

Государственное учреждение культуры
«Полоцкая районная централизованная
библиотечная система»
Отдел библиотечного маркетинга

«Разработка настольных игр в библиотеке для организации досуга»

Методические рекомендации



Полоцк, 2023

Составитель: Е. Е. Коршунова

Редакционная коллегия: С.И.Толканица

«Разработка настольных игр в библиотеке для организации досуга» : методические рекомендации / Государственное учреждение культуры «Полоцкая районная централизованная библиотечная система»; отдел библиотечного маркетинга ; [сост. Е. Е. Коршунова]. – Полоцк, 2023. – 34 с.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
ВИДЫ НАСТОЛЬНЫХ ИГР	7
Квест	7
Мафия	15
Соображарий	15
Детективные истории	16
Крокодил	16
Литературное лото	17
СЦЕНАРИЙ НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ	17
Большая сказочная контрольная	17
НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ СВОИМИ РУКАМИ	29
Крестики-нолики	29
Математический виноград	31
СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	34

Введение

Библиотека – это открытое пространство для общения, творчества, отдыха и игры. Игра является одной из особенностей человеческой жизни. Интерес к феномену игры как таковой актуализировался на протяжении многих эпох развития человечества, начиная с античности вплоть до сегодняшних дней. В современном обществе все большее распространение получает так называемый процесс «геймификации», то есть внедрения игровых технологий во многие сферы личностного развития и общественной жизни.

Игровые технологии активно применяются в практической деятельности педагогов, психологов, воспитателей и библиотекарей в том числе. Современные библиотеки располагают уникальной базой для проведения увлекательных игр: интеллектуальных, познавательных, развивающих, творческих, имеющих игротерапевтическую направленность.

В основе библиотечных игр почти всегда лежит книга, литературное произведение, что позволяет развивать у детей и подростков культурную грамотность, углублять базовые читательские умения и навыки, развивать творческие возможности. Книга довольно часто становится стимулом к игре. Даже в подвижных играх цель и правила заданы сюжетами литературных

произведений. Игры для молодёжи оказывают положительное влияние на формирование социального поведения молодёжи, способствуют обучению искусству принятия решений, развитию у молодёжи навыков системного анализа ситуации, навыков групповой работы и умения активно взаимодействовать с окружающими.

Также игры способствуют популяризации развивающих форм досуга в молодёжной среде. Игра – это интересный и приятный способ отдохнуть, а в процессе игры у человека развиваются внимание, память, дисциплинированность, ловкость, умение действовать в команде. Настольные игры – это замечательный способ развить эрудицию, пополнить словарный запас, улучшить логическое мышление. Но самое главное, настольные игры – это живое общение.

В настоящее время игры занимают значительное место в современной социокультурной деятельности библиотек. В наибольшей степени различные игровые методики применяются в информационном обслуживании, просветительских и образовательных программах, при организации коммуникативных площадок для подростков и молодёжи.

Библиотеки могут занять эту нишу и восполнить недостаток информации о лучших современных играх, став территорией неформального интеллектуального

общения подростков и молодёжи, создав в библиотеке игротеку.

ИГРОТЕКА – это специальным образом организованное пространство, собирающее любителей настольных, интеллектуальных, ролевых, деловых игр, квестов.

Используя игровые технологии (и в частности игротеки) в своей работе, библиотека, в свою очередь, решает следующие задачи:

- Расширение круга читателей и пользователей, привлечение в библиотеку активной молодёжи из сложившихся игровых сообществ, а также «со стороны».

- Проведение игр, полезных для развития молодёжи: интеллектуальных, познавательных, развивающих, творческих.
- Популяризация библиотеки как места интеллектуального и активного досуга и популяризация этого досуга в среде молодёжи.

- Расширение возможностей для продвижения книги, чтения и ресурсов библиотеки.

- Реклама библиотеки изменение позиционирования (с «библиотека – это скучно» на «библиотека – это интересно») в молодёжной среде.

- Поиск волонтеров и активистов библиотеки среди постоянных участников игротеки. Иными словами, создание игротеки приводит к обоюдному культурному обогащению как посетителей, так и самой библиотеки.

Виды настольных игр

Квест

Это тип игр, где для прохождения по сюжету необходимо решать различные загадки. Загадки могут быть и довольно тривиальными, но могут быть и весьма сложными, что в свою очередь развивает мышление.

Игра может проходить в форме театрализации, экскурсии, маршрута (в этом случае составляется маршрутный лист или карта) или объединять все названные варианты. Сюжет квеста (легенда) объединяет задания, героев, оформление.

Итогом игры может быть составление карты, пазла, фразы, накопление баллов или артефактов.

Задания могут быть разноплановыми – в зависимости от центральной легенды, объединяющей игру:

1. интеллектуальные (знание текста определённого произведения, разгадывание кроссворда, головоломки, ребуса, решение детективной задачи, дешифрация информации);

2. ориентировочные (найти подсказку, выход, маршрут на карте, место в книге);

3. технические (собрать что-либо – например, макет, письмо);

4. спортивные (допрыгнуть до чего-либо, попасть в цель, пройти сквозь «охранные лучи», не задев их;

5. творческие (составить коллаж персонажа, эпохи, нарисовать книжную обложку).

Правила прохождения квеста оглашаются организаторами до начала проведения игры.

1. Игра начинается одновременно для всех участников по какому-то условному знаку (слово ведущего, удар гонга, взмах флага). Далее озвучивается легенда, где уже могут быть подсказки, раздаются (при необходимости) маршрутные листы, карты, фрагмент пазла или фразы.

2. Контроль прохождения заданий устанавливается ведущим или отметкой в карте, путевом листе, карточке участника.

3. За нарушение правил игры, отклонения от маршрута, команды полагается штраф – дополнительный вопрос (задание), наделение участника игровыми функциями (например, роль совы, почтового голубя) или исключение из игры.

4. Окончанием игры является прибытие первой или последней команды на конечный пункт и оценка результатов или удар гонга, извещающий, что время закончилось (в этом случае подсчёт баллов/результатов производится, исходя из сделанного на настоящий момент).

Самые простые по уровню подготовки задания для квестов – это вопросы в записках. Их зашифровывают на листах, которые участникам необходимо найти или заработать на каждом этапе соревнования. Существует масса их разновидностей.

-Название следующей точки передвижения разрезано на отдельные буквы, правильно сложив которые, участники узнают, куда идти дальше.

-Использование ребусов и шарад. В них можно сочетать картинки, цифры, буквы, знаки препинания, которые при правильной трактовке дают подсказки о дальнейшем маршруте передвижения.

-Загадки в логических рядах. Например: «Тепло рождается в духовке, а откуда берётся холод?»

-Вариант в лучших шпионских традициях – подсказки, написанные на бумаге с помощью

растопленного воска. Чтобы узнать ответ, нужно закрасить листик цветными карандашами.

-Размещение по всему пути следования указателей (но это совсем не обязательно должны быть обычные стрелки).

-Можно использовать цветы определённого вида или следы животного. В такой форме часто делаются задания квеста для детей.

Например, можно сказать им: «Идите по стопам львёнка и найдете приятный сюрприз».

-В фразе, из которой состоит подсказка, могут быть перемешаны слова. Игрокам необходимо расставить их в правильном порядке. Только так они узнают, что делать дальше.

-Задание пишется задом наперёд, и его нужно прочесть правильно. Подсказка наносится на бумагу с помощью лимонного сока или молока. Вместе с листиком участникам даются свечка и зажигалка, благодаря теплу от огня которых слова должны проявиться и направить игроков к следующему пункту.

-Используются цифровые шифровки слов. Например, вместо каждой буквы пишется её порядковый номер в алфавите.

-Ключ к разгадке необходимо отгадать или выиграть на одном из предыдущих этапов. В качестве задания для квеста в помещении можно использовать предмет, находящийся в комнате в нескольких экземплярах, в одном из которых спрятаны указания касательно дальнейших действий. Это может быть книга, коробка, тумбочка и тому подобные вещи.

-Ещё один интересный вариант – использование подсказок, записанных в форме зеркального отражения. Их расшифровка – занятие не из легких, зато оно очень увлекательное и интересное.

-Загадки можно зашифровывать с помощью картинок, каждая из которых символизирует часть названия следующего пункта следования.

-Записки прячут внутри печенья, конфет.

Литературный квест (литературная квест-игра) – это один из вариантов игры-поиска, столь популярной в наше время в молодёжной среде. Маршрут литературной квест-игры связан с сюжетом и героями предложенных для чтения книг. Эта игра не только знакомит участников

с новыми интересными книгами, но и развивает память, внимание, сообразительность, воображение, умение логически мыслить, развивает ораторские способности. Игровые задания вызывают массу позитивных эмоций и радостных воспоминаний, способствуют развитию коммуникации участников.

Литературный квест можно проводить по одной книге, можно растянуть его во времени, а также можно разработать задания для удалённого выполнения.

Например, библиотекарь хочет провести квест по определённому произведению. Для этого необходимо выделить ключевые моменты, на которые стоит обратить внимание читателей – участников квеста, а также продумать задания.

Алгоритм создания квест-игры:

1) определите, для какой целевой аудитории будет предназначена квестигра.

2) сформируйте цель квеста: ради чего вы планируете ее провести и чего хотите достичь в результате.

3) продумайте инструкцию к квест-игре, сначала приблизительно, в общих чертах, отвечая себе на вопросы: «Что необходимо делать участникам, чтобы

цель игры оказалась достигнута?», а потом пропишите инструкцию дословно.

4) Подумайте, на что похоже предполагаемое инструкцией действие, какие образы у вас возникают, также учтите особенности целевой аудитории и основную идею программы. Обобщив эти данные, придумайте игровую метафору, интригу игры.

5) Придумайте вашей игре красивое название, исходя из получившейся метафоры.

6) Проиграйте мысленно полностью всю игру и пропишите методические особенности ее проведения (продолжительность, особенности организации игрового пространства, время и место проведения, необходимые материалы).

7) Продумайте вопросы для обсуждения, содержательного анализа после игры.

8) Подумайте над вариантами модификации игры.

План подготовки литературного квеста:

1) выбор произведения для квест-игры, определение оптимального временного промежутка для прочтения книги и попутного выполнения заданий квеста

(например, одна неделя). Обязательно наличие нескольких экземпляров издания (если в фонде библиотеки количество недостаточное, можно сделать ксерокопии или найти электронную версию);

2) разбивка произведения на логические части (если оно не структурировано изначально), разработка для каждой части определенного задания, выполнить которое можно только после прочтения данного отрывка произведения: здесь будут хороши шарады и ребусы, зашифрованные в отрывке произведения ключевые слова, кроссворды, ответы на вопросы о каких-либо признаках/действиях персонажей и пр.;

3) определение правил участия (например, квест будет на скорость прочтения и выполнения заданий);

4) разработка карточек участника квеста (путевых листов или пр.), в которых библиотекарь будет ставить отметки о выполнении заданий/прохождении этапов;

5) определение конечной цели прохождения квеста, выбор награды победителю и поощрительных призов остальным участникам.

Прохождение квеста будет выглядеть приблизительно так:

1) сбор всех участников квеста в одно время в библиотеке, объявление о старте квест-игры, знакомство с правилами прохождения, временными рамками и наградой за выполнение (например, первый участник, выполнивший все задания, становится победителем), выдача участникам первого задания и книг для прочтения;

2) участники дома начинают чтение произведения и выполнение первого задания. Как только ответ будет найден, участнику необходимо явиться в библиотеку и сдать задание. Библиотекарь проверяет правильность выполнения, ставит в карточке участника отметку о выполнении первого задания, а также текущую дату и время для определения очередности сдачи участниками заданий. Далее каждому участнику уже индивидуально выдаётся следующее задание, и этот алгоритм повторяется до выполнения участниками всех заданий;

3) библиотекарь определяет день и собирает всех участников квеста для оглашения результатов и награждения, обсуждения игры.

Заключение

Необходимо учитывать, что библиотечные квесты на открытом пространстве и в помещении библиотеки

имеют свою специфику. Она состоит в том, что библиотеки видят свою главную цель в привлечении внимания, интереса к книге и чтению у населения, прежде всего, у молодёжи; направлены на популяризацию творчества писателей, поэтому в основе своей все задания головоломки связаны с книгой и чтением, что позволяет участникам с неожиданной для них стороны посмотреть на знакомые произведения и, конечно же, открыть новые имена в литературе.

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, начинающихся 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

Веселее всего распутывать детективные истории вместе с друзьями. Один из группы - Магистр берёт заранее подготовленную карту из пачки, читает детективную 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.

Крокодил

Эту игру еще называют игрой в ассоциации и пантомимой. Игра позволяет развить 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.

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.

СЦЕНАРИЙ НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ

"Большая сказочная контрольная"

Настольная игра для детей младшего и среднего школьного возраста.

Настольная 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 одна «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? 1

«По щучьему велению, по моему хотению ...» (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, возвращайся, 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 Гримм «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)

- 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 Америке. 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)

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 попадётся)

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 подняться)

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 этот зверь? (Кот в сапогах)
3. Муж обожает свою жену, но из тщеславия сжигает ее скромный наряд. Жену похищает неизвестный. Кто он? (Кошей 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 беда, все доспехи в кладовой перепутались. Помогите богатырю выбрать доспехи и вооружение».

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 КонькаГорбунка. 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 вкраплёнными 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!»

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

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ СВОИМИ РУКАМИ

Игра «Крестики-нолики»

Понадобятся такие материалы:

пенопласт 0,5 см;

акриловые краски;

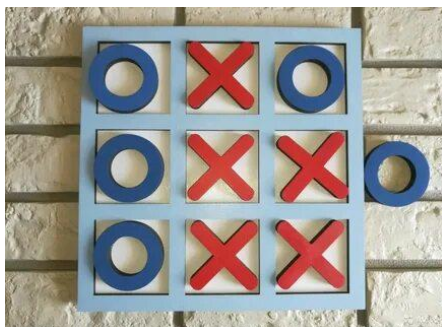
нож для бумаги;

карандаш;

линейка;

коробка (верхняя часть);

картон;
клеевой пистолет.



Делайте игру по схеме:

Расчертите верхнюю часть квадратной коробки изнутри на 9 квадратов.

Вырежьте из картона 4 полоски высотой 2 см и длиной, равной стороне квадрата.

Сложите полоски по намеченным линиям, чтобы получились ячейки.

В местах их пересечения сделайте надрезы и вставьте одну полоску в другую.

Нарисуйте на пенопласте 5 крестиков и 4 нуля, учитывая размер ячейки.

Вырежьте фигурки ножом.

Покрасьте крестики красной краской, а нулики — синей.

Дайте просохнуть и можете приступать к игре. Можно нарисовать игровое поле на листе бумаги. Крестики-нолики сделайте из ткани, пластилина, вырежьте из бумаги

Математическая игра «Виноград»

Математическая игра предназначена для детей младшего школьного возраста.

Для изготовления игры понадобится:

бумага офсетная белая;

цветная бумага;

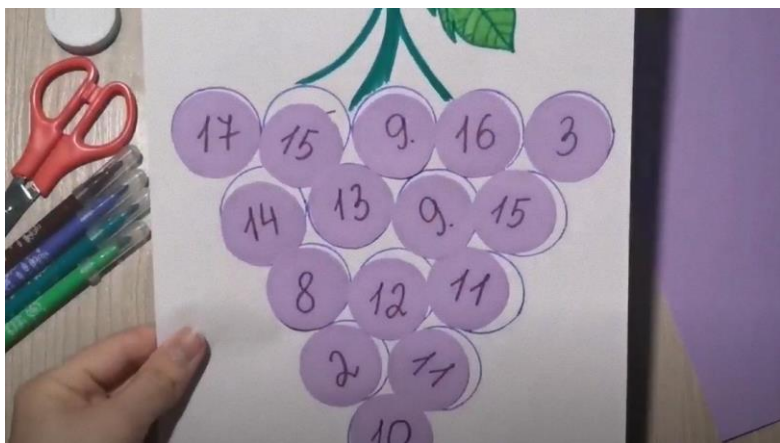
фломастеры;

ножницы;

пластмассовая крышка;

ткань.

Настольная математическая игра «Виноград»:



Делайте игру пошагово:

Нарисуйте на белой бумаге гроздь винограда.

Для рисунка отдельных одинаковых виноградинок обведите фломастером обычную пластмассовую крышку. Напишите на каждой ягодке простой пример со сложением.

Вырежьте из цветного листа бумаги такие же по размеру кружочки, как на основном рисунке.

На кружочках напишите решения примеров.

Сшейте из ткани небольшой мешочек и насыпьте туда все виноградинки с ответами.

Смешайте их. Перед игрой высыпьте смешанные виноградинки-фишки на стол и попросите участника или команду быстро найти ответы на каждый пример и разложить их правильно на рисунке.

Математическая игра станет интересней, если сделать два игровых поля с виноградными гроздьями и разными примерами. Кто быстрее решит все примеры и правильно разложит фишки с ответами, тот и выиграет.

Список использованной 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 [Электронный ресурс] / Н. А. Дабарская // Копающаяся в методиках : [блог библиотечных методик] / Н. А. Дабарская. – Режим доступа: <http://meiblog.blogspot.com/2016/07/blog-post.html>. — Дата доступа: 14.03.2023.
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 : Либеря-Бибинформ, 2007. – 96 с. : ил.