

Государственное бюджетное учреждение культуры Архангельской области  
«Архангельская областная научная ордена „Знак Почета“  
библиотека имени Н. А. Добролюбова»  
Научно-методический отдел



## **Литературные игры в библиотеке** *Методические рекомендации*

Архангельск  
2018

Литературные игры в библиотеке: методические рекомендации / сост. А. А. Денисова. – Архангельск : 2018. – 19 с.

В методических рекомендациях представлено описание различных литературных игр, которые используются в библиотеках для организации интеллектуального досуга пользователей. Даны советы по подготовке и написанию сценария игрового мероприятия. Пособие будет полезно начинающим специалистам без профессионального библиотечного образования.

## Оглавление

От составителя .....	4
Литературная игра .....	4
Викторина .....	5
Настольные литературные игры .....	6
Квиз: интеллектуально-развлекательная игра .....	8
Литературный крокодил .....	8
Литературный суд .....	9
Игра на основе кейс-метода .....	10
Игра-буклет .....	11
Подготовка игры и её сценария .....	12
Список литературы .....	15
<i>Приложение 1</i> .....	16
<i>Приложение 2</i> .....	18
<i>Приложение 3</i> .....	19

## От составителя

Сегодня в практике работы библиотек игры стали одним из наиболее распространённых способов организации интеллектуального досуга пользователей. По мнению специалистов, это связано с тем, что игра полностью отвечает принципу единства познания и рекреации. Наряду с удовольствием от самой игры человек получает удовлетворение от умения пользоваться своими знаниями, от расширения собственного кругозора.

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

Цель рекомендации — познакомить библиотекарей с различными формами литературных игр, особенностями их подготовки и проведения. Методические рекомендации адресованы начинающим специалистам без профессионального библиотечного образования.

## Литературная игра

Согласно библиотечной энциклопедии «литературная игра — это соревнование на знание творчества писателя или литературного произведения, одна из форм библиотечного обслуживания и библиотечного общения»<sup>1</sup>. В библиотеках она используется уже достаточно давно. Так, в 1938 году был издан сборник «Литературные игры»<sup>2</sup>, в котором описано около семидесяти литературных игр и головоломок для работы с читателями.

В качестве примера представим игру «Центон» из данного сборника. Эта форма игры известна библиотекарям не в новинку. Центоном называют произведение, главным образом стихотворное, составленное из отдельных строк, собранных из различных произведений одного или нескольких авторов. Таким образом, это — своеобразная мозаика, монтаж мелких кусков. Но куски подбирают так, чтобы получались остроумные, неожиданные и не лишённые смысла стихи.

«Составление центонов является занимательной, творческой игрой, но довольно сложной и требующей большой сноровки; зато уже готовый центон может послужить прекрасным материалом для более доступной игры. На листах записывают центон или диктуют участникам игры. Последние должны определить первоначальную принадлежность того или иного отрывка, „распутать центон“. Выигрывает указавший большее число произведений, откуда взяты отрывки.

Пример центона, составленного из басен Крылова:

В июле, в самый зной, в полуденную пору,  
Сыпучими песками в гору,  
Из дальних странствий возвратясь,  
По улицам слона водили,  
Как видно, напоказ —  
Известно, что слоны в диковинку у нас, —  
Так за слоном толпы зевак ходили...  
Какой-то повар грамотей  
С поварни убежал своей,  
Со всех дворов собак сбежалось с полсотни,  
Как вдруг из подворотни

<sup>1</sup> Библиотечная энциклопедия / Рос. гос. б-ка. М. 2007. С. 576.

<sup>2</sup> Литературные игры : пособие для руководителей литературных кружков и библиотекарей / сост. В. А. Мануйлов. Л., 1938. 214 с. : ил.

Проказница мартышка,  
Осёл, козёл  
Да косолапый мишка  
Затеяли сыграть квартет.

Довольно широкое распространение получил другой вариант этой игры, а именно составление шуточных рассказов из заглавий различных произведений. Такой рассказ прочитывают вслух перед играющими. Выигрывает тот, кто успевает со слуха уловить большее число заглавий и отнести их к тому или иному автору»<sup>3</sup>.

Отрывок выше взят из пособия «Литературные игры» В. А. Мануйлова. Библиотечным специалистам, использующим в своей работе игры, будет полезно познакомиться с этим профессиональным изданием.

### Викторина

В библиотеках наибольшее распространение получила такая форма работы, как викторина. Она может быть и самостоятельным мероприятием, и частью какого-либо события (литературного вечера, библиотечного урока, познавательного часа и т. д.).

«Викторина — интеллектуально-познавательная игра, состоящая из занимательных вопросов и ответов на темы из различных областей знаний»<sup>4</sup>. Вопросы литературной викторины охватывают содержание художественных произведений, факты биографии писателей и поэтов, вопросы по истории литературы.

Существует несколько способов проведения викторины:

1. Библиотекарь задаёт вопросы. Победителем становится участник, давший наибольшее количество правильных ответов.
2. Все участники викторины делятся на команды и отвечают на вопросы ведущего. За правильные ответы команды получают баллы (жетоны и т. д.). Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов.
3. Участники делятся на команды, и одна команда задаёт вопросы другой. Задача ведущего — не только вести игру, но и оценивать ответы, подводить итоги.
4. Участникам заранее даны вопросы, на которые нужно ответить в письменной форме за определённое время. Результаты викторины и её победитель объявляются после подведения итогов.

Основная задача организаторов викторины — продумать правила, по которым она будет проходить, и сформулировать вопросы.

Правила викторины должны определять, кто может стать участником, как будет переходить право на ответ или выбор вопроса, можно ли использовать подсказки, будет ли игра индивидуальной или игроки разделятся на команды.

Вопросы в викторине бывают открытого и закрытого типа. Закрытый тип подразумевает только формулировку вопроса, а ответ участник должен отыскать сам. В викторинах открытого типа, помимо вопросов, содержатся и варианты ответов на них.

При подготовке вопросов специалисты рекомендуют соблюдать следующие требования:

- вопрос не должен быть ни слишком простым, ни слишком сложным;
- если присутствуют варианты ответа, не стоит явно выделять какой-то один;
- формулировка вопроса не должна быть слишком пространной. К примеру, 300–400 печатных знаков — это уже большой вопрос, его могут не дослушать до конца — и будут правы;
- лучше, чтобы ответ на вопрос укладывался в одно-два, максимум три слова;

<sup>3</sup> Литературные игры. С. 114-117.

<sup>4</sup> Поощряем чтение, формируем информационную грамотность : 100 форм работы по продвижению чтения, и не только : словарь-справочник для библиотекаря / сост.: В. Б. Антипова. – М. 2015. С. 40.

- записывая вопрос, обязательно зафиксируйте тот источник, на основе которого он был придуман. Это необходимо для того, чтобы любой участник мог обратиться к нему, если сомневается, что ведущий озвучил правильный ответ.

Литературная викторина может состоять из различных вопросов и заданий. С примерами заданий можно познакомиться в приложении к методическим рекомендациям (Приложение 1).

Викторины в библиотеке проходят не только в своей обычной форме. Часто библиотекари используют правила, внешнее оформление и атрибуты других популярных игр, например настольных.

### Настольные литературные игры

**Литературное лото** — специально организованное состязание по правилам традиционного лото. Игру в такой форме можно посвятить отдельному произведению или творчеству какого-либо автора.

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

5				60
	20		42	
14		57		

Рис. 1. Примерный вид карточки «Литературного лото»

Ведущий вынимает из мешочка бочонки (жетоны) с номерами. Игрок, у которого в карточке есть номер, названный ведущим, отвечает на предложенный вопрос. Если он справится, то может закрыть жетоном номер в карточке, а если нет, то попытать удачу вместо игрока имеет право любой другой участник. За верный ответ этот участник получит дополнительный жетон, которым впоследствии может закрыть любой номер на своей карточке. Выигрывает тот игрок, который первым закроет все клетки с числами на игровом поле.

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

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

В ходе игры участникам необходимо было правильно сопоставить героев из книг. Например, костяшку с изображением Коровьева приставить к костяшке с Азazelло, Плюшкина — к Чичикову, Пьера Безухова — к Анатолию Курагину и т. д.

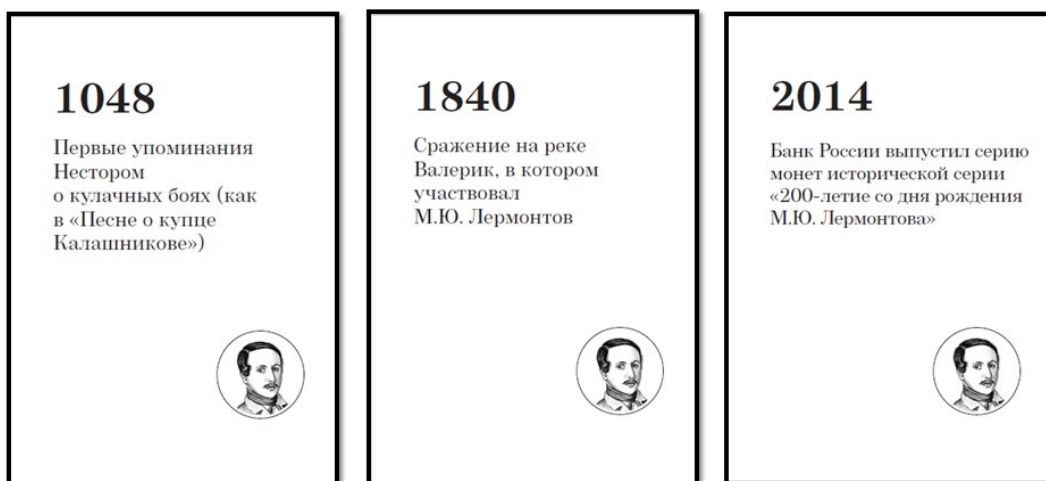
В Архангельской областной научной библиотеке имени Н. А. Добролюбова была подготовлена игра «Вокруг Лермонтова»<sup>5</sup>. В её основу положена популярная настольная игра «Таймлайн», в которой участники с помощью специальных карточек выкладывают ленту времени из предложенных исторических событий. Цель этой игры — выстроить в хронологическом порядке события, связанные с именем известного русского поэта Михаила Юрьевича Лермонтова.

Игра содержит 67 двусторонних карт, на которых перечислены события, посвящённые истории рода Лермонтовых, творчеству и живописи поэта, фактам его жизни, отсылкам к личности Лермонтова в искусстве (музыка, живопись, театр, кино, архитектура) и др. Настольная игра охватывает большой период: начиная с «Повести временных лет» и заканчивая нашими днями.

С одной стороны карт указано само событие...



...а с другой — то же самое событие, но уже с указанием даты, когда оно произошло.



Все карты размещаются вокруг случайной стартовой, на которой указан год события. Остальные добавляются слева или справа — в зависимости от того, когда произошло это событие, до или после стартового. Победителем становится игрок, который первым выложит в ленту времени все свои карты.

<sup>5</sup> Вокруг Лермонтова: лента времени [Электронный ресурс] : настольная игра // Современная библиотека : электронное методическое издание / Арханг. обл. науч. б-ка им. Н. А. Добролюбова. Архангельск, 2016. № 1 (18).

## Квиз: интеллектуально-развлекательная игра

Необычный вариант литературной игры можно сделать в форме квиза. Последние несколько лет квизы пользуются популярностью у россиян и проводятся в основном в барах и кафе. Люди разных возрастов собираются вместе, чтобы в дружной компании весело провести вечер и посоревноваться за звание лучшей команды.

Формат игры придумал Шон Хеннесси. Классическая версия QUIZ проходит в три раунда, в каждом из которых по 20 вопросов. Вопросы могут быть устные или касаться изображений, видео- и аудиофрагментов. Как правило, задания не требуют особых знаний, например, у игроков не станут спрашивать точную дату рождения какой-либо известной личности. Большая часть вопросов рассчитана на логику, сообразительность и общую эрудицию игроков.

Вопросы озвучивает ведущий игры, параллельно они должны дублироваться на экране для удобства участников. Над каждым вопросом игроки размышляют в формате «мозгового штурма» в течение минуты. Затем ответы записывают на специальном бланке, который сдаётся организаторам после завершения раунда. Пока организаторы проверяют ответы участников, ведущий зачитывает правильные ответы.

Раунд 1. Команда		
	Ответы	Баллы
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		

Рис. 2. Примерный вид бланка с ответами

Между раундами есть перерывы по 15 минут. Длительность игры — около 2–2,5 часов. Побеждает команда, которая ответила верно на большее количество вопросов.

Известно уже множество вариантов этой командно-интеллектуальной игры, в которой участники за ограниченный промежуток времени отвечают на вопросы из самых разных сфер знания («Мозгобойня», «Збышек Квиз» и т. д.). При схожем принципе они отличаются количеством туров (от 4 до 7), количеством задаваемых вопросов (от 7 до 10), наличием туров с нестандартными заданиями. Например, в «Мозгобойне» есть тур-блиц, в котором участники должны ответить на семь разных вопросов. Сложность в том, что вопросы появляются на экране на 15 секунд, зачитываются один раз и больше не повторяются.

Библиотеки активно используют квизы в своей работе. Так, общедоступные библиотеки Санкт-Петербурга организуют для своих читателей квизбуки. Квизбук — это интеллектуально-развлекательное соревнование, посвящённое только литературе — книгам и писателям.

### Литературный крокодил

Популярны в библиотеках игры, построенные по принципу известных телепередач: «Звёздный час», «Поле чудес», «Своя игра», «Крокодил», «Что? Где? Когда?» и др.

Можно предложить своим читателям сыграть в «Литературного крокодила»<sup>6</sup>. Правила игры такие же, как в телевизионной передаче, — нельзя произносить звуки и проговаривать

<sup>6</sup> Шашкина, А. Л. Игра «Литературный крокодил» [Электронный ресурс] // Муниципальное бюджетное учреждение культуры «Центральная городская библиотека» г. Нижний Тагил : [сайт]. – URL: [http://www.tagilib.ru/for\\_prof/iGRA-literaturnyy-krokodil.php](http://www.tagilib.ru/for_prof/iGRA-literaturnyy-krokodil.php) (дата обращения: 22.08.2018).



слово губами. Игроки, используя только жесты, мимику и движения, за определённое время должны объяснить своей команде нужное слово. В «Литературном крокодиле» загадываются не просто слова, а названия литературных произведений, фамилии писателей и поэтов, имена и прозвища литературных героев.

Игра, обычно состоит из нескольких раундов:

- «Разминка». Участникам необходимо проявить актёрское мастерство и за определённое время успеть показать как можно больше литературных персонажей, причём таким образом, чтобы команда смогла их узнать и правильно назвать. За каждого угаданного героя команде присуждаются баллы. Игроки могут: отвечать жестами на вопросы отгадывающих, указывать на свою одежду, украшения и другие вещи. Нельзя: разговаривать, намеренно издавать любые звуки (кроме выражения эмоций); произносить слова беззвучно, одними губами; показывать и «рисовать» в воздухе отдельные буквы.
- «Глухой телефон». Игроки встают в одну линию, видя затылок друг друга. Первый участник команды получает на листке название литературного произведения, затем поворачивает к себе следующего участника и объясняет ему это слово или фразу с помощью жестов и мимики. Так игроки по цепочке передают друг другу информацию. Задание считается выполненным, если через определённое время последний участник команды озвучивает ответ, совпадающий с названием произведения на карточке. За каждое угаданное произведение начисляются баллы.
- «Музыкальный тур». В современной музыке довольно часто встречаются названия литературных произведений. Командам по очереди предлагается прослушать фрагменты песен, в которых упоминается литературное произведение, его герои или автор (в названии или в тексте песни). Например, повесть Габриэля Гарсиа Маркеса «Полковнику никто не пишет» и песня группы Би-2 с аналогичным названием; повесть Александра Грина «Алые паруса» и песня Владимира Преснякова «Зурбаган» (из текста песни: «...Грянет ливень, резкий и косой, / И продрогнет юная Ассоль»). За каждое угаданное название начисляются баллы.
- Конкурс «Нарисуй писателя». Для этого конкурса будет полезно знать характерные черты внешности писателей. Игроки по очереди получают задание и рисуют портрет. Если писатель отгадан, нового рисует следующий игрок.

### Литературный суд

Долгое время библиотеки использовали такую форму работы, как «литературный суд» — вид литературной игры, обсуждение героев книги (обычно остроконфликтной), организованное в форме театрализованного судебного разбирательства<sup>7</sup>. Игра призвана стимулировать познавательную и читательскую активность участников. Обычно её рекомендуют проводить для молодёжной аудитории. «Игры в форме литературных судов привлекательны для молодёжи, так как позволяют людям раскрыть свои артистические способности, самоутвердиться, самовыразиться, раскрыть свой потенциал, повысить статус среди сверстников, ощутить атмосферу эпохи»<sup>8</sup>.

По своей сути литературный суд — это ролевая игра, имитирующая судебное заседание, предметом обсуждения которого является литературное произведение и его персонажи. Между читателями — участниками суда распределяются основные роли: судья, защитник, обвинитель, присяжные заседатели, независимые эксперты, секретарь суда. Исходя из фабулы и сюжета произведения, определяются потерпевший, обвиняемый, свидетели обвинения и защиты, роли которых также могут играть ваши читатели.

<sup>7</sup> Библиотечная энциклопедия / Рос. гос. б-ка. М. 2007. С. 577

<sup>8</sup> Олзоева, Г. К. Массовая работа библиотек : учебно-методическое пособие. М. 2006. С. 62.

На судебном заседании «обвиняться» могут не только литературные герои, но и явления, события, человеческие чувства: «Можно ли оправдать преступления, совершённые во имя любви?».

Сценарный план литературного суда, выглядит обычно следующим образом:

1. Вступительное слово судьи: представление участников суда и обвиняемого, объявление главной проблемы.
2. Обвинительная речь прокурора.
3. Выступление свидетелей обвинения.
4. Выступление независимых экспертов.
5. Речь защитника.
6. Выступления свидетелей защиты.
7. «Последнее слово» обвиняемого.
8. Совещание судей.
9. Приговор.
10. Подведение итогов

Кроме того, организаторам следует учитывать, что игра, как правило, имеет театрализованный характер, поэтому важно оформить помещение и подготовить костюмы для участников.

### **Игра на основе кейс-метода**

Подросткам и молодёжи можно предложить литературную игру на основе кейс-метода. Метод кейсов, или метод анализа практических ситуаций, признан в мировой практике одним из самых эффективных способов обучения. Цель метода кейсов — научить человека анализировать информацию, выявлять ключевые проблемы и находить оптимальные варианты их решения.

Суть игры заключается в том, чтобы пробудить у её участников интерес к литературному произведению, которое им ещё не известно.

Игроки делятся на команды по 6–7 человек. Затем организаторы знакомят всех с произведением, его автором, главными героями. Очень кратко рассказывается ситуация, в которой в данный момент находятся герои, затем зачитывается отрывок из книги, содержащий какую-либо интригу. Не доходя до конца эпизода, ведущий обрывает чтение и предлагает командам найти свой вариант развития событий.

«Для игроков можно приготовить подсказки: ключевые слова из текста, наводящие на размышление; рисунки и иллюстрации к книгам. Подсказки можно дать визуально на экране, при необходимости использовать музыкальное или звуковое сопровождение.

Вопросы, затрагиваемые в игре, в зависимости от содержания книги могут быть и „житейскими“, и философскими, и нравственно-этическими, и шуточными.

На обсуждение командам предоставляется три минуты, после чего капитан каждой команды даёт ответ. Если прозвучали верные ответы, ведущий предлагает прочесть книгу, и проверить какая команда оказалась права. Если верных ответов не прозвучало, можно сказать, что рассуждения были интересными, но герои поступили совсем по-другому. А как они поступили и что из этого вышло — расскажет книга! Авторская развязка эпизода в любом случае остаётся для участников неизвестной»<sup>9</sup>. С опытом проведения в библиотеке игр на основе кейс-метода можно познакомиться, прочитав статью Светланы Некрасовой «Метод кейсов для популяризации художественной литературы»<sup>10</sup>, а примеры самих кейсов

<sup>9</sup> Пантюхова, Т.В. Недели детско-юношеской книги : марафон методик и жанров : варианты готовых сценариев. М. 2012. С. 56-61.

<sup>10</sup> Некрасова, С.В. Метод кейсов для популяризации художественной литературы // Современная библиотека. 2018. № 3. С.66-69.

можно найти в книге Татьяны Владимировны Пантюховой «Недели детско-юношеской книги: марафон методик и жанров»<sup>11</sup>.

### Игра-буклет

Интересным вариантом литературной игры может стать «игра-буклет — форма опосредованной долговременной игры поискового и творческого характера»<sup>12</sup>. Удобство такой формы работы с читателями заключается в том, что все игровые задания оформляются в индивидуальные издания (буклеты) и участники получают их в личное пользование. Это позволяет им играть в любом удобном для себя месте и в любое время.

Игры-буклеты создаются с разными целями. Они могут рекомендовать пользователям книги различной тематики — на это ориентированы, например, буклеты летнего чтения. «Буклет может стимулировать и перечитывание, осмысление прочитанного, выявление в прочитанном его историко-литературных и смысловых контекстов — это буклеты авторского и жанрового характера. Наконец, они могут направлять творческую энергию читателей, предлагая им игровые идеи для творческой разработки и реализации»<sup>13</sup>.

У игры очень простые правила:

1. Игра продолжается от 1 до 3 месяцев.
2. Принять участие в игре могут все желающие.
3. Круг и количество выполняемых заданий определяется самим участником.
4. Приветствуется проявление любой творческой активности игроков (неожиданное, креативное оформление изданий, выполнение заданий в объёме, не ограниченном требованиями и т. д.).
5. Допускается обращение участников за помощью к друзьям, родителям и специалистам библиотеки.

Особое внимание библиотекарю следует обратить на задания игры. Они обязательно должны быть занимательными и интересными, чтобы обеспечить внимание участников и удержать его в течение всего заявленного времени игры.

В игровом буклете можно использовать следующие типы заданий:

- Задания, связанные со словотворчеством. Библиотекарь предлагает участникам попробовать создать свои новые слова и дать им толкования.
- Задания, связанные с толкованием слов. Они позволяют расширить словарный запас участников и углубить их представление о смысловых оттенках словоупотребления в конкретном художественном тексте. Например, в одном из буклетов было предложено поискать ответ на вопрос, почему же младшая дочь купца просила именно «аленький» цветочек. Игроки обратились к словарям и пришли к поразительному выводу о том, чего на самом деле хотела героиня сказки. Оказывается, в давние времена «аленький» означало не только цвет, но и было одним из синонимов для обозначения милого, желанного, любимого друга.
- Задания, связанные с различными видами творчества. Например, что-то нарисовать, склеить, сшить, связать; придумать продолжение истории и т. д.
- Задания, которые требуют развёрнутого формулирования мысли, аргументирования утверждений. «Игровые задания этого уровня ставят читателя в проблемную ситуацию, побуждая идти от конкретного художественного факта к обобщению. Например, объяснить читательскую привязанность к Карлсону, который по сути своей эгоист, вун, жадина и хвостун. Суждения юных читателей всегда интересны, оригинальны, глубоки. Соглашаясь с тем, что Карлсон любит прихвастнуть и пожадничать, они в то же время увидели

<sup>11</sup> Пантюхова, Т.В. Недели детско-юношеской книги : марафон методик и жанров : варианты готовых сценариев. М. 2012. 111 с.

<sup>12</sup> Сафонова, Н.К. Игры в детской библиотеке : теория, методика, библиотечная практика : учеб. пособие. – Челябинск, 2006. С. 32.

<sup>13</sup> Там же, С. 33.

и другое: „Карлсон умеет придумывать увлекательные игры“, „Карлсон превращает жизнь Малыша в весёлую и интересную“, „он устраняет скуку из жизни Малыша, делает её интересной“. В Карлсоне читатели оценили „умение радоваться каждому дню“, „находчивость и весёлый характер“»<sup>14</sup>.

При организации игры необходимо следовать определённому алгоритму. На первом этапе библиотекарь (инициативная группа) разрабатывает содержание буклета и его дизайн, тиражирует издание. На следующем этапе важно провести презентацию буклета и распространить его, а также позаботиться о том, чтобы участники игры могли получить всю необходимую информацию.

Большое значение имеет завершающая фаза. Сначала собираются и тщательно анализируются буклеты читателей, затем проводится встреча с участниками, на которой организаторы подводят итоги, отмечают творческие находки игроков и награждают победителей.

Опыт проведения игр-буклетов представлен в статье Натальи Александровны Дабарской «Летом с буклетом»<sup>15</sup>, с примерами игр-буклетов можно познакомиться в книге Натальи Константиновны Сафоновой «Игры в детской библиотеке: теория, методика, библиотечная практика»<sup>16</sup>.

### **Подготовка игры и её сценария**

При подготовке любого мероприятия необходимо в первую очередь определить его целевое и читательское назначение, то есть зачем и для кого мы организуем игру.

Целевое назначение включает формулировку целей и задач, которые мы планируем реализовать при подготовке и проведении мероприятия. Цель и задачи литературной игры должны быть конкретными и реально достижимыми. Например, цель может быть такой: обобщить знания читателей о творчестве писателя Антона Павловича Чехова. При формулировке цели не стоит использовать общие или шаблонные фразы, например «расширить знания пользователей о литературе», «продвижение книги и чтения» и т. д.

Следующим шагом станет выбор интересной формы для игры. Это очень важный этап в подготовке игрового мероприятия. От формы игры зависит количество её участников, пространство, которое она будет занимать, время, которое она займёт, и самое главное — её правила. Важно также помнить, что, какую бы форму вы ни выбрали, игра должна:

- 1) быть познавательной;
- 2) наталкивать участников на размышления, заставлять их мыслить логически;
- 3) поощрять творческую активность;
- 4) соответствовать принципу «Как можно меньше зрителей, как можно больше участников»<sup>17</sup>;
- 5) заканчиваться результативно — победой, поражением или вничью.

Ни одна успешная игра не может обойтись без сценария. Сценарий — это подробная разработка содержания мероприятия, где конкретно указывается, что говорят и как поступают ведущие и действующие лица, в какой обстановке происходит действие. Примерная схема написания и оформления сценария дана в приложении к данным методическим рекомендациям (Приложение 2).

<sup>14</sup> Сафонова, Н.К. Выиграть читателя [Электронный ресурс] // Портал «Образование Урала» : [сайт]. – URL: <http://www.uraledu.ru/node/26575> (дата обращения: 18.09.2018).

<sup>15</sup> Дабарская, Н.А. Лето с буклетом [Электронный ресурс] // Копающаяся в методиках : [блог]. – URL: <http://mei-blog.blogspot.com/2016/07/blog-post.html> (дата обращения: 10.08.2018).

<sup>16</sup> Сафонова, Н.К. Игры в детской библиотеке : теория, методика, библиотечная практика : учеб. пособие. Челябинск, 2006. С. 46-57.

<sup>17</sup> Сценарии школьных викторин, конкурсов, познавательных игр : нелитературный текст. Изд. 2-е. Ростов-н/Д., 2004. – С. 14.

При разработке сценария важно помнить о том, что вы его автор. Значит, этот труд авторский, поэтому полные или частичные заимствования текстов из чужих сценариев без переработки нежелательны.

Работу над сценарием игры можно разделить на две части: придумывание различных конкурсов и заданий и написание собственно текста.

«Первая часть требует от организаторов, сценаристов мобилизации всей своей фантазии, остроумия и творческого подхода к проблеме придумывания заданий не „лобового“, прямолинейного характера, а образного, интересного для зрителей и команд»<sup>18</sup>.

При подготовке вопросов (заданий, конкурсов) рекомендуют:

- не искать готовые задания и конкурсы, а собирать идеи. На помощь могут прийти различные сборники с играми и головоломками, не относящиеся, на первый взгляд, к разрабатываемой теме; периодические издания, сборники различных заданий и упражнений для работы с группами на тренингах;
- самим составлять вопросы на основе текстов литературных произведений, биографии писателей. По возможности не использовать вопросы из чужих сценариев. В них могут быть фактические неточности, ошибки — как в самих формулировках, так и в ответах. Подобные вопросы не только ухудшают качество игры, но и могут возмутить её участников;
- Необходимо учитывать, что во время игры в обстановке повышенного волнения участникам трудно слушать длинные, пространные тексты заданий, поэтому вопросы должны быть чёткими и лаконичными. Если участники несколько раз переспрашивают условия, это просчёты организаторов. Чтобы избежать подобных ошибок, лучше на подготовительном этапе попробовать самим выполнить все придуманные задания.
- В подготовке литературной игры по творчеству одного из писателей или по отдельному произведению можно использовать специальную таблицу, которая заполняется интересными фактами и сведениями по мере прочтения книги.

Цитаты, эпитафии	Словарь	Портреты героев	Вещи, предметы	Природа, животные	Иллюстрации	Исторические факты

Отобранные сведения затем используются при разработке игровых заданий.

К примеру, участники могут:

- определить по фрагменту текста персонажей книги;
- соотнести предметы с задачами, которые персонажи решают или могли бы решить с их помощью;
- расположить иллюстрации в правильном порядке, отражающем сюжет книги;
- нанести на географическую карту маршруты перемещения героев и др.

<sup>18</sup> Опарина, Н.А. Зрелищные формы коллективного досуга школьников // Сценарии и репертуар. 2012. Вып. 4 (189). С. 42.

Текстовая часть сценария игры возможна в двух вариантах. В первом все задания не связаны общей идеей или сюжетом. Такая игровая программа превращается в цепь конкурсов, не зависящих друг от друга. Получается своеобразная подборка заданий и их выполнение. В этом случае можно ограничиться сценарным планом, где прописан примерный ход мероприятия и его приблизительный хронометраж, например таким:

№	Эпизод (конкурс)	Текст ведущего	Реквизит	Время
1	Начало мероприятия			
2	Конкурс 1			
3	Конкурс 2			
4	Подведение итогов			
5	Финал			

При работе над сценарием игры важно спрогнозировать её ход, предвидеть реакцию участников и зрителей на те или иные задания. Необходимо закладывать в сценарий приёмы активизации аудитории: конкурсы для болельщиков, театральные миниатюры, художественные номера и т. д.

Второй вид сценария предполагает объединение конкурсных заданий в одну логически связанную сюжетную линию, где могут использоваться декорации, театрализация, костюмы и особый реквизит. В этом случае сценарий обязательно должен включать полные тексты реплик ведущих и других участников игры, описание конкурсов, театральные номера и т. д. Ремарки в тексте должны раскрывать особенности характеров героев, происходящего действия, музыкального оформления, художественных номеров.

Для того чтобы научиться писать сценарий мероприятия, предлагаем познакомиться с рекомендациями из книги Надежды Прокопьевны Опариной «Как сотворить интересный сценарий: рецепты для начинающих и продвинутых специалистов»<sup>19</sup> и Ирины Борисовны Шубиной «Организация досуга и шоу-программ: творческая лаборатория сценариста»<sup>20</sup>.

<sup>19</sup> Опарина, Н.П. Как сотворить интересный сценарий : рецепты для начинающих и продвинутых специалистов. М. 2017. 127 с.

<sup>20</sup> Шубина, И. Б. Организация досуга и шоу-программ : творческая лаборатория сценариста. Изд. 2-е. Ростов н/Д., 2004. 350 с.

## Список литературы

1. Бражников, А. И. Интеллектуальные игры как способ привлечения детей к чтению / А. И. Бражников. – М. : Чистые пруды, 2006. – 32 с. – (Библиотечка «Первого сентября», серия «Библиотека в школе». Вып. 6 (12)).
2. Бурда, Б. Интеллектуальные игры: для знатоков и не только / Борис Бурда. – Москва : АСТ ; Екатеринбург : У-Фактория, 2009. – 285 с.
3. Воронова, Е. А. Праздник своими руками. От совета до сценария / Елена Александровна Воронова. – Изд. 2-е. – Ростов-на-Дону : Феникс, 2006. – 219 с. : ил.
4. Дабарская, Н. А. Лето с буклетом [Электронный ресурс] // Копающаяся в методиках : [блог библиотечных методик] / Н. А. Дабарская. – Режим доступа : <http://mei--blog.blogspot.com/2016/07/blog-post.html> (дата обращения: 10.08.2018).
5. Дабарская, Н. А. Литературный суд: Методика организации [Электронный ресурс] // Копающаяся в методиках : [блог библиотечных методик] / Н. А. Дабарская. – Режим доступа : <http://mei--blog.blogspot.com/2014/06/blog-post.html> (дата обращения : 10.08.2018).
6. Литературные игры : пособие для руководителей литературных кружков и библиотекарей / Сост. В. А. Мануйлов. – Ленинград : Государственное учебно-педагогическое издательство, 1938. – 214 с. : ил.
7. Некрасова, С. В. Метод кейсов для популяризации художественной литературы / Светлана Владимировна Некрасова // Современная библиотека. – 2018. – № 3. – С. 66-69.
8. Опарина, Н. А. Зрелищные формы коллективного досуга школьников / Нина Александровна Опарина // Сценарии и репертуар. – 2012. – Вып. 4 (189). – С. 3-61.
9. Опарина, Н. П. Как сотворить интересный сценарий : рецепты для начинающих и продвинутых специалистов / Надежда Прокопьевна Опарина. – Москва : Либер-дом, 2017. – 127 с. – (Библиотекарь и время. XXI век ; № 162).
10. Опарина, Н. П. Литературные игры в детской библиотеке : учебно-методическое пособие / Надежда Прокопьевна Опарина. – М. : Либерей-Бибинформ, 2007. – 96 с. : ил. – (Библиотекарь и время. XXI век ; вып. 67).
11. Пантюхова, Т. В. Недели детско-юношеской книги : марафон методик и жанров : варианты готовых сценариев / Т. В. Пантюхова – Москва. : Либерей-Бибинформ, 2012. – 111 с. – (Библиотекарь и время. XXI век ; № 139).
12. Поощряем чтение, формируем информационную грамотность : 100 форм работы по продвижению чтения, и не только : словарь-справочник для библиотекаря / сост.: В. Б. Антипова. – Москва : Библиомир, 2015. – 75 с. : портр.
13. Романова, Д. М. Эмодзи: визуализация классических образов / Д. М. Романова // Современная библиотека. – 2018. – № 1. – С. 90-92 : ил., фот.
14. Сафонова, Н. К. Выиграть читателя [Электронный ресурс] // Портал «Образование Урала» : [сайт]. – Режим доступа: <http://www.uraledu.ru/node/26575> (дата обращения: 18.09.2018).
15. Сафонова, Н. К. Игры в детской библиотеке : теория, методика, библиотечная практика : учеб. пособие / Н. К. Сафонова ; Челяб. гос. акад. Культуры и искусств. – Челябинск, 2006. – 58 с.
16. Сценарии школьных викторин, конкурсов, познавательных игр : нелитературный текст / [авт.-сост.: С. В. Турыгина, А. Н. Кугач]. – Изд. 2-е. – Ростов-на-Дону : Феникс, 2004. – 302 с. : ил. – (Серия «Библиотека школьника»).
17. Чаусова, А. Чемпионат читателей Челябинска : интеллектуальная игра среди детей и молодежи / Алена Чаусова // Библиополе. – 2017. – № 2. – С. 28-33 : фот.
18. Шашкина, А. Л. Игра «Литературный крокодил» [Электронный ресурс] // Муниципальное бюджетное учреждение культуры «Центральная городская библиотека» г. Нижний Тагил : [сайт]. – Режим доступа : [http://www.tagilib.ru/for\\_profi/igra-literaturnyy-krokodil.php](http://www.tagilib.ru/for_profi/igra-literaturnyy-krokodil.php) (дата обращения: 22.08.2018).
19. Шубина, И. Б. Организация досуга и шоу-программ : творческая лаборатория сценариста / Ирина Борисовна Шубина. – Изд. 2-е. – Ростов-на-Дону : Феникс, 2004. – 350 с.

### Примеры заданий к литературным викторинам и играм

- «Угадай произведение». Задание по типу телевизионной игры «Угадай мелодию». Библиотекарь предлагает отгадать название произведения с наименьшего количества слов. Например, «На западном фронте без перемен» (Эрих Мария Ремарк).
- «Я знаю пять...». Задание, повторяющее известную детскую игру. Библиотекарь может предложить участникам игры назвать пять писателей на определённую букву; пять произведений литературы, название которых состоит из одного слова; пять произведений, герои которых ищут клады и сокровища; пять волшебных предметов из сказок и т. д.
- «Книга в эмодзи». Содержание известных классических произведений зашифровано с помощью эмодзи<sup>21</sup>. Задача игроков — догадаться, что это за книга, и вспомнить её автора. Например:



Подробнее с данным типом задания можно познакомиться, прочитав статью Дарьи Михайловны Романовой «Эмодзи: визуализация классических образов»<sup>22</sup>.

- «Герой и его автор». Бывает, что литературный герой приобретает большую популярность, чем его создатель. Имя автора не всегда на слуху. Бывает непросто вспомнить и название книги. Озвучиваем игрокам имя героя любого литературного произведения, правильно назвавшие книгу или автора — получают баллы.
- «Салат из книг (сказок)». Создаём новую сказку из текстов хорошо всем известных и знакомых произведений. Ведущий зачитывает получившийся «салат», а слушателям предстоит угадать названия произведений, по которым путешествует хорошо известный герой.
- «Угадай стихотворение по рифме». Даются окончания стихотворных строк. Необходимо восстановить текст.  
...под окном  
...вечерком,  
...царица, —  
...девица.
- «Узнайте произведение по его началу». Необходимо написать на отдельных листах первую фразу (абзац) из известных произведений русской и зарубежной литературы и предложить читателям вспомнить, какая книга начинается с этой фразы.
- «Пропущенные гласные». «Берут отрывок какого-либо стихотворения, достаточно хорошо известного... Отрывок переписывают с пропуском гласных букв. Предлагается вставить гласные буквы и указать название стихотворения и фамилию его автора»<sup>23</sup>.

<sup>21</sup> Язык идеограмм и смайликов, используемый в электронных сообщениях и на веб-страницах. Этот графический язык, где вместо слов используются сочетания картинок, появился в Японии и распространился по всему миру.

<sup>22</sup> Романова, Д. М. Эмодзи: визуализация классических образов // Современная библиотека. 2018. № 1. С. 90-92 : ил.

<sup>23</sup> Литературные игры : пособие для руководителей литературных кружков и библиотекарей / Сост. В. А. Мануйлов. – Л., 1938. С. 152.



- «Литературный грамотей». Игрокам предлагается исправить орфографические ошибки в названиях известных произведений: Л. Н. Толстой «Война и пир», Лаймен Фрэнк Баум «Удивительный волшебник из страны Ос»; Шарль Перро «Крот в сапогах».
- «Знакомые незнакомцы». Библиотекарь зачитывает известные всем цитаты, необходимо вспомнить, из каких они литературных произведений.
- «Травести». Фрагмент какого-либо известного литературного произведения маскируется под другое известное произведение путём замены имён героев, названий некоторых предметов, географических названий и др. Ведущий зачитывает «переодетые» тексты. Задача играющих — узнать «маску», зашифрованное произведение и его автора.
- «Два в одном». «На экране демонстрируются портреты, составленные из двух половинок разных лиц. Надо угадать, какие знаменитые писатели и поэты „спрятались“ в необычном портрете»<sup>24</sup>.
- «Найди пару». На карточках нарисованы портреты или написаны имена героев из разных произведений. Героев из одного произведения необходимо объединить в пары.
- «Картинки с выставки». Нарисуйте картинку к какой-нибудь известной сказке или стихотворению и предложите другим игрокам отгадать, что это за произведение.
- «Верись — не верись». Участникам предлагается согласиться или не согласиться с каким-либо фактом. Пример: «Верите ли вы, что дед Александра Сергеевича Пушкина взял штурмом турецкую крепость?». Те, кто верит, встают слева от ведущего; те, кто не верит, встают справа от него. На обдумывание предоставляется 5 секунд, совещаться между собой запрещается. Затем ведущий сообщает правильный ответ, после чего сделавшие неправильный выбор уходят в зал, а оставшиеся продолжают играть. Состязание продолжается до тех пор, пока не останется один-два игрока.
- «Прогноз». Творческое чтение. Пролистав книгу, изучив обложку и иллюстрации, попробуй догадаться — о чём она? Напиши предположения о героях этой книги, попробуй придумать её конец. После прочтения книги сравни свои предположения с настоящим развитием событий.

---

<sup>24</sup> Чаусова, А. Чемпионат читателей Челябинска : интеллектуальная игра среди детей и молодёжи // Библиополе. 2017. № 2. С. 31.

### Примерная схема написания и оформления сценария

1. Титульный лист
  - Наименование учреждения.
  - Название мероприятия.
  - Форма (викторина, квест, игра и т. д.).
  - Информация об авторе(ах) (ФИО, должность, контактные данные).
  - Город, год создания.
2. Пояснительная записка
  - Читательский адрес (для кого, возраст).
  - Актуальность выбранной темы (почему проводим мероприятие).
  - Идея (основная мысль автора).
  - Цель и задачи мероприятия (зачем проводим, что для этого делаем).
  - Условия реализации мероприятия (место проведения, временные рамки, количество участников и т. д.).
  - Особенности выбранной программы.
  - Подготовительные мероприятия.
  - Ожидаемые результаты.
3. Оборудование для проведения мероприятия
  - Мебель, компьютерная техника, музыкальная аппаратура и т. д.
  - Декорации, игровые реквизиты, раздаточные материалы, костюмы и т. д.
  - Призы, дипломы.
4. Литературный сценарий (ход мероприятия)
  - Действующие лица.
5. Рекомендации по организации и проведению мероприятия
6. Список используемой и рекомендуемой литературы
7. Приложения
  - Вопросы и ответы к игре.
  - Схемы.
  - Таблицы.
  - Другие материалы.

### Алгоритм подготовки и проведения игры

1. Подготовительный этап включает:

- Выбор темы (автора, произведения, жанра литературы), определение цели и задач, читательского назначения, формы игры.
- Создание рабочей группы для планомерной подготовки игрового мероприятия, назначение ответственных за отдельные задачи.
- Разработка игры. Подготовка сценария или сценарного плана. При необходимости создаётся положение об игре, в котором прописывается её название, цель, задачи, целевая аудитория, условия и правила проведения, наличие жюри, контактная информация организаторов.
- Подбор и подготовка игрового реквизита, раздаточного материала, музыкального и художественного оформления.
- Подготовка печатных материалов для ведущих и жюри (все задания с подробными ответами, протоколы и т. д.).
- Определение места, времени и даты проведения игры.
- Предварительная подготовка участников игры (при необходимости).
- Оформление книжной выставки.
- Репетиция игры, определение и доработка «слабых мест».
- Реклама мероприятия. Размещение информации о мероприятии в библиотеке, на библиотечном сайте, в социальных сетях. Рассылка информационных писем-приглашений в различные учреждения.

2. На этапе проведения идёт:

- Подготовка помещения (мебель, специальное оборудование, оформление, размещение книжной выставки).
- Непосредственное проведение игры.
- Оценка игры участниками мероприятия (например, заполнение бланков обратной связи / анкет).

3. В заключительный этап (анализ игры) входит:

- Обработка бланков/анкет обратной связи. Обсуждение игры, в ходе которого будут определены все её недостатки.
- Подготовка информации об игре, её размещение в библиотеке, на сайте учреждения и в социальных сетях.