообщения, а также его оптимизации размещения (по охватным, стоимостным и прочим характеристикам).		
Профессиональные обязанности	Способности	Личностные качества, интересы и склонности
• Осуществляет оценку эффективности различных СМИ для выполнения поставленной задачи (телевидение, радио, Интернет-реклама, наружная реклама и т.д.); • Разрабатывает проекты рекламных кампаний, на основании проведенной оценки; • Определяет необходимую, возможную целевую аудиторию по потреблению рекламируемого товара и анализирует медиа-предпочтения данной аудитории, ее особенности; • Осуществляет анализ рейтингов средств массовой информации, телевизионных каналов, Web-сайтов и иных информационных площадок для размещения рекламы; • Постоянно отслеживает изменения на рынке рекламы, используя результаты многочисленных маркетинговых и социологических исследований, рейтинги и прочее; • Производит расчет финансовых показателей медиа-плана (затрат на проект); • Осуществляет презентацию медиа-плана руководству агентства, обосновывает его; • На основании замечаний и предложений руководства вносит коррективы в медиа-план, осуществляет распределение рекламного бюджета; • Анализирует эффективность рекламной кампании.	• Хорошо развитые аналитические способности; • Креативное и нестандартное мышление; • Должен разбираться в технических возможностях теле – и радиоканалов, а также видах прессы; • Способность к планированию, прогнозированию и разработке стратегий; • Хорошо развитые организаторские способности; • Наличие способности анализировать большое количество информации; • Умение грамотно формулировать свои мысли; • Способность к быстрым математическим расчетам.	• Коммуникабельность; • Лабильность, психологическая гибкость; • Педантичность; • Ответственность; • Порядочность и тактичность; • Целеустремленность; • Рассудительность; • Усидчивость; • Высокая работоспособность; • Стрессоустойчивость; • Инициативность; • Наблюдательность; • Находчивость. 

рис. 2

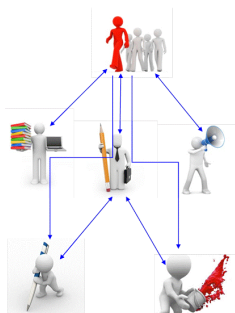


рис. 3

- карточки-заказы с названиями профессий, бланки для жюри,
- грамота для награждения победителя игры,
- графическая модель взаимодействия сотрудников агентства (рис. 3)

Ход игры

Ведущий представляет членов жюри и сообщает, что победа будет присвоена тому агентству, которое достигнет поставленной перед

игроками цели.

Цель: поднять статус, сформировать высокую общественную репутацию (в данном случае у членов жюри), заинтересовать аудиторию определенной профессией.

Ведущий предваряет игру обращением к участникам:

- Представим себе, что в скором будущем каждый из вас будет работать в качестве специалиста — сотрудника в крупном PR-агентстве. Каждое агентство борется за место на рынке предоставляемых услуг. На вас будут возложены определенные профессиональные обязанности, с которыми каждый должен справиться за небольшой промежуток времени: 15–20 минут. Вы не должны забывать, что у каждого есть свой участок работы, но работа ведется над одним заданием одной командой, членом которой вы и являетесь.

Для начала необходимо разбиться на команды (конкурирующие агентства), и в течение 5 минут распределить роли (специальности в данной области).

Распределить роли в сформировавшихся командах участникам помогут информационные карточки, которые ведущий раздает позже. На карточках подробно написано, каковы профессиональные обязанности конкретного специалиста пиар-агентства, какие особенности личности и способности необходимы для наиболее эффективного выполнения работы (пример карточки показан на рис. 2 – специальность «Медиа-планер»).

Затем ребята определяют, кто в команде наилучшим образом справится с этими обязанностями, кто владеет необходимыми способностями, кому определенные качества характерны и свойственны. Свидетельством того, что этот этап игры успешно завершен, будет бейдж выбранной специальности (роли).

Затем команде необходимо придумать название пиар-агентства и вписать его в карточку-табличку (на это дается 1 минута), затем переход к следующему этапу игры — работе и творчеству одновременно. Время, отведенное на определенные этапы игры, всегда должно быть под контролем.

Агентствам поступает заказ на организацию рекламной кампании. Необходимо создать рекламу конкретной профессии, то есть ее хорошую репутацию, а возможно, даже поднять ее статус в глазах людей; заинтересовать аудиторию этой профессией, чтобы захотелось узнать о ней что-то новое, попробовать освоить трудовые навыки, может, даже пойти учиться. Надо будет вызвать положительное отношение у общества (в нашем случае это жюри) к этой профессии, отметив ее важность как для общества в целом, так и для каждого конкретного человека, представив ее достоинства, особенности, возможности, перспективы (условия работы, обязанности, вознаграждение: финансовое, моральное и др.). Названия профессий участники получают немного позже.

В итоге состязания победит то агентство, которое сможет сделать рекламу:

- информативной (рассказав по возможности об основных особенностях профессии, о личности человека, который владеет этой профессией, его перспективах в работе, в жизни, возможных достижениях, продвижении и пр.);

- привлекательной (чтобы хотелось идти учиться, работать по этой специальности, ценить и уважать специалистов в этой сфере, чтобы появилось желание познакомиться с этим специалистом, лично от него узнать о специфике его работы);

- оригинальной (с точки зрения подачи рекламной продукции).

Во многом успех «агентства» зависит от сплоченной работы. Главное — это слушать и слышать друг друга: кто из участников команды и что предлагает внести в рекламу, изменить, исправить. Рекламная кампания каждого агентства по продолжительности не должна превышать 1,5–2 минут.

Количество сотрудников каждого агентства, непосредственно рекламирующих профессию, варьируется от 1 до 3 человек. Эту функцию обязательно берет на себя промоутер, а помогать ему могут менеджер агентства и копирайтер (если данных специалистов в команде 2–3 человека, то они самостоятельно решают, кто из них пойдет помогать в выступлении) и никто больше.

На рабочих местах команд-агентств до начала игры должны стоять цветные, например желтого, зеленого и красного цвета, карточки-таблички с местом для записи названия PR-агентства. Игроки подходят к ведущему и по очереди вытягивают цветные карточки. Когда все участники игры распределились по будущим местам работы, ведущий раздает информационные карточки (рис. 2), на которых написаны роли — специальности и профессиональные обязанности специалиста, а также бейджи (рис. 1) с названием специальности, которые надевает на себя каждый сотрудник пиар-агентства. Надетый бейдж свидетельствует, что роли внутри каждой команды распределены и участники готовы перейти к следующему этапу игр.

Ведущий следит, чтобы название агентства участники придумывали коллективно, чтобы каждый мог предложить свою идею. На этом этапе игры придуманное название должно быть зафиксировано на карточке-табличке.

Состав PR-агентства:

Менеджер (руководитель) агентства — 1 чел.

Медиапланер — 1 чел.

Копирайтер — 2–3 чел.

Редактор — 1 чел.

Графический дизайнер (дизайнер СМИ) — 2–3 чел.

Промоутер — 1 чел.

Когда будет происходить распределение ролей, каждый участник команды должен иметь возможность взять любую из предложенных информационных карточек и прочитать ее, чтобы сделать осознанный выбор: кем он хочет работать в этом агентстве и какие профессиональные обязанности хочет исполнять. Не стоит исключать и такого хода событий, что кто-то из команды возьмет на себя ответственность и распределит все роли единолично.

Когда и этот этап будет пройден, ведущий предлагает менеджеру (руководителю) PR-агентства вытянуть из предложенных карточек-заказов одну, где написано название профессии, для которой команда организует рекламную кампанию (все названия профессий должны лежать лицевой стороной вверх, чтобы их было видно игроку).

Каждой команде предлагается набор заказов, который состоит из 5 профессий, относящихся к различным типам:

Человек — Человек (учитель, библиотекарь, юрист, продавец)

Человек — Природа (ветеринар, агроном, эколог и т.д.),

Человек — Техника (слесарь, системный администратор, инженер-конструктор)

Человек — Художественный образ (художник, певец, реставратор)

Человек — Знак (переводчик, бухгалтер, библиограф)

Затем игроки начинают выполнять задание в соответствии со своими ролями, правилами и рекомендациями.

По истечении отведенного для подготовки времени команды начинают свою рекламную кампанию.

1-е условие: к этому времени все должны закончить свою работу и показать готовность выступать и (или) слушать другие команды;

2-е условие: выступать могут несколько сотрудников агентства (но не более 3 человек).

Когда все PR-агентства выступают, жюри подсчитывает баллы, подводит итог игры и называет победителя. Оценивать работу команд жюри начинает с момента распределения ролей внутри команды и заканчивает по окончании рекламной кампании.

Так как в игре отсутствует четкая структурированная схема рекламной кампании, критерии, по которым оценивается работа команд, носят несколько обобщенный характер, что, в свою очередь, не влияет на цели и результат игры.

Критериями оценки могут служить: творческий подход к решению задачи, полнота исполнения профессиональных обязанностей сотрудниками агентства, содержательность рекламной кампании, уровень возникшего интереса к рекламируемой профессии.

Завершающий этап игры. В то время, как жюри подсчитывает баллы, ведущий благодарит всех участников деловой игры за активность, проявленный к заданию-заказу интерес, за попытки вложить частичку своего труда в общее дело, за проявление такого важного и необходимого в современной жизни качества, как конкуренция, за желание бороться и выиграть. Также необходимо акцентировать внимание участников на том, что командная работа считается более эффективной, чем работа в одиночку.

Сегодня эффективность и результативность зависят от того, насколько человек может и готов работать и выстраивать взаимоотношения в коллективе. Важно найти себя и свое место как в школьном коллективе, среди друзей, так и в будущем - в трудовом коллективе.

Необходимо отметить, какие профессии были выбраны игроками для рекламы, особенно, если выбирались профессии одного типа. Обсудить с участниками тенденцию (если она есть) такого выбора.

Если остается еще немного времени, можно обсудить с участниками, чем, по их мнению, полезны подобные игры, каким образом влияет и влияет ли вообще реклама на формирование их отношения к какой-либо продукции. Может ли реклама повлиять на выбор будущей профессии? Встречали ли участники занятия подобные рекламные ходы в СМИ, на рекламных баннерах?

В завершение деловой игры жюри называет победителя и награждает его грамотой.

Примечание.

Учащихся необходимо предупредить заранее о планируемой игре (за неделю, за месяц), при этом не говорить ни о цели игры, ни о ее процедуре, а дать небольшое задание на дом, чтобы во время игры было немного проще справиться с работой. В связи с этим необходимо:

- предоставить будущим участникам деловой игры список профессий (всех, которые есть на карточках-заказах);

- подготовить рекомендательный список литературы, имеющейся в фондах библиотеки, о профессиях, о людях, которые мастерски ими владеют, подобрать интересную информацию (историю возникновения, факты, статистические данные и пр.).

Ссылка на источник: <http://5psy.ru/obrazovanie>

IV. Театрализованные игры

Театрализованные игры в зависимости от средств изображения, посредством которых разыгрывают сюжет, можно

разделить на две основные группы: **режиссерские игры** и **игры-драматизации**.

В числе прочих к **режиссерским играм** в детской библиотеке можно отнести настольный и теневой театр. В данном случае ребенок или взрослый сам не является действующим лицом, он создает сцены, ведет роль игрушечного персонажа. Он действует за него, изображает его интонацией, мимикой. Пантомима «режиссера» ограничена. Ведь он действует неподвижной или малоподвижной фигурой, игрушкой.

Игры-драматизации основаны на собственных действиях исполнителя роли, который при этом может использовать куклы бибабо или пальчиковые куклы. Ребенок или взрослый в этом случае играет сам, преимущественно используя свои средства выразительности - интонацию, мимику, пантомиму.

Кукольный театр в детской библиотеке выступает как игровая форма библиотечной работы, объединяющая театр – куклу – книгу. Во время спектакля библиотекарь, заинтересовав малышей куклами, должен затем переключить их внимание на книгу и чтение. С помощью кукол можно эмоциональнее, нагляднее, доходчивее рассказать о писателе и его творчестве, рекомендовать книги.

4. 1. Разновидности режиссерских игр

Настольные театрализованные игры

Настольный театр картинок. Все картинки - персонажи и декорации настольного театра - должны быть двухсторонними, так как неизбежны повороты, а чтобы фигурки не падали, нужны опоры, которые могут быть любыми, но обязательно достаточно устойчивыми. Это обеспечивается правильным соотношением веса или площади опоры с высотой картинки. Чем выше картинка, тем больше нужна площадь опоры.

Действия игрушек и картинок в настольном театре ограничены. Но не следует их поднимать и переносить с места на место. Важно имитировать нужное движение: бег, прыжки, ходьбу и одновременно с этим проговаривать текст. Состояние персонажа и его настроение сопровождаются соответствующей интонацией ведущего - радостной, грустной, зловещей и т.д.

Персонажи до начала игры лучше всего спрятать. Их появление по ходу действия привносит в игру элемент неожиданности, тем самым вызывая интерес детей.

Для того чтобы создать представление о месте действия, можно использовать элементы декорации: два-три дерева - это лес, зеленая ткань или бумага на столе - лужайка, голубая лента - речка. Не нужно тратить много времени на такие приготовления. Содержание текста произведения, разыгрываемого в картинках, должно давать простор детской фантазии.

Стенд-книжка. Динамику, последовательность событий легко изобразить при помощи сменяющих друг друга иллюстраций. Для игр-путешествий можно использовать стенд-книжку. Это особенно удобно, если мероприятие выездное, т. е. проводится вне стен библиотеки, а также при условии невозможности использования технических средств для демонстрации презентации - например, при проведении акции open air в парке, сквере, на детской площадке. Сам стенд-книжку легко разместить на скамейке. Сверху, к спинке скамейки прикрепить вид транспорта, на котором состоится «путешествие»: вертолет, подводная лодка, корабль, воздушный шар, летающая тарелка и т.п. По ходу поездки ведущий (сначала библиотекарь, а потом и ребенок), переворачивая листы стенда-книжки, демонстрирует различные сюжеты, изображающие события, встречи, которые происходят в пути.

Этот вид игры позволяет легко изображать массовые сцены, например "Воздушный парад", "Бег диких животных в африканской саванне", "Запуск космической ракеты" и др.

Теневой театр

Сейчас, с развитием IT-технологий, мало кого можно удивить показом медиа-презентаций, сопровождающих практически каждое библиотечное мероприятие. Тем не менее, все-таки необходимо использование визуального



ряда, способствующего лучшему усвоению информации, получаемой детьми и подростками в ходе игрового мероприятия. Это побуждает искать новые приемы зрелищного искусства и внедрять их в библиотечную практику. Разнообразить и вдохнуть новую жизнь в ставшие уже традиционными для детской библиотеки формы работы – такие, как громкое и комментированное чтение, можно при помощи вида театрализации, уходящего корнями вглубь тысячелетий.

Театр теней - форма визуального искусства, зародившаяся в Азии свыше 1700 лет назад. В настоящее время театры теней есть во многих странах мира, но особенно ими славятся страны Востока — Индонезия, Корея, Китай, Япония, Индия. Отличительным признаком театра является то, что все используемые в действии куклы плоские. Кукла имеет четкий ярко выраженный силуэт, поэтому она, как правило, изображена в профиль. Для представления понадобится экран из полупрозрачной бумаги (можно ватман), вырезанные черные плоскостные персонажи и яркий источник света за ними (настольная электролампа), благодаря которому персонажи отбрасывают тени на экран. Кукла может приводиться в движение при помощи тонких тростей или кукловод держит ее за ручку, а подвижные части дергает за веревочку или леску. Очень интересные изображения можно

получить при помощи пальцев рук. Например, можно сделать гуся, зайца, лающую собаку, сердитого индюка, дерущихся боксеров и других, не забывая сопровождать показ соответствующими персонажам звуками.

Чтобы показывать сценку с несколькими персонажами одновременно, нужно установить внизу экрана планку, на которой можно укреплять фигуру. Например, сначала тянет репку дед. Укрепите его фигуру на планке и выводите бабку и т. д. Фигуры размещайте вблизи экрана, чтобы тени получились четкими. Сам же водящий располагается ниже или сбоку от экрана, чтобы его тень не падала на него.

Для данного вида театрализации необходим вдумчивый подход к выбору произведения.

Критерии произведения

Текст должен быть:

- небольшим по объему, рассчитанным на 15-20 минутное чтение вслух;
- минимальным по количеству действующих лиц (3 – 5 персонажей), что облегчит работу с фигурками и восприятие зрителей;
- насыщенным событиями, действиями персонажей;
- наполненным нравственно-этическим аспектом, понятным определенной целевой аудитории (дошкольники, младшие школьники, подростки), который можно обсудить с детьми после демонстрации.

Для детей 6-9-ти лет в числе примерного круга произведений, которые можно рекомендовать для разыгрывания в театре теней, могут быть рассказы С. Козлова, некоторые из басен И. Крылова и С. Михалкова, сказка «Черная курица, или подземные жители» А.

Погорельского, «Щелкунчик и Мышиный король» А. Гофмана, «Карлик Нос» В. Гауфа, сказки Киплинга и т.д.

Более взрослой аудитории, детям 10 - 14 лет, можно предложить просмотр постановок, например, по повести Антуана де Сент-Экзюпери «Маленький принц» и произведениям (или отдельным главам из произведений) Пушкина, Лермонтова, Некрасова, Гоголя, Андерсена, Линдгрен, Гоцци и других авторов (на усмотрение организатора театра).

Преимущества театра теней:

- не требуется большого количества участников действия. Достаточно 1-2 водящих фигурки и ведущего для чтения текста произведения;

- большую часть фигурок можно заготовить единожды и использовать неоднократно. Это, как правило, силуэты животных, людей, растений (деревья, цветы), небесных объектов (солнце, луна, звезды, облако), мебель. При этом фигуры не нуждаются в цветном оформлении;

- минимум подготовки к очередному мероприятию: не нужно всякий раз разучивать текст и разыскивать костюмы к новому представлению;

- устойчивый интерес к происходящему действию имеется практически у любой возрастной аудитории: от малышей-дошкольников до старшеклассников.

На что нужно обратить внимание при подготовке работы театра:

- скоординировать действий теневодов и ведущего, озвучивающего происходящее на экране. Движения фигурок должны соответствовать тексту: нежелательна как их статичность, так и излишняя хаотичность;

- продумать установку технического оборудования: надежно зафиксировать лист ватмана рейками, установить экран на комфортном для восприятия уровне, правильно разместить осветительные приборы, источники направленного света, симметрично по краям обратной стороны экрана.

Подробное описание, как и из каких материалов изготовить театр теней можно найти здесь:

[http://www.razumniki.ru%2Fteni teatr.html](http://www.razumniki.ru%2Fteni%2Fteatr.html)

Мастер-класс по созданию фигурок для теневого театра, выкройки кукол для театра теней:

<http://www.minchanka.by%2Fhometheater%2Fshadow.html>

4. 2. Разновидности игр-драматизаций

Участвуя в играх-драматизациях, ребенок как бы входит в образ, перевоплощается в него, живет его жизнью. Это, пожалуй, наиболее сложное исполнение, так как оно не опирается ни на какой овеществленный образец.

В драматизации достаточно использовать один атрибут - признак персонажа, который символизирует его типичные свойства. Например, характерную маску зверя, вырезанную из бумаги, шапочку, фартучек (элементы рабочей одежды), кокошник, венок, пояс (элементы национального убора) ребенок надевает на себя. Создать же образ он должен сам при помощи интонации, мимики, жестов, движений.

Если в наличии нет полного костюма для исполнения роли, не стоит озадачиваться его изготовлением. Вполне достаточно использовать наиболее типичный признак персонажа. Используя его, можно изготовить эмблему, по которой все сразу узнают изображаемого героя. Здесь главное - исполнение ролей, создающее максимально похожее впечатление. Вместе с тем не требуется и

большой точности исполнения - не нужно портить настроение детям во время игры. Умение придет постепенно - после неоднократного проигрывания роли и наблюдений за сверстниками.

Игры-драматизации с пальчиковыми куклами. Атрибуты надеваются на пальцы, и, как и в драматизации, библиотекарь сам действует за персонажа, изображение которого на руке. По ходу действия ведущий производит движение одним или всеми пальцами, проговаривая при этом текст и передвигая руку за ширмой. Можно обойтись и без ширмы, если таковой нет в наличии, и изображать действия, передвигаясь свободно по комнате.

Пальчиковый театр хорош тогда, когда надо одновременно показать несколько персонажей. Например, в сказке "Репка" друг за другом появляются новые персонажи. Такой спектакль может показывать один человек с помощью своих пальцев. Для показа сказок "Коза и семеро козлят", "Двенадцать месяцев", "Гуси-лебеди" и других с множеством персонажей можно привлечь детей, которые располагаются за ширмой. Показ таких сказок с массовыми сценами возможен благодаря пальчиковым атрибутам. Этот вид игры больше подходит для детей дошкольного возраста, так как является наиболее доступным для исполнения; кроме того, помимо воспитательной функции, игра с пальчиковыми куклами развивает мелкую моторику рук.

Игры-драматизации с куклами бибабо. В этих играх на пальцы руки надевают одну куклу (бибабо). Движения ее головы, рук, туловища осуществляются с помощью движений пальцев, кисти руки.

Куклы бибабо обычно действуют на ширме, за которой скрывается водящий. Но когда игра знакома или куклы водят сами дети, т. е. момент загадочности исчез, то водящие могут выходить к зрителям, общаться с ними, подавать им что-то, брать кого-либо за

руку, вовлекать в игру и т. д. Такое "разоблачение" не снижает, а скорее поднимает интерес и активность ребят.

Когда дети увидят игру взрослого с куклами бибабо, они скорее всего тоже захотят научиться сами водить их. Если кукла окажется велика, можно изготовить куклы и для детских рук. Для этого пригодятся хорошо сохранившиеся части от старых поломанных игрушек, мягких зверюшек.

Театрализованные игры могут выступать как разновидность сюжетно-ролевых игр, сохраняя их типичные признаки: содержание, творческий замысел, роль, сюжет, ролевые и организационные действия и отношения.

Тем не менее, в отличие от сюжетно-ролевых, театрализованные игры развиваются по заранее подготовленному сценарию, в основе которого - содержание сказки, стихотворения, рассказа. Готовый сюжет как бы ведет за собой игру. Но, облегчая развитие темы, он вместе с тем снижает творческий момент. Все ныне существующие практические рекомендации к театрализованным играм сводятся в основном к разработке сценариев по литературным произведениям, большинство из которых разыгрывают взрослые.

Дети редко участвуют в подготовке атрибутов, декораций для спектакля. Чаще всего им предлагают готовые костюмы, что, безусловно, радует ребят, но вместе с тем сковывает их самостоятельность и творчество. Не отрицая тематику готовых сценариев, их можно творчески использовать в театрализованных играх, чтобы у детей появилась возможность самостоятельно импровизировать на темы, взятые из жизни (смешной случай, интересное событие, хороший поступок). Полезно найти разные варианты развития каждой темы, как бы в перспективе увидеть результаты своих дел, поступков и т. д.

Творческому и самостоятельному развитию темы, поискам разных вариантов ее решения содействует и разумная комбинация в одной игре изобразительных средств, свойственных разным играм. Это позволяет детям использовать все известные им способы изображения.

Для начала можно провести игру в настольном театре игрушек и картинок. Он позволяет свободно моделировать и одновременно фиксировать различные ситуации. К тому же в нем удобно имитировать движение автомобилей, людей, животных и других персонажей.

Сложнее играть куклами бибабо, если слабо владеешь техникой их вождения. Они должны постоянно двигаться, как живые, их нельзя зафиксировать на плоскости, столе. Зато с ними можно создать много веселых сценок и использовать эти же куклы в повторных играх, постоянно поддерживая интерес ребят к ним.

Все перечисленные виды театрализованных игр требуют режиссирования и проговаривания реплик. Тут необходимы и выразительные интонации, типичные для определенного образа, характеризующие его поступки и поведение, и соответствующая мимика, дополняющая игру голоса. Изображение поведения героев усложняется в игре-драматизации. Пантомима становится здесь ведущим изобразительным средством. Образ рождается из действий персонажа, мимики, интонаций и содержания реплик. Все это дает простор для творческого преобразования знакомого сюжета.

V. Список использованной литературы

Артемова Л. В. Театрализованные игры дошкольников: кн. для воспитателя дет. сада / Л. В. Артемова. — Москва: Просвещение, 1991.— 127 с.: ил.

Збаровская Н. В. Обучающие игры в библиотеке: технология игрового имитационного моделирования / Н. В. Збаровская. — Санкт-Петербург: Профессия, 2002. — 96 с. — (сер. «Библиотечный практикум»).

Опарина Н. П. Литературные игры в детской библиотеке: учебно-методическое пособие / Н. П. Опарина. — Москва: Либерей-Бибинформ, 2007. — 96 с.

Опарина Н. П. Игровые формы и методы в работе детских библиотек: учебно-методическое пособие / Н. П. Опарина. — Москва: Литера, 2010. — 135 с.

Родари Дж. Грамматика фантазии / Дж. Родари; пер. с итал. Ю. А. Добровольской. — Москва: Самокат, 2011. - 240 с. — (Самокат для родителей).

Рудишина Т. Новые дети, новые законы, новая жизнь: что обсуждали, о чем тревожились и спорили на ежегодном совещании директоров детских и детско-юношеских библиотек в Москве / Т. Рудишина // Б-ка в школе. — 2012. - № 11. — С. 19–26.

Санникова И. Вселенная фантастики и приключений: литературно-интеллектуальные игры / И. Санникова // Б-ка. — 2013. - № 1. - С. 32–34.

Сафонова Н. К. Игры в детской библиотеке (теория, методика, библиотечная практика): учебное пособие / Н. К. Сафонова. — Челябинск: тип. ЧГАКИ Ризограф, 2005. — 60 с.

Тихомирова И. И. Психология детского чтения от А до Я: методический словарь-справочник для библиотекарей. — Москва: Школьная библиотека, 2004. — 248 с.



ул. Театральная, 19,
г. Воронеж, 394036

тел./ факс (473) 255-14-41;
253-09-79; 255-62-24.

e-mail: vrnodb@gmail.com

<http://www.odbvrn.ru/>