

Государственное бюджетное учреждение культуры Архангельской области
«Архангельская областная научная ордена “Знак Почета”
библиотека имени Н. А. Добролюбова»

Региональный центр консервации документов
и сохранения книжных памятников

**Методика разработки игры
ко Дню славянской письменности и культуры**

Методические рекомендации

Архангельск
2022

Методика разработки игры ко Дню славянской письменности и культуры : методические рекомендации / сост. Д. Н. Ишенина ; Архангельская областная научная ордена «Знак Почета» библиотека им. Н. А. Добролюбова ; Региональный центр консервации документов и сохранения книжных памятников. – Архангельск, 2022. – 31 с.

Оглавление

Методика разработки игры ко Дню славянской письменности и культуры	4
Список литературы.....	9
Приложение 1. Загаданная книга	10
Приложение 2. Названия команд	18
Приложение 3. Азбука церковнославянского языка	20
Приложение 4. Тур 1	21
Приложение 5. Тур 2	24
Приложение 6. Тур 3	25
Приложение 7. Тур 4	27

Методика разработки игры ко Дню славянской письменности и культуры

День славянской письменности и культуры — традиционно важный для всех библиотек праздник. В этот день мы вспоминаем святых равноапостольных братьев Кирилла и Мефодия — создателей славянской азбуки, первых переводчиков богослужебных книг с греческого на славянский язык, проповедников и «светильников миру». Их подвижническая деятельность способствовала складыванию славянской идентичности, поэтому в этот день принято проводить мероприятия, посвященные общеславянской и древнерусской культуре.

Рассмотрим методику разработки игры, посвященной Дню славянской письменности и культуры, на примере интеллектуальной игры «Если хочешь познать истину, начни с азбуки», разработанной сотрудниками Архангельской областной научной библиотеки им. Н. А. Добролюбова (далее — АОНБ) и проведенной в мае 2021 года для учеников воскресных школ города Архангельска. Воспользовавшись данной разработкой, вы сможете создать подобную игру самостоятельно либо провести нашу, все необходимые печатные материалы находятся в приложениях.

Как известно, организация игры в сфере детского досуга всегда складывается из трех этапов: подготовки, проведения и подведения итогов [2, с. 177]. Собственно разработка игры осуществляется на этапе подготовки, поэтому именно на нем мы и сосредоточимся.

Прежде всего следует определиться с тем, для кого будет проводиться игра: какого возраста дети, откуда они, знакомы ли между собой и в каких отношениях находятся. Желательно представлять уровень их подготовки, наличие опыта участия в подобных играх, а также их возможный настрой и ожидания от игры. Кроме того, организатору важно знать, с каким событием будет связана игра, а также определить, каким временем он располагает. От всего вышеперечисленного зависит выбор типа игры, формулировка ее цели и задач.

Наши исходные данные были следующими: мероприятие приурочено ко Дню славянской письменности и культуры, продолжительность — примерно 1 час. Целевая аудитория — около 50 детей младшего и среднего школьного возраста, воспитанники воскресных школ города Архангельска. Мы предположили, что дети имеют представление о Солунских братьях, а также умеют хотя бы немного читать на церковнославянском языке (его изучают в воскресных школах). Исходя из этого разрабатывались задания.

Было решено проводить интеллектуально-познавательную игру. Целью игр подобного типа является активизация познавательной деятельности детей, развитие их логического мышления, общего кругозора. Вместе с тем нам не хотелось сводить всё происходящее к проверке знаний ребят и ограничиваться скучной формой вопросно-ответного общения, поэтому был придуман и озвучен простейший игровой сюжет: участники должны были разгадать название книжного памятника XVI века, одну из книг первопечатника Ивана Фёдорова. В случае успешного разгадывания мы обещали не просто рассказать об этом выдающемся памятнике русской культуры, но и показать его участникам. Ведь шанс увидеть книгу XVI века вблизи, не за стеклом витрины, выпадает не каждый день. (Выбирая книгу для загадывания мы исходили из тех книг, которые есть в фонде нашей библиотеки. Загадана была Острожская Библия, напечатанная Иваном Фёдоровым в Остроге в 1581 году.)

Подумав о том, как будет выглядеть механизм разгадывания слова, сначала мы собирались распечатать нужное словосочетание на листах формата А5 (каждая буква на отдельном листе) и развернуть листы так, чтобы букв не было видно. Однако после некоторого размышления от этого варианта пришлось отказаться: мы побоялись, что дети из любопытства могут открыть буквы до начала игры или по ошибке открыть какие-то дополнительные буквы в процессе игры, всё же у нас было только двое ведущих на 50 участников. Поэтому расставили просто чистые листки бумаги, пронумеровав их. Такие же цифры стояли на листочках с буквами, которые вручались детям после каждого тура. От них требовалось лишь поместить листок на нужное место, совместив цифры.

Далее предстояло продумать, сколько лучше сделать команд, каким образом делить детей на команды, сколько делать туров, сколько давать времени на размышление и прочие организационные вопросы.

Предлагаем следующий удобный список вопросов, ответив на которые организатор фактически составит правила своей игры:

1. Кто принимает участие в игре: команды или индивидуальные участники?
2. Если играют команды, из скольких человек они состоят?
3. Сколько всего команд (индивидуальных участников) одновременно принимают участие в игре?
4. Кто задает вопросы: ведущий или участники друг другу?
5. Как задаются вопросы: одновременно всем участникам, последовательно или по жребию? (Могут быть и другие варианты.)
6. Сколько времени дается на подготовку ответа?
7. Как участники должны демонстрировать готовность к ответу?
8. Кто оценивает правильность ответа?
9. Каким образом начисляются баллы за ответ?
10. До каких пор продолжается игра: пока не закончатся вопросы, пока не истечет время, пока не наберется определенная сумма баллов? [1, с. 237]

Это лишь один из вариантов формулировки вопросов, которые следует продумать организаторам, можно сказать, что список носит рекомендательный характер. Однако если вы пройдетесь по всем пунктам, то снизите вероятность неприятных сюрпризов и для себя, и для игроков.

Мы исходили из общего количества участников в 50 человек. Это значит, что индивидуальные соревнования исключены, детей нужно делить на команды. Пять команд по 10 человек в каждой. Мы сами придумали названия всем командам (и заготовили таблички с названиями, расставили их по столам), чтобы не тратить на это время в ходе игры. Назвали их по первым буквам славянского алфавита: «Аз», «Буки», «Веди», «Добро», «Глаголь» (см. Приложение 2). Распределение по командам решили делать путем жеребьевки: написали по 10 раз каждое название на листочках, бросили в пакет и предложили детям тянуть. Быстро, просто и минимум конфликтов.



Рис. 1. Команда «Глаголь» во время 4-го тура

Исходя из ориентировочной продолжительности игры (1 час) и количества букв в загаданном словосочетании (16 букв), мы решили разделить игру на 4 тура. Командам предстояло выполнять задания, получая за них буквы из загаданного словосочетания. Таким образом всё словосочетание оказывается открытым, после чего мы показываем детям загаданную книгу и рассказываем о ней.

Существуют определенные рекомендации, которых советуют придерживаться при разработке вопросов для интеллектуальных игр [2, с. 174]. Так, вопросы должны быть четко и понятно сформулированы, иметь один правильный ответ. Не должны быть ни слишком простыми, ни слишком сложными, требующими узкопрофессиональных и специальных знаний. При этом вопрос должен содержать в себе много информации, чтобы участники обогатились новыми знаниями, заключенными в самом вопросе, даже в том случае, если они на него не ответят.

Поскольку тема нашей игры достаточно специфическая, знания о кириллической письменности не входят в обычный кругозор современного ребенка, мы постарались создавать конкурсные задания так, чтобы они были разных типов, а также чтобы освещали тему с разных сторон.

Задание **первого тура** побуждает детей обратиться к кириллической азбуке (см. Приложение 3; распечатки лежали на столах у команд) и подумать над смыслом пословиц, связанных с книгой и учением. Он как бы вводит нас в тему славянской письменности.

Каждая команда получает карточку, на которой записаны слова названиями славянских букв (пример: «веди», «есть», «слово», «наш», «аз» — «весна»). Детям нужно записать эти слова обычным образом, составить из них пословицу, вписать в бланк (по клеточкам), а затем устно объяснить, как они ее понимают. Одна буква в бланке выделена цветом — это буква из загаданного словосочетания, ее команда получает после тура. Таким образом, после первого тура оказались открыты 5 букв (из 16).

Готовые бланки для первого задания приведены в Приложении 4. Пословицы задействованы следующие (в порядке использования на карточках):

- *Азбука — к мудрости ступенька.*
- *Учить — ум точить.*
- *Без грамоты как в потемках.*
- *За книгой — умом двигай.*
- *У кого знания — у того и сила.*

Второй тур заключается в ответах на вопросы, касающиеся славянской письменности и культуры. Команды получают листочки с одинаковыми вопросами (5 шт.) и должны письменно ответить на них. После быстрой проверки результаты объявлялись и комментировались, а команда, набравшая больше всех очков, получила две буквы, разрезанные на кусочки (по типу пазла). Нужно было собрать их, так мы открывали заглавные буквы слов.

Отметим: всё загаданное словосочетание мы написали старопечатным шрифтом, а начальные буквы слов были изображены так, как в печатных книгах XVII века изображали заглавные буквы. Это было сделано для создания атмосферы. (Стилизованные буквы загаданного словосочетания см. в Приложении 1.)



Рис. 2. Загаданная книга (после 2-го тура)

Вопросы 2-го тура приведены в Приложении 5, здесь разместим их вместе с ответами:

1. Из какого языка взяла свое начало кириллица? (Из греческого. Она целиком включает греческий алфавит (24 буквы), к которому добавлены 19 букв для обозначения звуков, специфических для славянского языка и отсутствующих в греческом.)
2. Как называлась первая печатная датированная книга на Руси? Кто ее напечатал? В каком году это было? («Апостол», Иван Федоров, 1564)
3. Что такое писало? (Палочка с заостренным концом, которой писали на бересте)
4. Какие материалы использовали на Руси для письма до появления бумаги? (Береста, пергамен)
5. Какой русский царь ввел гражданский шрифт и сделал буквы похожими на современные? (Петр I)

Третий тур посвящен житию Кирилла и Мефодия. Нам хотелось не просто вспомнить некоторые моменты из биографии братьев (проверка эрудиции, как в предыдущем туре), а побудить детей прочитать их на церковнославянском языке — еще один способ прикоснуться к наследию Кирилла и Мефодия.

Команды получают распечатанные фрагменты текста на церковнославянском языке, каждый из которых предваряется вопросом (см. Приложение 6):

1. В каком городе родились Кирилл и Мефодий? Кто был старшим братом, кто младшим? Как звали их родителей?
2. Труды какого святого особенно почитал Константин?
3. Какие науки изучал Константин в Царьграде? Как его прозвали за быстроту ума?
4. Какое чудо случилось во время Сарацинской миссии Константина?
5. Какие слова были первыми переведены на славянский язык?

Командам было дано время на чтение, затем мы выслушали каждый ответ. Не стоит требовать читать вслух по-церковнославянски (однако это зависит от желаний и умений игроков), главное — найти в тексте и озвучить ответ на вопрос. В этом туре букв команды не получают.

Четвертый тур вновь возвращает нас к кириллице, заставляя присмотреться к внешнему виду кириллических букв. Он основан на «Букваре» Кариона Истомина, созданном в 1694 году для обучения царских детей. Каждая команда получает лист с заданием, где изображены буквы и иллюстрации из данного букваря (см. Приложение 7). Игрокам необходимо понять, какую букву изображают фигуры (для облегчения поисков ответа приведены 3 варианта ответов), а также какой из четырех изображенных предметов является лишним. Поясняем: названия трех предметов начинаются с одной буквы, четвертого — с другой.

Дело в том, что «Букварь» Кариона Истомина сделан по типу современных букварей (что нетипично для XVII века): каждой букве посвящен отдельный разворот, на этом развороте приведены изображения предметов, названия которых с этой буквы начинаются.

При подготовке заданий для четвертого тура мы брали цифровые варианты иллюстраций из «Букваря» Кариона Истомина, вырезали нужные изображения, удаляли подписи к ним и группировали нужным образом. Задумка была в том, чтобы дети осознали, как изменился русский язык со времен Истомина: изменилось не только написание слов, некоторые предметы, знакомые нам и сейчас, сменили названия. Другие предметы вообще исчезли из нашей жизни (однако изображения незнакомых детям предметов в задания мы не включали).

Проверяя ответы детей, мы показывали команде страницу букваря с той буквой, которая у нее была. Это был один из способов реализации принципа наглядности, использованного при разработке игры. Нам хотелось не ограничиваться разговорами о старопечатных книгах, но по возможности показать вблизи сами книги, к чему-то даже дать прикоснуться. Это гораздо лучше запоминается и производит более сильное впечатление как на детей, так и на взрослых. Поэтому почти каждый тур сопровождался демонстрацией книг из фонда АОНБ: во время обсуждения ответов на вопросы второго тура мы демонстрировали рукописи и пергаменные переплеты книг, перед началом третьего — показали участникам «Четьи Минеи» («Жития святых») святителя Димитрия Ростовского, изданные в Киево-Печерской лавре в 1700 году. Сообщили, что раздаем им фрагменты текста «Жития Кирилла и Мефодия», распечатанные из оцифрованной версии данного издания. Во время четвертого тура демонстрировали «Букварь» Кариона Истомина. Точнее, его репринтное издание XIX века, в точности повторяющее оригинал.

Конечно, далеко не все библиотеки обладают подобными книжными сокровищами, однако репринтные издания распространены шире и в какой-то мере могут заменить оригиналы в случае их отсутствия. Другой вариант — переделать задания так, чтобы они основывались на имеющихся в фонде книжных памятниках. Либо можно проводить игру, не сопровождая ее демонстрацией книг. Вероятно, это ослабит впечатления участников, но ситуации у всех разные. А сами задания разработаны так, что можно использовать их, не имея под рукой никаких старопечатных изданий.

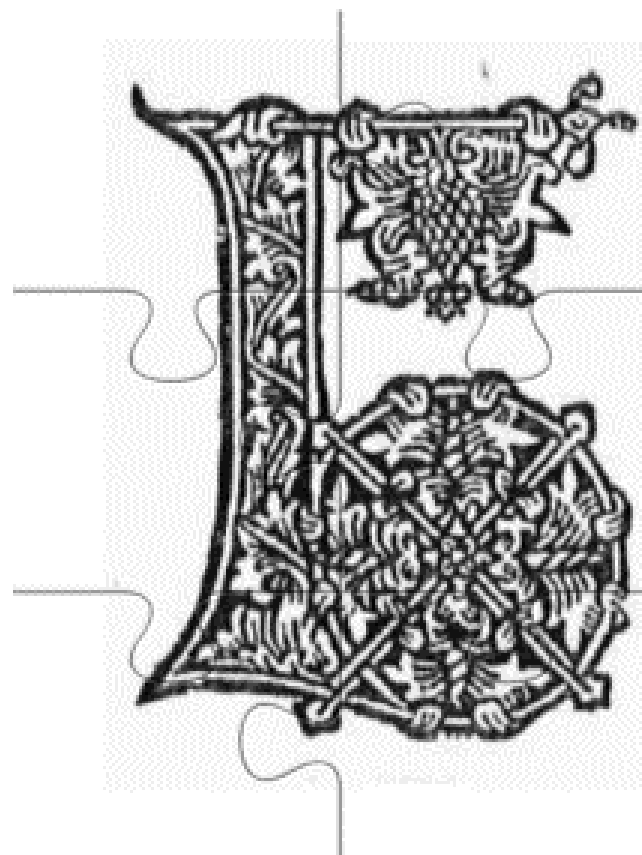
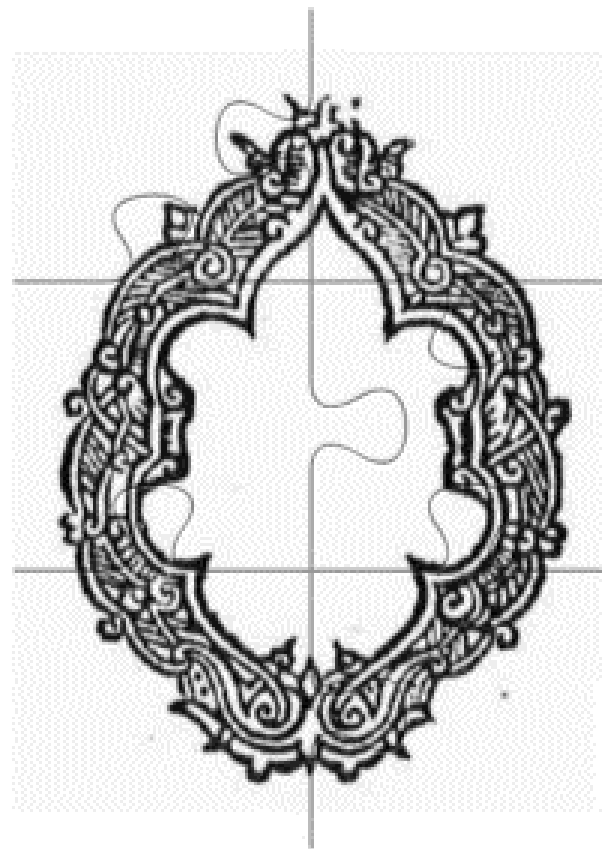
В том случае, если всё же предполагается что-то показывать, материалы следует приготовить заранее, продумать пояснительный текст, возможно, сделать закладки. То же касается игрового реквизита, раздаточных материалов и всех дополнительных элементов мероприятия (если они задуманы): грамот или призов для победителей, посуды для чаепития, книги для отзывов и прочего. Существует множество различных способов поставить содержательную и эмоциональную точку мероприятия, они зависят от конкретных обстоятельств. Мы постарались описать разработку универсальной основы игры, посвященной Дню славянской письменности и культуры, привести материалы, которые могут быть использованы в любом месте, в любом библиотечном фонде, если в нем имеются принтер и бумага.

На наш взгляд, День славянской письменности и культуры (24 мая), как и содержательно примыкающий к нему День православной книги (14 марта), — достаточно сложные для детского восприятия праздники. При этом они очень важны для воспитания ребенка, для формирования сознания принадлежности к российскому народу, славянской культуре и истории. Посредством игры мы сможем более эффективно познакомить детей с жизнью и деятельностью Кирилла и Мефодия, помочь им прикоснуться к истории русского языка, а значит, сможем более эффективно реализовать одну из самых важных функций библиотеки — воспитательную функцию.

Список литературы

1. Кулаченко, М. П. Подготовка педагога дополнительного образования в избранной области деятельности. Вожатская деятельность. – Москва : Юрайт, 2019. – 328 с.
2. Организация досуговых мероприятий : учебник для студ. учреждений сред. проф. образования / [Б. В. Куприянов, О. В. Миновская, А. Е. Подобин и др.] ; под ред. Б. В. Куприянова. – 2-е изд.; стер. – Москва : Академия, 2015. – 288 с.

Приложение 1. Загаданная книга









K

A

И

И

И

И

Б

Л

Приложение 2. Названия команд
(рассчитано на 5 команд)

АЗЗ

БЮКН

ВЧБДН

ГЛАГО́ЛЬ

ДОБРО̀

Приложение 3. Азбука церковнославянского языка

А аз	Б буки	В вѣди	Г глаго́ль	Д добро́	Є есть	Ж живѣте
З зело́	З земля́	Н и́же	І и	К ка́ко	Л лю́ди	М мыслѣте
Н наш	О он	П поко́й	Р рцы	С сло́во	Т твёрдо	У ук
Ф ферт	Х хер	Ѡ от, оме́га	Ц цы	Ч червь	Ш ша	Щ шта
Ъ ер	Ы еры́	Ь ерь	Ѣ ять	Ю ю	Ѧ (и)я	Ѧ юс мальѣй
Ѫ юс большой	Ѫ кси	Ѣ пси	Ѧ фита́	Ѧ и́жица		

Перед вами три слова, записанные названиями славянских букв. Пользуясь славянским алфавитом, запишите эти слова привычным образом и впишите в клеточки, получив таким образом пословицу. Объясните, как вы ее понимаете (устно).

Пример: «слово», «твердо», «он», «людие» — стол.

Слово 1: «буки», «есть», «земля».

Слово 2: «глагол», «рцы», «аз», «мыслете», «он», «твердо», «еры».

Слово 3: «покой», «он», «твердо», «есть», «мыслете», «како», «аз», «хер».

1 2

□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

3

как в □ □ □ □ □ □ □ □

Перед вами три слова, записанные названиями славянских букв. Пользуясь славянским алфавитом, запишите эти слова привычным образом и впишите в клеточки, получив таким образом пословицу. Объясните, как вы ее понимаете (устно).

Пример: «слово», «твердо», «он», «людие» — стол.

Слово 1: «како», «наш», «иже», «глагол», «он», «иже».

Слово 2: «ук», «мыслете», «он», «мыслете».

Слово 3: «добро», «веди», «иже», «глагол», «аз», «иже».

1 2

За □ □ □ □ □ □ — □ □ □ □

3

□	□	□	□	□	□
---	---	---	---	---	---

Перед вами четыре слова, записанные названиями славянских букв. Пользуясь славянским алфавитом, запишите эти слова привычным образом и впишите в клеточки, получив таким образом пословицу. Объясните, как вы ее понимаете (устно).

Пример: «слово», «твердо», «он», «людие» — стол.

Слово 1: «како», «он», «глагол», «он».

Слово 2: «земля», «наш», «аз», «наш», «иже», «я».

Слово 3: «твердо», «он», «глагол», «он».

Слово 4: «слово», «иже», «людие», «аз».

У ¹ ² ,
У ³ **И** ⁴

Приложение 5. Тур 2
(распечатать по числу команд)

1. Из какого языка взяла свое начало кириллица?
2. Как называлась первая печатная датированная книга на Руси? Кто ее напечатал? В каком году это было?
3. Что такое писало?
4. Какие материалы использовали на Руси для письма до появления бумаги? (2 ответа)
5. Какой русский царь ввел гражданский шрифт и сделал буквы похожими на современные?

Приложение 6. Тур 3

В каком городе родились Кирилл и Мефодий? Кто был старшим братом, кто младшим? Как звали их родителей?

ины
 ин го-
 цинѣ

 бысть въ Солднѣ
 градѣ Оксалоністѣмъ мѡжъ добророденъ и богатъ, име-
 немъ Левъ, чиномъ воинъ, саномъ сотникъ, имѣашъ подрѡжїе
 Марїи, той роди ихъ двоихъ свѣтнаниковъ мїрѣ, и просвѣ-
 тителен странъ славенскихъ, Меодїа, и Константина, нареченна-
 го послѣжде въ стѡй схимѣ Кїрїлла. Первѣе оубо Меодїи,
 якъ старѣйшїи рождѣніемъ, въ возрастѣ прїнде, и въ воинскихъ
 полцѣхъ служаше, и царю знаемый бѣ, и во вѡдоу ѿ негѡ по-
 ставленъ бысть, и въ страны сопредѣлныа славяншмъ посланъ:

Труды какого святого особенно почитал Константин?

Оучася же отрокъ книгамъ, препѣваше паматїю и разумомъ
 паче всѣхъ свѣтнаниковъ своихъ, и имѣаше любѡвь велику къ
 стѡму Григорїю Бгословѣ, егѡже и книги всегда читаше, и мно-
 гая ѿ тѣхъ реченїа и казанїа изѡучаше и изѡустъ, написаше и
 похвалѣ стѡму сице: на стѣнѣхъ крѣтѣхъ изъсказаше, подъ крѣтомъ

Какие науки изучал Константин в Царьграде? Как его прозвали за быстроту ума?

Въ царь же градъ преведенъ, и
оучителемъ царскимъ вѣдѣнъ бывъ, вскорѣ навмече всенъ вѣшнѣи
мѣдрости, грамматикѣ же, и Омировѣ стихотвореніи, риторикѣ,
и филозофїи, ариаметикѣ, и астрономїи, и мѣсїи, и вѣсѣмъ
ѣллинскимъ хитростемъ, и бѣ въ оуднвлєніе оучителемъ своимъ
толкѣи радн быстротѣ оумѣ своимъ. и прозванъ бысть по-
слѣжде филозофомъ, понеже прїепѣ въ амбодрїи паче иныхъ.
Не точїи же въ ѣллинскомъ мѣзыкѣ бѣ премдаръ, но и во иныхъ
мѣзїцѣхъ, римскаго бо писанїа и зѣчїа добрѣ, и сѣрскои бе-
сѣдѣ, и прочимъ иностраннымъ навмече мѣзыкшмъ,

Какое чудо случилось по время Сарацинской миссии Константина?

ствѣющїи емѣ бл҃гти Бжїей. Сарацини же во вѣсѣхъ своихъ про-
тївѣ положенїахъ и мрѣтвобанїахъ бывахѣ ш негѣ посрамлени.
Таже не могѣше въ словесѣхъ побѣдїти непобѣдїмаго, дѣша
емѣ тѣиш мѣдъ смѣртный испїти. Гдѣ же рекїи: аще что и
смѣртно испїете, не вредїтъ вы, тои соблюде раба своего цѣла и
невредїма, и возвратї того здрава, съ чѣстїю и дарамн ш кнѣ-
зѣ Сарацинскаго шпѣщїна.

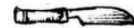
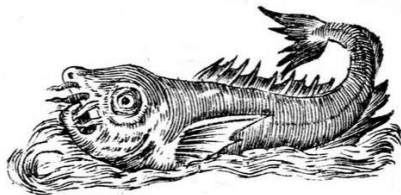
Какие слова первыми были переведены на славянский язык?

стантїна, аще и не хотѣша прїїти сѣнъ архїерїейскїи. Онъ же Ф. ѿ дїо
первѣе постїса чѣтырїдцѣть днїи, и споспѣшїствѣющїи емѣ бл҃го-
дѣти ст҃аго Дѣа, и зѣверѣте азѣбкѣ славїнскѣи и мѣщѣю въ сѣбѣ
трїдцѣть и оїмъ писменъ, во ѣже бы приложїти кнїгн Грѣцкїа
на мѣзыкѣ славїнскїи, въ чїомъ съ помощїю Бжїей помогѣше
емѣ и бл҃жїнный Меодїи, и въ началѣ прилагѣти началша ст҃ои
ѡуїи ш Іоанна: въ началѣ бѣ Слово, и прѣчла. и показѣша
то царю и патрїархѣ и всемъ соборѣ, и всн ш томъ съ радостїю
прославїша Бга.

Приложение 7. Тур 4
(Ответы: Б, И, О, С, Я).



1. Какую букву из приведенных ниже изображает фигура ?
Выберите один вариант.
2. С этой буквы начинаются названия трех из четырех предметов, изображенных ниже. Вычеркните лишний предмет.



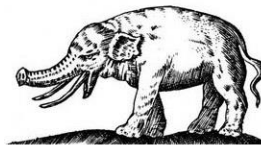
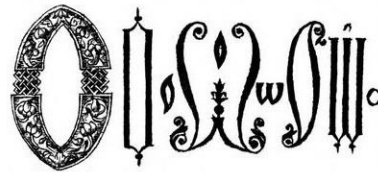
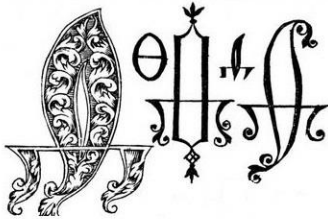


1. Какую букву из приведенных ниже изображают фигуры?
Выберите один вариант.
2. С этой буквы начинаются названия трех из четырех предметов, изображенных ниже. Вычеркните лишний предмет.



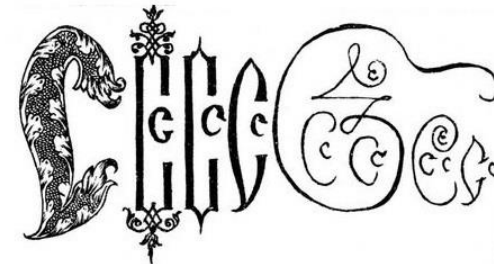
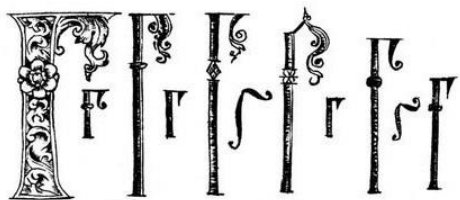


1. Какую букву из приведенных ниже изображают фигуры?
Выберите один вариант.
2. С этой буквы начинаются названия трех из четырех предметов, изображенных ниже. Вычеркните лишний предмет.





1. Какую букву из приведенных ниже изображает фигура ?
Выберите один вариант.
2. С этой буквы начинаются названия трех из четырех предметов, изображенных ниже. Вычеркните лишний предмет.





1. Какую букву из приведенных ниже изображает фигура ?
Выберите один вариант.
2. С этой буквы начинаются названия трех из четырех предметов, изображенных ниже. Вычеркните лишний предмет.

