

## Алгоритм дидактической игры

1. Все начинается с появления ведущего на игровом поле. Его костюм, грим, пластика, речь соответствуют определённому сценическому образу. Он приветствует зрителей и участников.
2. Важно создать условия для активного игрового общения, а для этого необходимо действие, например, конфликт или проблема, которую могут решить совместно участники игры. Для создания такой ситуации аниматору нужны ассистенты, например: аниматор—юморист, ассистент—человек без чувства юмора. Возможен вариант привлечения сказочных или литературных персонажей: Баба Яга и Василиса Премудрая, Незнайка и Знайка.
3. Для игры необходимо конкретное число участников. На помощь приходит *манок*—прием незаметного для присутствующих вовлечения в игровое действие. Это загадывание загадок, предложение продолжить известное стихотворение, повторить скороговорку, т.е. своеобразные крючки, за которые цепляются желающие взаимодействовать с ведущим, становящиеся сразу участниками игры или конкурса.
4. Появившиеся на игровом поле участники становятся артистами. Им присваивают роли, определяют арену их действий, необходимый реквизит.

5. Игровое действие для участников— всегда настоящее соревнование. Поэтому необходимо усвоить правила игры. Иногда возникает необходимость провести пробную игру, чтобы лучше изучить эти правила.

6. Соревнование продолжается до полной реализации условий игры. Заканчивается игра определением победителей по решению ведущего, жюри или на основе зрительских симпатий.

7. Наградами для играющих могут быть разыгрываемый приз, зрительские овации, подарок в виде концертного номера и т.д.

### Литература:

1. Аникеева, Н.П. Воспитание игрой: кн. для учителя / Н.П. Аникеева.— М.: Просвещение, 1987.
2. Шашина В.П. Методика игрового общения: учебн. пособие / В.П. Шашина.— Ростов/н/Д: Феникс, 2005.
3. Тубельская Г.Н. Роль игры в повышении эффективности руководства чтением / Г. Н. Тубельская // Актуальные вопр. библ. работы.—1989.

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



Составитель С. Л. Костевич

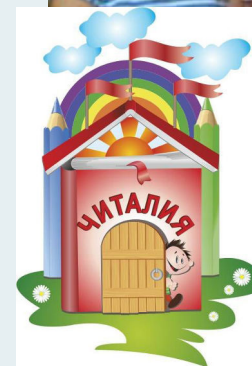


Межпоселенческая центральная библиотека  
им. Г. С. Виноградова

Заметки методиста  
Выпуск 7

## Литературные игры в детской библиотеке

### Методические рекомендации



Тулунский район 2016 г.

*Как увлечь детей чтением? Ведь хорошая книга увлекает не только богатым воображением автора, но и учит думать. По-прежнему справедлива мысль «Люди перестают мыслить, когда перестают читать». Дети очень любят играть. Может для начала превратить чтение в игру?*

В отличие от обычных игр педагогическая игра обладает существенным признаком—четко поставленной целью (обучение!) и соответствующим ей педагогическим результатом. Это позволяет отнести игры, проводимые в библиотеке, к разряду педагогических и соответственным образом их классифицировать. Отметим, что в библиотеке преобладают игры обобщающие, познавательные, воспитательные, развивающие, творческие, коммуникативные, профориентационные. Не менее разнообразна типология игр по характеру игровой методики. Укажем лишь важнейшие: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные игры. В библиотечной практике все они успешно реализуются в работе с молодыми читателями.

Стимулом и материалом для игры в библиотеке всегда является книга.



В психолого-педагогической литературе выдвигается целый ряд необходимых требований к личностным качествам, профессиональным знаниям и умениям педагога—организатора игры. Это должен быть добрый, талантливый, умный, креативный, коммуникабельный человек. Сегодня человека, способного совместить все эти качества и свойства, называют *аниматором*.

Умение создавать игровые ситуации и входить в них является обязательным компонентом деятельности библиотечного специалиста.

В полноценном восприятии литературного произведения очень важен эмоциональный компонент. Именно игра является эмоционально насыщенной. Психологи доказали, что усилению эмоциональности содействует наличие сюжета. И здесь влияние книги несомненно. Игровые элементы все более активно включаются в традиционные литературные утренники и вечера, диспуты и конференции.

В последнее десятилетие мы наблюдаем своеобразный бум библиотечных мероприятий, в основе которых лежит игра.

Отечественный книжный рынок быстро отреагировал на эту новую потребность общества: игровые материалы и книги занимают значительное место в общем количестве изданий. Произошли изменения и в деятельности детских библиотек, которые применяют специфические формы и методы работы: создают музеи и комнаты сказок, кукольные кружки, открывают театры книги и клубы по интересам.

Дидактические литературные игры, широко используемые в деятельности библиотек, - разновидность игр с правилами, созданных в целях обучения и воспитания детей средствами литературы, углубления восприятия прочитанного, приобщения к самостоятельному чтению, формирования культуры чтения. Литературные дидактические игры тренируют память, мышление, воображение; повышают интерес к тексту произведения, дают возможность лучше запомнить их названия, авторов, имена героев и т.д.



Главный статус любого взрослого в детской игре— партнер.