

Педагогика

Английский язык

Биология

География

Дошкольное образование

Здоровье детей

Информатика

## Библиотека в школе

№1 (7)/2006

Искусство

История

Литература

Математика

Начальная школа

Немецкий язык

Русский язык

Спорт в школе

Управление школой

Физика

Французский язык

Химия

Школьный психолог

Ю. ФРОЛОВА



# Играем в библиотеке

Методика и описание  
развивающих  
и развлекательных игр  
для детей всех возрастов

БИБЛИОТЕЧКА «ПЕРВОГО СЕНТЯБРЯ»

Серия «Библиотека в школе»

Выпуск 1 (7)

**Ю. Фролова**

## **ИГРАЕМ В БИБЛИОТЕКЕ**

**Методика и описание  
развивающих и развлекательных игр  
для детей всех возрастов**

Москва

**Чистые пруды**

2006

## НЕМНОГО ОБ ИГРАХ И ВОЗМОЖНОСТЯХ ИХ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ

В любой библиотеке, где бывают дети, у библиотекарей возникает необходимость в «подручных средствах», при помощи которых можно занять группу ребятшек, пришедших стайкой «что-то переждать», или внести разнообразие в библиотечный урок, занятие кружка, найти заключительный «аккорд» праздника или конкурса. В таких случаях очень помогает копилка игр разной степени сложности, не требующих специальной подготовки, места и оборудования, но незаметно развивающих речь, чувство слова, фантазию, расширяющих кругозор или просто снимающих усталость. Именно такую подборку на все случаи жизни мы вам и предлагаем.

Эти игры рассчитаны на ребят разного возраста, а во многие охотно играют и взрослые. Для большинства игр нужны только любая бумага (годятся даже старые тетрадки и «оборотки») и ручка или карандаш. Для некоторых понадобятся заранее заготовленные задания или тексты, но их несложно подготовить за 10–15 минут. Постепенно подобных заготовок у вас соберется много. Тогда будет еще легче: появится возможность «вытаскивать из рукава» занятие для любой аудитории в любой момент. Многие игры можно использовать при организации интерактивных книжных выставок.

С некоторой долей условности мы разделили эти игры на четыре группы:

- игры со словами и числами;
- игры со стихами;
- игры для общего развития и расширения кругозора;
- игры развлекательные и развивающие фантазию.

**Игры со словами и числами** — благодатная вещь для занятий в библиотеке. В них можно играть вдвоем-втроем, а можно — группой, труднее — с целым классом (хотя некоторые, при умелой организации, пригодятся и на уроках). Они не просто увлекательны, но и весьма полезны для развития чувства языка и грамотности, для расширения лексического запаса. Но ребята, конечно, об этом не задумываются. *Большую часть игр со словами можно начинать примерно с 5-го класса, а с детьми, которые давно и много читают, даже раньше.* Если какая-то игра по нашему описанию покажется вам трудной для ребят, посмотрите внимательнее: может быть, все дело в примерах? Ведь принципы любой из них совсем не сложны, а задания легко подбираются по возрасту.

Еще один хороший ход в работе с этими играми: предложите *старшеклассникам* разработать задания для ребят 5–6-х классов, например, по игре «Цепочка – линейка – кольцо». И им будет интересно, и вам помощь. Постепенно у вас соберется масса рисунков-ребусов с примерами фраз, которые читаются по-разному, линейных и кольцевых «кроссвордов», чайнвордов.

Самые сложные из этих игр – на отгадывание слова или числа последовательным подбором других слов или чисел («Отгадай слово», «Быки и коровы», «Отгадай число»). Это занятие для старших. Как правило, в таких играх заняты двое. Вот где развитие логического мышления, внимания! Я знаю взрослых, которые, научившись играть в них лет в 10–11, с азартом играют до сих пор.

**Игры со стихами.** Они делятся на те, в которых стихи надо сочинять («Буриме», «Стихи иным манером»), и такие, где надо показать знание поэзии. В первых есть один «подводный камень»: ни в коем случае не стоит говорить детям, что эти игры, якобы, научат их сочинять стихи, помогут развить поэтические способности и тому подобное. С точки зрения поэтического творчества подобные игры – простое рифмоплетство. Их можно рассматривать лишь как упражнения, развивающие чувство ритма, рифмы, словарный запас, остроумие. И в этом качестве они незаменимы. В играх на знание поэзии очень полезно, чтобы участники старались вспомнить не только строки, которые нужны в игре, но и автора, продолжение. Конечно, в эти игры чаще играют ребята постарше, класса с 7–8-го. Очень эффективно, когда играют взрослые и дети на одинаковых условиях. Понятно, что взрослые выигрывают чаще, но если не ставить себе целью обязательно определить победителя, а просто на каком-то этапе закончить игру, то обиженных не будет. Зато всеобщий интерес гарантирован.

**Игры для общего развития и расширения кругозора.** Примеры заданий, приведенные далее в брошюре, ориентированы в основном на *старших школьников*, но сами по себе игры достаточно просты. Если вы, например, делаете другие графы в игре «На одну букву» или задаете легкие слова в «Трех царствах природы», то эти игры можно начинать со 2–3-го класса. Так же рано можно начинать игры в ассоциации, в угадывание задуманного слова по наводящим вопросам («Да и нет», «Задуманное») – с малышами буквально с 1-го класса.

**Игры развлекательные и развивающие фантазию.** Конечно, прежде всего, это просто развлечение, способ снять напряжение и усталость аудитории, развлечь ребят на празднике. Но здесь есть еще два важных момента. Во-первых, тут есть игры, в которые могут играть и те, кто еще не умеет ни читать, ни писать. Во-вторых, все эти игры

развивают фантазию, что в нашей логичной и строго организованной школе чрезвычайно важно. Ну и, разумеется, это способ занять группу ничего не делающих малышей при помощи любого ученика постарше, который с превеликим удовольствием будет играть с ними в «Прилагательные», в «Чепуху» и другие смешные игры.

Успехов вам!

*Ольга Громова*

*Моя мама, Мария Петровна Фролова, любила играть с детьми и знала множество игр с карандашом и бумагой. Именно от нее, из детства, многие игры, которые вы увидите на этих страницах. Своей работой мне хотелось бы отдать дань ее памяти.*

Ю.Ф.

## ИГРЫ СО СЛОВАМИ И ЧИСЛАМИ

### Анаграммы

Анаграмма (от греч. ана... — пере... и грамма — буква) — слово или словосочетание, образованное перестановкой букв, составляющих другое слово. Например: *Коран — норка — крона*.

К анаграммам относятся также слова-перевертыши, которые читаются просто справа налево. Например, *оселок — колесо*.

Если вы читали повесть-сказку В.Губарева «Королевство кривых зеркал» (или смотрели фильм с таким же названием), то, конечно, помните, что все имена там — перевертыши. Например, красавица со звучным именем *Анидаг* была просто...

Составлением анаграмм занимаются не только в играх. В книге В.Г.Дмитриева «Скрывшие свое имя» рассказывается о многих псевдонимах писателей, составленных из букв их настоящего имени. Вот несколько примеров.

В 1743 году сочинение под названием «Письмо, содержащее правила русского стихосложения» было подписано «Харитон Макентин», что означало Антиох Кантемир (правда, здесь была добавлена лишняя буква «н»).

В 1901 году вышли в свет «Строфы Нирузама». В предисловии переводчик К.Герра сообщал, что Нирузам — персидский поэт X века. На самом деле не было Нирузама (да и переводчика К.Герра), стихи в подражание персидскому были сочинены К.Мазуриным (перевертыш *Нирузам — Мазурин*).

Уже в наше время изданы (и переиздаются!) «японские» танка (пятистишия); «японское» имя их автора — *Рубоко Шо* — составлено из имени *О.Борушко*.

Ну а теперь поиграйте и вы. Составьте анаграмму к собственному имени так, чтобы она была похожа на имя, или зашифруйте для друзей имя кого-нибудь из знакомых. Пусть они отгадают. Подберите анаграммы из 3, 4, 5 и более букв, например: *иск — икс, репс — перс — серп, корсет — сектор, спаниель — апельсин* и так далее.

Умение подбирать такие слова и просто держать их в памяти очень пригодится вам в других играх.  
Ваша *Лолия Юфрова* или *Оля Юфрилова*

## Цепочка – линейка – кольцо

Однажды мама показала детям рисунок (рис. 1).

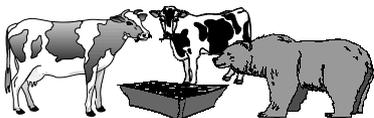


Рис. 1

Ребус читался так:

*Один медведь с коровами над «О» ест.*

Эта несколько неуклюжая фраза замечательна тем, что ее можно, не переставляя букв, разбить на другие слова и прочесть совсем иное:

*Один мёд ведь скоро вам и надоест...*

(Здесь только одно «е» меняется на «ё».)

Мама помнила и другое:

*На копейку чернил – На-ко, пей, кучер Нил!*

Попробуем и мы составить если не фразу (впрочем, кто смелый?), то просто **цепочки** слов, которые можно разбить на другие звенья. Например, так:

*лик – афронт – Арион – илот – рог.*

То же самое, но иначе:

*ли – кафр – Онтарио – Нил – отрог.*

При этом мы несколько не грешим против грамматики: замена строчных букв на прописные и обратно допускается.

В несколько ином варианте подобная игра называется «**линейка**» (рис. 2), возможно – по аналогии с измерительным прибором: бывают такие линейки и мер-

Есть у жены	Бранные слова	Город в Китае	Китайский ясель	Вес билеты проданы	Русский революционер	Растение семейства бобовых	Фильм Э. Рязанова	Первое	Непостоянство

Рис. 2

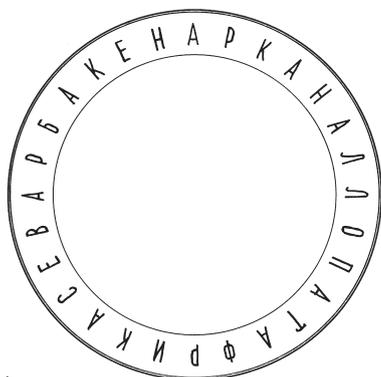


Рис. 3

ные ленты, по краям которых нанесены деления разных шкал, например сантиметровой и дюймовой.

Здесь нужны для цепочки слова ищем по определениям, помещенным в верхней и нижней шкале. При этом количество слов-определителей по разным сторонам линейки может не совпадать.

Ну и наконец, еще один вариант этой игры. Кто замкнет цепочку в **кольцо**? Например, вот так (рис. 3). Какие слова вы здесь прочтете?

### Сверху вниз — снизу вверх

Выберем слово не очень большое и сложное, без букв *й, ы, ь, ь* и напишем его столбиком сверху вниз, а правее, несколько отступя, его же столбиком снизу вверх так, чтобы буква приходилась против буквы. Например:

<i>с</i>	<i>а</i>
<i>т</i>	<i>к</i>
<i>и</i>	<i>р</i>
<i>р</i>	<i>и</i>
<i>к</i>	<i>т</i>
<i>а</i>	<i>с</i>

Теперь надо придумать слова, начинающиеся на буквы левого, а кончающиеся на буквы правого столбика.

*с т а в к а*  
*телепузик*  
*и н ж и р*  
*р а л л и*  
*к а с т е т*  
*альбатрос*

Когда все играющие заполнили все строчки, каждому предлагается не называть, а объяснить свое слово, другие пусть его отгадают. Очки здесь не начисляют, весь интерес игры чисто интеллектуальный.

**Кстати, хорошо, если во всех играх со словами вы будете объяснять другим незнакомые слова.**

## Составляем из слова другие слова

Наверное, многие играли и играют в эту игру, не подозревая, насколько она полезна для запоминания правописания слов.

Берем какое-нибудь слово, не обязательно очень длинное, и из букв, составляющих его, составляем новые слова из 2, 3, 4, 5 и более букв.

Обычно составляют имена существительные в именительном падеже, единственном числе, нарицательные. Впрочем, вы можете усложниться использовать и имена собственные: географические названия, имена, клички. Некоторые играющие не составляют слов из 2–3 букв, считая, что это слишком просто, но в играх с новичками и детьми лучше учитывать и эти слова. Надо условиться, будете ли вы использовать омонимы, то есть можно ли, например, написать слово *ключ* два, а *коса* — три раза. Наверное, можно писать и уменьшительные, к тому же *совка* — не уменьшительное от *сова*, а *стрелка* — это не всегда *маленькая стрела*.

Есть два варианта игры.

1. Каждый играет сам за себя. Назначается время, например 10 минут. Нужно успеть написать как можно больше слов. Вот здесь опытного игрока очень выручает память на анаграммы и перевертыши. Получив слово *рост*, он автоматически пишет *сорт*, *трос*, *торс*; из *рва* получает *вора*, из *тока* — *кота* и так далее.

Когда время истекло, сравнивают результаты. Выигравшего определяют по числу очков. Начисляют их по такой схеме: за слова одинаковые у всех, получают по очку; если играют, к примеру, трое, то за слова, одинаковые у двоих, получают по 2 очка, а за слово, оказавшееся единственным, полагается больше всего, в нашем примере это 3 очка.

Пример: трое играли в слово *пакет*.

Первый игрок	Второй игрок	Третий игрок
	<i>па</i> (2)	<i>па</i> (2)
<i>пакт</i> (1)	<i>пакт</i> (1)	<i>пакт</i> (1)
<i>акт</i> (1)	<i>акт</i> (1)	<i>акт</i> (1)
<i>пат</i> (2)	<i>пат</i> (2)	
		<i>кат</i> (3)
		<i>кета</i> (3)
<hr/>	<hr/>	<hr/>
Итого: 4 очка	6 очков	10 очков

2. Играют все скопом, цель игры — составить вообще наибольшее возможное количество слов из заданного. (В такую игру наша семья

иногда играет по нескольку дней, и все в одно и то же слово.) Очки здесь не начисляются, если только игра не идет группа на группу. Попробуйте, к примеру, свои силы на слове *лекарство*: из него без особого труда можно составить около 140 слов (при этом омонимы не учитываются!) со многими анаграммами и перевертышками.

В романе Владимира Киселева «Девочка и птицелет»<sup>1</sup> эта игра названа «Типография»:

«...Мы стали играть в “Типографию” — кто больше придумает слов из букв, заключенных в одном слове. Из слова “председатель” папа составил восемьдесят шесть слов, а я — двадцать семь. В “Типографию” он всегда выигрывает...»

А сколько получится у вас?

## Чайнворд письменно и устно

Чайнворд (от англ. chain — *цепь* и word — *слово*) — род головоломки, где по заданному рисунку последовательно пишутся слова, загаданные как в кроссвордах. При этом последняя буква слова является первой буквой следующего. Рисунок чайнвордов обычно достаточно прихотлив. Игра эта многим известна в **устном варианте**, причем их несколько.

Очень часто это «города». Играющие называют города подряд, например:

*Архангельск — Калуга — Арзамас — Смоленск* и т.д.

Другой вариант этой игры тоже тематический: называют строки стихов или песен, причем буквой-цепкой служит **первая буква последнего слова**.

Пример:

*Выходила на берег Катюша — Как родная меня мать провожала —  
Прощай, свободная стихия — Споемте, друзья, ведь завтра в поход*  
и т.д.

Не обязательно называть первые строки, можно читать текст из середины, использовать не строки, а целые строфы.

Наконец, еще один вариант для тех, кто помладше и еще не знает городов и поэтических строк в достаточном количестве. Пусть называют слова, как при игре в города, но только здесь это будут одушевленные и неодушевленные предметы:

*арбуз — земляника — аист — теленок — кошка — альбом — маскарад — дом.*

---

<sup>1</sup> Киселев В. Девочка и птицелет. — М. : Детская литература, 1968.

Эта игра воспитывает внимание и быстроту реакции.

Посложнее — называть только одушевленные или только неодушевленные предметы или чередовать их. Кто ошибся — вышел из игры!

## Слоги и слова

Те, кто учится читать, знают, что слова состоят не только из букв, но и из слогов. Игра в слог и тоже давнишняя, причем она устная. Кто-нибудь, начиная игру, называет слог и бросает при этом одному из сидящих напротив маленькую мягкую игрушку, платок или мячик. Тот, кто ловит брошенный предмет, должен не мешкая назвать другой слог, чтобы получилось слово.

Пример:

Первый говорит: «ар!» Ему могут ответить: «буз» или: «ба», или: «ка!» (арбуз, арба, арка).

Ответивший в свою очередь называет слог и перебрасывает предмет другому, тот отвечает слогом и задает новый слог следующему играющему. Сложнее, когда слово не кончено, а может быть продолжено: *ло-па-та*, или *ло-мо-вик*, или *ло-жеч-ка*. Но в общем, это все дело опыта.

Если играет много народу, то не назвавший слог или назвавший в спешке такой, с которым слова не составить, выбывает из игры. Впрочем, можно данного правила и не соблюдать: ошибся один раз — не ошибется в другой. Ведь, играя, мы учимся.

## Отгадай слово

Каждый из двоих игроков загадывает слово и должен отгадать загаданное соперником. Выигрывает тот, кто потратит на отгадку меньше вопросов.

Загаданные слова должны иметь одинаковое количество букв (лучше всего 5 или 6), все буквы этих слов должны быть разными, не повторяться, *е* и *ё* считаются разными буквами. Загаданное слово должно быть существительным в единственном числе, именительном падеже, нарицательным. Разрешаются также слова, которые в единственном числе не употребляются, например, *щипцы*, *прятки*.

В качестве вопросов тоже выступают существительные, с любым количеством букв (обычно не используют двухбуквенные); имена собственные, уменьшительные — все годится. Получив слово-вопрос,

играющий должен ответить, сколько в его слове содержится букв, имеющих в полученном слове. Так, если вы задумали слово БЕРЁЗА, а вам назвали слово ГОРБУШКА, вы говорите «три» (имея в виду Б, Р и А), но **какие именно буквы — не говорите**. Если в словесном вопросе некоторые буквы повторяются, это при ответе не учитывается; если вам назовут потом БАРАБАН — вы все равно отвечаете (для «березы») — три буквы. Ваш соперник должен так подбирать слово за словом, чтобы в конце концов отгадать вашу «березу»; аналогично поступаете и вы. Игроки делают ходы — т.е. задают вопросы — по очереди, но если один задумывается над подбором слов, другой не обязан его ждать, вопросы можно задавать. Игра идет с записью и нумерацией ходов, и учитывается не потраченное время, а количество заданных каждым вопросов.

В среднем за игру приходится задать 12–14 вопросов, редко когда меньше. Записи делают еще и для того, чтобы можно было проверить правильность ответов: иногда видишь, что логики нет, а это просто тебе указали неверное число букв в ответе. В качестве примера разберем игру (с одной стороны).

Итак, нас двое, мы загадали слова, отвечающие указанным выше правилам, выбрали слова по 6 букв.

Я делаю первый ход: ВЕРТОЛИНА (это игра такая)    ответ — 2;  
второй ход: ВЕРА, ответ — 2.

Значит, в обоих словах искомые две буквы надо выбрать из В, Е, Р, А. Буквы Т, О, Л, И, Н можно вычеркнуть.

Тем временем мой соперник тоже дает мне слова-вопросы, их пишу в сторонке и у каждого слова помечаю, какой я дала ответ. Рядом с записью игры полезно написать алфавит, все 33 буквы. В нем отмечают буквы, которых точно нет в слове соперника, буквы, которые точно установлены и буквы предполагаемые. Таким образом мы постепенно сужаем себе поле поиска. Впрочем, если вы умудряетесь все это держать в голове, то алфавит можно не писать, ходы же — свои и соперника — обязательно записывайте.

Делаю третий ход: ТРИЕР. Ответ — 1

Поскольку Т и И точно нет, значит, одна из двух: Р или Е.

Четвертый ход: АНТЕННА. Ответ — 1 (значит, А или Е)

Пятый ход: СПРУТ. Ответ — 3 (Т точно нет, значит, три из С, П, Р, У)

Шестой ход: СУТРА (священный текст у буддистов) — 4.

Очень удачно: Т точно нет, значит, угаданы 4 буквы из шести.

Седьмой ход: БЫЛЬ — 1 (т.е. одна из букв Б, Ы, Ъ)

Восьмой ход: ШАГОМЕР — 2 (это уже известные мне А и Р, остальные вычеркиваю).

Девятый ход: ЯЙЦО — 0 (тоже удача!).

Десятый ход: ЗВЁЗДОЧКА – 2. (Известна буква А; В и О точно нет, значит, из букв З, Ё, Д, Ч, К надо выбрать одну.)

Итого я знаю четыре буквы – С, У, Р, А; одну из трех букв – Б, Ы, Ъ и одну из пяти букв – З, Ё, Д, Ч, К.

Записываю это так: С–У–Р–А    Б    З  
  Ы    Ё  
  Ь    Д  
  Ч  
  К

и пробую составить слово, не задавая больше вопросов, их и так уже десять.

Предполагаю слово и делаю одиннадцатый ход: БАРСУК. Однако в ответ слышу: «Шесть!» Это значит, что все шесть букв угаданы верно, но слово – не то!

Придется делать двенадцатый ход (решить анаграмму): БУРСАК; на этот раз слово угадано.

## Отгадай число

Эта игра такая же, как и «Отгадай слово», только игроки загадывают друг другу не слова, а четырехзначные числа и в качестве вопросов тоже называют четырехзначные числа. Вместо алфавита у вас цифры от 0 до 9.

Сложность в том, что, угадав все четыре цифры, составляющие загаданное число, надо еще угадывать порядок их расположения. Из одних и тех же букв иногда можно составить два (барсук – бурсак), три (норка – Коран – крона), четыре (рост – сорт – трос – торс) слова – тут получаются анаграммы (см. одноименную игру), а из четырех разных цифр можно сделать двадцать четыре перестановки.

## Быки и коровы

Это вариант предыдущей игры с числами, но здесь предусматривается подсказка, указывающая порядок цифр. Если в числе-вопросе есть цифра, содержащаяся в загаданном числе, которая стоит на том же месте, то это БЫК, если цифра есть, но стоит она не там, то это КОРОВА. Числа-вопросы не должны содержать одинаковых цифр.

Пример: задумано число 4285.

1) Задаю первый вопрос-число: 7413.

Ответ: одна КОРОВА.

2) Задаю второй вопрос: 7415.

Ответ: одна КОРОВА, один БЫК.

Во втором вопросе появилась новая цифра — 5, причем появился БЫК. Значит, это цифра 5 стоит на своем месте, то есть число оканчивается на 5.

3) Предлагаю число 4715.

Ответ: два БЫКА.

Один БЫК уже известен — это 5; цифра 1 стоит где стояла; значит, одна из двух первых цифр, 4 или 7, стоит на своем месте (еще один БЫК).

4) Предлагаю число 4175.

Ответ: два БЫКА.

Здесь 1 и 7 поменялись местами, а ответ прежний, значит, цифры 4 и 5 стоят на своих местах, а цифр 7 и 1 вообще нет.

Далее:

5) 4895 — два БЫКА, одна КОРОВА.

6) 4815 — два БЫКА, одна КОРОВА.

Замена 9 на 1 ничего не изменила. Раз 1 нет, значит, 9 тоже нет. Зато 8 есть, но стоит не на своем месте (КОРОВА).

7) 4684 — три БЫКА.

Здесь цифры 4, 8 и 5 на своих местах, а шестерки нет. Остались неиспользованными 0, 2 и 3. Предлагаю варианты:

8) 4085 — три БЫКА.

9) 4285 — четыре БЫКА, число угадано.

# ИГРЫ СО СТИХАМИ

## Картинки с выставки

«Картинки с выставки» – это сюита из 10 фортепианных пьес Модеста Мусоргского. Она написана под впечатлением выставки работ художника и архитектора В.Гартмана.

Мы свою шуточную игру тоже так назвали: нарисуйте картинку к какой-нибудь известной песне или стихотворению, и пусть другие, кто с вами играет, угадает, что вы задумали. А вы разгадывайте их рисунки. Интересно бывает отгадать правильно, но смешно получается, когда кто-то предлагает совсем не то. Конечно, надо постараться нарисовать что-то характерное, чтобы вместо «Выхожу один я на дорогу», у вас не получилось «Выходила на берег Катюша».

## Буриме

Название «буриме» по-французски означает «рифмованные концы». Эта игра старинная. Играющие предлагают на выбор рифмующиеся слова. Когда отобраны, скажем, две пары таких слов, все должны сочинить четверостишие с этими рифмами. Откроем опять повесть Владимира Киселева «Девочка и птицелет».

«Для начала папа предложил сыграть в “буриме”. Мы взяли по листку бумаги и карандаши.

– Нету, – сказал папа.

– Поэту, – ответила я и продолжила, – созвучья.

Папа ответил на это:

– Получше.

Мы записали эти слова и стали сочинять на них стихи. У папы всегда очень ловко получается буриме. В этот раз он написал так:

*Новых рифм в помине нету –*

*очень плохо быть поэтом.*

*Все истрачены созвучья.*

*И похуже, и получше.*

А я так написала:

*Смешнее человека нету,*

*Чем тот, кто хочет стать поэтом,*

*Чтоб целый день искать созвучья.*

*Быть химиком – гораздо лучше».*

Как видите, и у папы рифмующиеся слова не точно те, что заданы, и у Оли немного изменены. Но такие отклонения вполне допустимы.

А кстати, вы читали когда-нибудь эту книгу? Знаете, как она начинается? «Это всё взрослые выдумали про счастливое детство. Чтобы им не было так стыдно. Есть только счастливая взрослость. А счастливого детства нет и не может быть. Спросите у любого ребенка». Как вам нравится такое утверждение?

## Стихи иным манером

Так писалось в старых поваренных книгах. Это и правда другой «рецепт» сочинения стихов.

Подыщите какую-нибудь известную фразу из стихотворения или песни, поговорку, вообще какое-нибудь расхожее выражение. Потом возьмите, например, газетную страницу и ткните в нее пальцем или карандашом наугад. Вам попадется какое-то слово, скорее всего не имеющее никакого отношения к задуманной фразе. Теперь предложите всем играющим написать стишок, в котором задуманная фраза и найденное слово были бы употреблены, а уж в каком сочетании — это дело вашей фантазии. Вам кажется, что это трудно? Вот пример, как один игравший в эту игру мальчик связал слово «фон» с фразой «Жил-был у бабушки серенький козлик»:

*Жил-был у бабушки серенький козлик.*

*На сереньком фоне*

*Он был незаметен.*

*Но серых волков*

*Тожже не было видно! —*

*Остались от козлика*

*Рожки да ножки...*

Конечно, фразы и слова надо выбирать так, чтобы они были понятны всем без исключения игрокам. Ключевую фразу можно немного изменить, но так, чтобы она была узнаваемой. Однажды мы играли со словом «район» и фразой «Мой костер в тумане светит».

Варианты были такие:

*1. В районе совсем неизученном*

*В тумане мой светит костер.*

*Сижу я озябший, измученный,*

*Я ногу в маршруте натер.*

*2. Когда сойдет на землю вечер,  
Огни мерцают там и тут.  
То чей костер в тумане светит? —  
В микрорайоне мусор жгут.*

Такие изменения разрешаются, а рифмы — какие хотите, или даже вовсе без рифм, как в стихотворении про козлика.

## Сочинители

Знаете такой стишок из школьного «фольклора»: «Петр Петрович пошел погулять, поймал птицу-перепелицу, понес продавать. Просил полтинник, получил подзатыльник»? Ничего особенного, просто все слова на одну букву. Попробуйте, хотя бы не в рифму, а просто рассказик составить, чтобы все слова начинались на одну букву. Конечно, это веселее делать компанией. Чей рассказ будет длиннее?

Вот начали на букву «М»:

«Метель месила морозную мглу... Михаил Михайлович мерз меж магазинов. Мысли мельтешили: Маринка могла метнуться мимо мастерской...»

# ИГРЫ ДЛЯ ОБЩЕГО РАЗВИТИЯ И РАСШИРЕНИЯ КРУГОЗОРА

## Ассоциации

Это непростая игра. Слово «ассоциация» в переводе с латинского означает *объединение, союз*; в психологии это — *связь представлений*. В результате жизненного опыта у нас возникают более или менее устойчивые связи между разными понятиями, представлениями и т.п., у каждого — свои. Такие связи называют ассоциативными. Мы часто говорим: а вот я по ассоциации вспомнил то-то и то-то. Я скажу вам: «Красная Шапочка», а вы мне ответите: «Волк!» А если я скажу «Волк?» Ответ, скорей всего, будет: «Семеро козлят» или «Ну, заяц, погоди!»

На таких связях и построена игра. Ведущий предлагает игроку — или нескольким игрокам — ряд самых разных слов. Он медленно называет их, а игроки должны по ассоциации что-то изобразить на своем листе бумаги, символ или рисунок, но не слово и не изображение названного предмета (понятия). Когда все готово, рисовавшие должны назвать все, что предлагал им ведущий, точно в том же порядке. Если играют несколько человек, то скорей всего ряды ассоциативных изображений у них будут совсем разными. Для начала список задаваемых слов можно взять небольшой (7–10) и не особенно сложный, а вообще он должен содержать самые разные понятия, названия предметов и др.: *утюг — вышивка — марксизм — улитка — местоимение — гауптвахта — молоко...*

## Три царства природы (По И.Я.Герду<sup>1</sup>)

Один из играющих удаляется в другую комнату, между тем как остальные выбирают название какого-нибудь животного, растения или минерала (добавим от себя — горной породы. — *Ю.Ф.*), известного всем играющим.

Удалившийся по возвращении начинает поочередно спрашивать у всех играющих признаки задуманного объекта и по этим признакам старается отгадать задуманное слово. Если ему это удастся, то другой играющий отправляется в другую комнату, если же первый не отга-

---

<sup>1</sup> Подробно о И.Я.Герде и его книге можно прочитать в конце этой брошюры.

дал, то он платит фант<sup>2</sup> и идет в другую комнату, чтобы снова прийти и отгадывать новое слово.

## **Задуманное** (По И.Я.Герду)

Все играющие садятся в кружок, а один — посередине. Этот последний задумывает что-нибудь и затем спрашивает по очереди каждого, на что похоже задуманное (не называя его). Получив от всех ответы, он высказывает то, что задумал, и просит каждого защищать высказанное им сходство.

Так, например, первый игрок говорит, что задуманное похоже на луну, второй — на точку с запятой, третий — на рассказ, четвертый — на огурец и т.д.

Затем он сообщает, что задуманное им это таблица умножения, и спрашивает, какое существует сходство между таблицей умножения и луной?

- Как таблица умножения помогает исчислению, так и луна.
- Над таблицей умножения многие останавливаются, как и над точкой с запятой.
- Как таблица имеет начало, так и рассказ не бывает без начала.
- Почему она похожа на огурец? Ответа нет. Платится фант.

## **На одну букву**

Потребуется большой лист бумаги. Разделите его на 10 граф: страны, города, горы, реки, животные, растения, известные люди, произведения, герои произведений, поговорки и пословицы.

Выбираем, договорившись друг с другом, или случайным образом, какую-нибудь букву и заполняем графы соответствующими словами. Все на эту букву! У кого-то из вас будет больше географических названий, у кого-то произведений (литературных, кинокартин, художествен-

---

<sup>2</sup> Что такое фанты, как их платят и как потом выкупают, наверное, все знают? Напомним. В качестве фанта (штрафа за ошибку или неудачу в игре) играющий отдает ведущему какую-то свою вещицу. В конце игры получить свой фант назад можно лишь выполнив какое-то задание. Обычно оно определяется так: кто-то (иногда его называют судьей) поворачивается спиной к ведущему, чтоб не видеть, чей фант тот взял, и отвечает на вопрос «Что делать этому фанту?». Бывает, судья назначает какие-то интеллектуальные задачи, а бывает — какую-нибудь ерунду вроде «прокукарекать из-под стола».

ных полотен — это все произведения с собственным названием), а у кого-то — животных... Конечно, надо заметить время, отведенное на игру. Когда время вышло, сравниваете результаты и начисляете «очки», так же как в игре «из слова — слова»: по одному очку за слово, которое есть у всех и т.д. За пустующую графу 5 очков вычитается, поэтому надо сперва постараться вписать хотя бы по одному слову в каждую графу, чтобы не было пустых граф. Если вам кажется, что с таким набором тем будет трудно справиться, сократите их число, выберите те, что вам больше подходят. Можно сделать эту игру целиком географической, ботанической, литературной — какой угодно!

## **Да и нет** (по И.Я.Герду)

Один из играющих выходит из комнаты, остальные сходятся на выборе названия какого-нибудь всем известного предмета, или названия места, или фамилии знаменитого человека. По возвращении отгадчика, он должен задавать поочередно играющим вопросы, на которые те могут отвечать только ДА или НЕТ.

Предположим, выбранное слово — «Пушкин». Чтобы скорее отгадать задуманное, нужно правильно ставить вопросы. Например:

— Задумали ли вы название вещи? — Нет.

— Название места? — Нет.

— Человека? — Да.

— Он еще жив? — Нет.

— Живописец? — Нет.

И т.д.

— Пушкин? — Да.

Затем идет отгадывать тот, кому был задан последний вопрос. Если же кто-нибудь из играющих дал неверный ответ, то он сейчас же смеяет отгадчика и уходит в другую комнату.

# ИГРЫ РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ И РАЗВИВАЮЩИЕ ФАНТАЗИЮ

## Чей портрет?

Играть могут все! И те, кто еще не умеет писать!

Играющим раздаются полоски бумаги. Каждый рисует сверху своей полоски чью-нибудь голову (человека, птицы, зверя и др.). Загнув верхнюю часть полоски так, чтобы рисунок не был виден, а было только намечено, где рисовать шею, передайте рисунок соседу, а от другого игрока получите его загнутую полоску. Когда все обменялись полосками, рисуйте шею (не заглядывая под сгиб!). Опять-таки шеи могут быть разные: в перьях, в галстучке, как у жирафа и т.п. Снова загибаете полоску и передаете ее. В следующий раз рисуете туловище, потом ноги, стопы (в ботинках или лапы, копыта и др.), каждый раз обмениваясь рисунками. Когда все полоски прошли по кругу и «портреты» нарисованы с головы до пят, смешайте все бумажки, и пусть каждый возьмет одну наугад — это и будет его портрет. Чур, не обижаться!

## Контур

На четвертушке листа нарисуйте какой-нибудь прихотливый контур (не гонитесь за сложностью!). Размножьте его, чтобы у каждого играющего было точно такое же изображение (рис. 4). Если у вас нет нужной техники, переведите контур через стекло или с помощью копировальной бумаги. Теперь каждый из играющих должен нарисовать что-нибудь внутри него так, чтобы все выступы контура были пристроены к месту и рисунок был цельным. В то же время выходить за пределы контура нельзя. Вот примеры рисунков (рис. 5). Как видите, контур можно поворачивать как угодно.

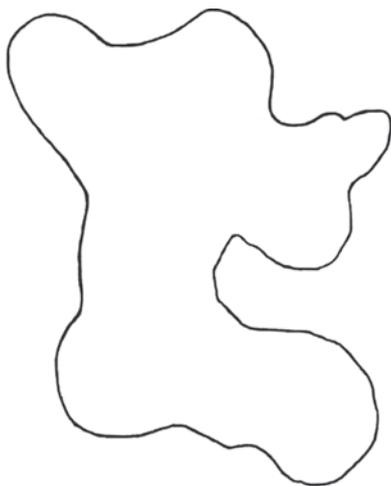


Рис. 4. Исходный контур



*Рис. 5. Варианты рисунков по контуру из семейного архива автора*

## **«Прилагательные» (Шуточная)**

Эта игра известна с давних пор под таким названием. Она требует ведущего и некоторой предварительной подготовки. Ведущий выбирает текст (примерно 1/2 книжной страницы обычного формата) — он может сочинить его сам, взять из газетной статьи. Очень хорошо подходит страничка детектива, где действие развивается быстро, а эпитетов не так уж и много. Для ребят помладше можно взять текст из сказки.

Этот текст надо переписать так, чтобы везде, где можно вписать определения, были оставлены пустые места, например: \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ разбойник выхватил из \_\_\_\_\_ кармана свой \_\_\_\_\_ пистолет.

Когда текст готов (играющие не должны знать, о чем он), ведущий предлагает всем называть прилагательные. Можно использовать развернутые сравнения (лохматый, как швабра), причастия и причастные обороты, деепричастия, т.е. все, что отвечает на вопросы *какой? как?*

Ведущий вписывает называемые слова на пустые места, причем хорошо, если он при этом тоже проявляет фантазию и отбирает наиболее выразительные определения и, кроме того, ставит их на те места, где они будут всего смешнее. Когда все пропуски заполнены, текст читают вслух, обычно к общему восторгу.

Вариант:

*Похохатывая, безрукий разбойник выхватил из дырявого кармана свой тупой оловянный пистолет.*

Конечно, в эту игру могут играть и те, кто еще не умеет писать, не знает, что такое причастие, деепричастие и прочее. И так ведь понятно, какие надо предлагать слова; кроме ведущего, все могут играть устно.

## **«Чепуха, чепуха, это просто враки»**

(Шуточная)

Эта игра – просто развлечение. Возьмите по полоске бумаги и каждый сверху своей полоски напишите чье-нибудь имя, кто будет «он». Это может быть общий знакомый, известный артист, политик, герой книги или фильма, зверь (ваш домашний или из зоопарка), т.е. кто угодно, «мужеска полу». Загните полоску так, чтобы надпись не была видна, и обменяйтесь с напарником или пустите полоску по кругу (так, как делали в игре «Чей портрет?»). Получив новую полоску (и не подглядывая!), пишете, кто же была «она». И так, загибая бумагу после каждой записи, меняетесь полосками. А записи делаете такие:

Кто «он»?; кто «она»?; где они были?; когда это было?; что они делали?; что при этом сказал он?; что она ему ответила?; чем кончилось дело?; что сказали про них?

Когда все полоски пройдут по кругу, читайте, что получилось.

### Внимание!

Мы поместили здесь эту игру, потому что она тоже относится к очень старым шуточным забавам. В ней ни для кого не должно быть ничего обидного. Поэтому, особенно «вставляя» в игру общих знакомых, не навязывайте им двусмысленных речей и ситуаций. Такие шутки недопустимы! Смешно ведь и так получается — из-за сопоставления несопоставимого.

## Вопрос — ответ

Вот еще одна игра из разряда «чепухи» — очень любимая детьми. Она тоже требует ведущего и предварительной подготовки.

Разделив лист бумаги на две части, ведущий пишет слева вопросы, которые он пока держит в секрете. Справа он пишет то, что будет предлагать назвать в качестве ответов.

Его листок выглядит так:

Вопросы	Ответы
Кто ты?	Животное, птица, рыба
Как тебя зовут?	Любое имя или прозвище, кличка
Сколько тебе лет?	Любое число
Где ты живешь?	Любое место (географический объект, например)
Как это место называется?	Географическое название
Чем ты занимаешься?	Действие и предмет (колю дрова, примеряю платье и т.п.)
Нравится ли тебе это дело?	Да или нет
А что ты любишь?	Действие и предмет (не повторяться!)

И так далее. Вопросы могут быть самые разные, ответы — тоже. Все зависит от фантазии ведущего. Подготовив свой лист, он предлагает всем играющим, чтобы они указали сначала какое-нибудь животное, птицу или рыбу. Затем столбиком под этим словом — имя, кличку. Потом, опять же строчкой ниже, — любое число. Короче говоря, все из своего правого столбца. А когда весь список исчерпан, ведущий начинает задавать по порядку свои вопросы. Все отвечают свое — у кого что было написано. Особенно смешно, когда в эту игру играют впервые, никто не понимает, зачем это нужно писать, и вопросы для всех неожиданны.

Вот пример:

Ведущий	Первый играющий	Второй играющий
Кто ты?	коза	сазан
Как тебя зовут?	Варфоломей	Дюймовочка
Сколько тебе лет?	100	5
Где ты живешь?	гора	речка
Как называется это место?	Лондон	Кракатау
Что ты делаешь?	играю на скрипке	чешу гриву
Нравится ли тебе это занятие?	да	нет

И так далее.

Обычно бывает много смеха. И чем больше фантазии у ведущего, чем больше игроков — тем веселее.

## ИВАН ЯКОВЛЕВИЧ ГЕРД



Некоторые из игр, которые предложены в этой брошюре, описаны в книге Ивана Яковлевича Герда «Игры для детей всех возрастов». Однако мы даем игры в несколько иных вариантах, как они дошли до нас. Книга И.Я.Герда дореволюционная, но ее шестое издание вышло в 1924 году в издательстве «БРОКГАУЗ – ЕФРОН» в Ленинграде.

Ее автор заслуживает того, чтобы о нем рассказать.

Педагог и воспитатель Иван Яковлевич Герд (1839–1914) был сыном известного в свое время педагога Я.Герда, англичанина, приглашенного в Россию графом Румянцевым в

1817 году для организации Ланкастерских школ взаимного обучения<sup>1</sup>. Помните салонную болтовню в «Горе от ума»?

Хлѣстова:

И впрямь с ума сойдешь от этих, от одних  
От пансионеров, школ, лицеев, как бишь их;  
Да от ланкартачных взаимных обучений.

Княгиня:

Нет, в Петербурге институт  
Пе-да-го-гический, так, кажется, зовут:  
Там упражняются в расколах и в безверьи...

Окончив в 1858 году Лесной и межевой корпус (будущий Лесной институт), И.Я.Герд сначала работает по размежеванию крестьянских земель, однако его привлекает педагогическая деятельность, и с 1861 года он уделяет ей все больше внимания: работает в бесплатной воскресной Василеостровской школе, затем преподает математику и географию, одновременно работая воспитателем в Нижегородской воен-

---

<sup>1</sup> Система английского педагога Ланкастера (1771–1838) состояла в том, что более сильные ученики обучали слабейших, помогая учителям. В России этой системой увлекались поборники народного просвещения, передовые офицеры в армии, в частности декабристы.

ной гимназии, преобразованной из кадетского корпуса. «Живой, полный энергии, он весь отдается своему делу и скоро привлекает к себе сердца своих воспитанников любовным к ним отношением, умением заинтересовать, вниманием ко всяким их горестям и радостям. Прекрасно зная подвижные игры и будучи очень изобретательным в этом отношении, он принимает живое участие во всех забавах детей»<sup>2</sup>.

В это же время И.Я.Герд начинает печататься в «Педагогическом сборнике». Он работает в 1 и 2-й военных гимназиях Петербурга, а в 1878 году назначается помощником директора и воспитателем в Учительскую семинарию военного ведомства в Москве. С ее закрытием переходит в 1-й Московский кадетский корпус, где кроме преподавания еще и заведует библиотекой. В 1878 и 1894 годах по направлению Педагогического музея военно-учебных заведений посещает выставки в Филадельфии и Чикаго. С 1899 года И.Я.Герд – директор Земского сиротского приюта в Тамбове; с 1906-го – снова под Петербургом, в Удельной, возглавляет Общество физического воспитания «Богатырь», организует курсы гимнастики для народных учителей, в том числе и женщин. А самому «богатырю» уже под семьдесят. «Его младшие сотрудники всегда встречали в нем приветливого, отличавшегося поразительной незлобностью и терпимостью старшего товарища»<sup>3</sup>. И.Я.Герд скончался в июле 1914 года от паралича сердца. За мольбертом – он занимался еще и живописью.

О его интересе к вопросам педагогики и воспитания молодежи говорят названия его статей в «Педагогическом сборнике» и отдельных книг:

- «Заметки по поводу статьи г. Авилова «О приготовлении воспитателей на педагогических курсах».
- «О воспитании и обучении в Соединенных Штатах Северной Америки».
- «Общий взгляд на английские учебные заведения и чем нам следует от них воспользоваться».
- «Игры в английских школах и у нас».
- «Ремесла и внешкольные работы воспитанников среднеучебных заведений».
- «О народном образовании в Соединенных Штатах Северной Америки».
- «Легкая атлетика и атлетические игры для войск, военных училищ и старших классов корпусов».
- «Практическое руководство к рациональной педагогической гимнастике».

---

<sup>2</sup> Цитируется по очерку «Светлой памяти И.Я.Герда», помещенному в упомянутом издании.

<sup>3</sup> Там же.

И наконец, «Игры для детей всех возрастов», изданные в 1924 году уже шестым изданием. Книга содержит описание различных подвижных игр на воздухе, атлетических игр (среди них футбол, лапта, лаун-теннис, баскетбол и др.), комнатных игр (шашки, шахматы, бильярд, шарады и др.), фокусов. Кроме этого, описаны ловля насекомых и составление коллекций, собирание растений и составление гербария, катанье на коньках и игры на льду; рассказано как сделать фонтан и модель гигрометра; как купаться и научиться плавать.

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>Немного об играх и возможностях их использования</b> .....	3
<b>Игры со словами и числами</b> .....	6
Анаграммы .....	6
Цепочка – линейка – кольцо .....	7
Сверху вниз – снизу вверх .....	8
Составляем из слова другие слова .....	9
Чайнворд письменно и устно .....	10
Слоги и слова .....	11
Отгадай слово .....	11
Отгадай число .....	13
Быки и коровы .....	13
<b>Игры со стихами</b> .....	15
Картинки с выставки .....	15
Буриме .....	15
Стихи иным манером .....	16
Сочинители .....	17
<b>Игры для общего развития и расширения кругозора</b> .....	18
Ассоциации .....	18
Три царства природы .....	18
Задуманное .....	19
На одну букву .....	19
Да и нет .....	20
<b>Игры развлекательные и развивающие фантазию</b> .....	21
Чей портрет? .....	21
Контуры .....	21
«Прилагательные» .....	22
«Чепуха, чепуха, это просто враки» .....	23
Вопрос – ответ .....	24
<b>Иван Яковлевич Герд</b> .....	26

УДК 379.828  
ББК 74.200.58  
Ф91

Общая редакция серии «Библиотека в школе» *О. Громова*

Автор: *Юлия Николаевна Фролова (Лазаревич) – географ по образованию, автор библиотечной игры «Пришел корабейник», викторины «Азбука русской поэзии» и рубрики «На диванчике» (материалы в разные годы помещались в газете «Библиотека в школе»);*  
*Ольга Константиновна Громова – автор вступительной статьи – главный редактор газеты «Библиотека в школе».*

### **Фролова Ю.**

**Ф91** Играем в библиотеке : методика и описание развивающих и развлекательных игр для детей всех возрастов / Ю. Фролова; вступит. статья О. Громовой. – М. : Чистые пруды, 2006. – 32 с. – (Библиотечка «Первого сентября»). серия «Библиотека в школе». Вып. 1(7)).

ISBN 5-9667-0131-8

Брошюра содержит подборку занимательных развивающих и развлекательных игр для всех возрастов – от малышей до взрослых. Эти игры не требуют от библиотекаря или учителя особой подготовки, не нужно и специального оборудования. В одних из них могут играть двое в тишине, в другие – целая группа на уроке или празднике. Здесь же вы найдете некоторые общие рекомендации по использованию таких игр.

**УДК 379.828**

**ББК 74.200.58**

*Учебное издание*

ФРОЛОВА Юлия Николаевна

### **ИГРАЕМ В БИБЛИОТЕКЕ**

**Методика и описание развивающих и развлекательных игр**

**для детей всех возрастов**

Редактор *О. К. Громова*

Корректор *Д. В. Кардановская*

Компьютерная верстка *С. В. Сухарев*

Свидетельство о регистрации СМИ ПИ № ФС77–19078 от 08.12.2004 г.

Подписано в печать 01.12.2005.

Формат 60x90<sup>1/16</sup>. Гарнитура «Таймс». Печать офсетная. Печ. л. 2,0.

Тираж экз. Заказ №

ООО «Чистые пруды», ул. Киевская, д. 24, Москва, 121165

Тел. (095) 249-28-77, <http://www.1september.ru>

Отпечатано с готовых диапозитивов в Раменской типографии

Сафоновский пр., д. 1, г. Раменское, МО, 140100

Тел. (095) 377-07-83. E-mail: [ramtip@mail.ru](mailto:ramtip@mail.ru)

**ISBN 5-9667-0131-8**

© ООО «Чистые пруды», 2006