



Александра Ястребова,
библиотекарь Центральной
районной библиотеки
«Книгопарк» г. Санкт-Петербург,
ведущая Книжного клуба
«КнигоМаяк».

Дорогие читатели! Предлагаем вашему вниманию большой материал о новой книге издательства «Библиомир» – «Я иду играть. Путеводитель-конструктор», автор Ольга Пирогова.

Сегодня мы знакомим вас с содержанием книги, предисловием, которое написала Елена Романичева, заслуженный учитель России, с вступлением от автора «Как все начиналось». Вы увидите путь автора по созданию и разработке игр по книгам, познакомитесь со списком книг, игры по которым и составили содержание путеводителя-конструктора, с методическими приемами и др.

Но сначала вашему вниманию предлагается один из первых отзывов о книге.

Приятного и полезного чтения!

О книге «Я иду играть»

Знакомство с Ольгой Геннадьевной Пироговой произошло на методическом семинаре «Молчаливые книги. Новый формат диалога». Уже тогда мастерство и увлечённость, с которыми Ольга Геннадьевна готовит занятия для учеников, произвели на меня яркое впечатление. С мастер-класса я унесла множество идей и приёмов работы с текстом, которые

практически сразу удачно пустила в дело. И как же было радостно узнать, что вышла книга «Я иду играть», включающая в себя ещё больше практического опыта влюблённого в своё дело преподавателя.

Путеводитель-конструктор создан на основе 25 художественных произведений, по которым Ольга Геннадьевна проводила игры с ребятами. Среди них книги разных жанров, они ориентированы на разный возраст участников, что даёт нам свободу выбора.

Автор предлагает нам различные варианты активностей для организации игры вокруг книги, которые можно с лёгкостью комбинировать: викторина, ребус, квест, работа с цитатами или образом героя и т.п. При этом даны не просто описания заданий, а сами за-



Пирогова, О.Г. Я иду играть.
Путеводитель-конструктор /
Ольга Геннадьевна Пирогова. –
Москва: Библиомир, 2025. – 188 с.



дания: список вопросов по конкретной книге, уже придуманные ребусы и так далее. На титуле мы встречаем подзаголовок: путеводитель-конструктор – и это действительно так! Именно в этом, на мой взгляд, главное преимущество издания, оно даёт свободу действий: необязательно точно следовать предложенным сценариям, можно выбрать тот или иной алгоритм, отдельные задания или даже создать собственные, вдохновившись материалами книги.

Ещё одним плюсом книги для меня стала подача материала: живой диалог с читателем. Автор, кроме удач и открытий, делится и переживаниями, опасениями, даже промахами, что позволяет глубже проникнуть в магию организации игр.

Книга станет отличным помощником для всех, кто занимается организацией детских занятий, будь то педагоги, библиотекари или ведущие книжных клубов.

СОДЕРЖАНИЕ КНИГИ

ПРЕДИСЛОВИЕ. «Игра должна дать зарядку, дать установку на... чтение», или Зачем играть по книгам. Е.С. Романичева.

Как всё начиналось
О сложности выбора
Вместе – тесно, а врозь – скучно

«Из чего же, из чего же, из чего же...» Коллекция конкурсов (конструктор)

О викторинах
Не в бровь, а в глаз!
«Скажите, как его зовут?»
«Есть ли у меня план? Да у меня есть целых три плана!»
Аукцион, или Больше, больше, больше...
Что лишнее и где нужное?
На страже уроков, или Полшага до учебника
В мире ребусов
«Крокодил, Крокодил Крокодилович!»
Верите ли вы, что...
Фишки книги
По мостику автора
За страницами истории
Где связь?
Вместе с художниками
Игры с элементами квеста
Квест «Книжный сыщик»



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Приложения

Приложение 1. «Найди пару»
Приложение 2. Примеры вопросов каждого тематического блока игры по книге Жаклин Келли «Эволюция Кэлпурнии Тейт»
Приложение 3. Материалы для игры по книге Фрэнсис Хардинг «Дерево лжи»
Приложение 4. Материалы для игры по книге Виктории Ледерман «Календарь ма(й)я»

Где брать вдохновение?

ПРЕДИСЛОВИЕ

**«Игра должна дать зарядку, дать установку на... чтение»¹,
или Зачем играть по книгам**

*Во всякой книге предисловие
есть первая и вместе с тем последняя вещь.*

М.Ю. Лермонтов

Оказывается, у детской считалочки «Раз, два, три, четыре, пять...» может быть не одно продолжение. В этом убеждают нас книги, выпускаемые издательством «Библиомир»: в 2019 году «Я иду искать» Е.С. Квашниной, а в 2025-м – «Я иду играть» О.Г. Пироговой. Действительно, книга, которую открывает это предисловие, продолжает тему, которую можно назвать центральной для «Библиомира»: как увлечь (не приобщить, а именно увлечь! – разница существенная) современного школьника чтением и книгой. Авторский ответ на этот вопрос заключен в названии – «Я иду играть!». Играть по книгам, но не классическим, как это, например, предлагала М.А. Рыбникова, проводя урок по рассказу А.П. Чехова «Смерть чиновника» в формате игры с рассыпанным текстом², описанный в ее «Очерках по методике литературного чтения». Известный методист Н.И. Кудряшев, подготовивший третье издание «Очерков...», комментируя этот урок, отметил, что, воссоздавая текст, ученики «как бы погрузились в атмосферу творчества и стали в известном смысле очевидцами и участниками рождения рассказа».

То же предстоит сделать и читателям книги О.Г. Пироговой. Вместе с автором они пройдут путь рождения множества игр по книгам, попробуют собственные силы (ответы на вопросы игры помещены не по ходу текста, а в конце небольших главок)

и поймут: игра с текстом – это увлекательно и интересно.

Сразу отметим, что литературных игр существует великое множество, одни из них разработаны с использованием инструментария театральной педагогики и направлены на совместное проживание текста³, другие «используют» книгу как отправную точку создания собственного сценария, очень относительно соотносимого

Предисловие для книги все равно что палисадник перед домом: оно одно из главных ее украшений. Конечно, существуют дома и без палисадников и книги без предисловиц... простите, без предисловий. Но книги с палисадником... тьфу, с предисловием мне куда милее. Я совсем не желаю, чтобы посетители с бухты-барахты вваливались ко мне в дом. Ничего хорошего в том нет ни для посетителей, ни для дома.

Э. Кестнер

¹ В название включена цитата из статьи М.А. Рыбниковой.

² Подробнее см.: М.А. Рыбникова «Очерки по методике литературного чтения» (глава «Уроки». «Смерть чиновника» А.П. Чехова) – любое издание. 3-е издание «Очерков...» (1963) выложено на сайт ИЦ «Библиотека имени К.Д. Ушинского РАО»: <https://clck.ru/3QAVEA>. Режим доступа – свободный.

³ Множество возможных игр с текстом описано в сборнике «Партиципаторная библиотека и школа» (Москва: Авторский клуб, 2022). Сборник выложен в свободный доступ: https://elibrary.ru/download/elibrary_65573545_97788674.pdf

с ее содержанием, третьи – ... Список можно продолжать и продолжать. Но очень редко встречаются литературные игры, цель которых – показать возможности игры на учебном занятии.

Действительно, работа с текстом на уроке сегодня вызывает немалые трудности. А если провести ее в форме игры? И через игру помочь учащимся освоить сюжет, поговорить о героях, взглядеться в авторское слово? «Ведь литературная работа, – и на это указывала М.А. Рыбникова, – выдвигает необходимость фиксировать также внимание на произведении, на авторе, на слове»⁴. Именно на это направлены игры с текстом, которые разработаны О.Г. Пироговой и представлены на страницах ее книги. Это игры, которые были придуманы автором для внеурочных занятий. Конечно, их можно повторить вслед за автором на внеурочном занятии, воспользовавшись уже разработанными вопросами и заданиями, а можно... перенести на урок.

Как же это можно сделать?

Во-первых, провести по одной из выбранных книг урок внеклассного чтения: ведь играть можно не только на факультативе. Особенно важны такие уроки на этапе перехода из начальной школы в основную: именно в этот период мы зачастую теряем школьника как читателя. Он хочет читать о себе, а программа предлагает ему тексты, что называется, «на вырост». Не понимая, что классические произведения и о нем тоже, ученик, говоря словами О.Г. Пироговой, превращается в «нехочуху».

Во-вторых, можно по предложенным автором моделям (а они легко вычлениются при внимательном чтении книги) разработать собственные вопросы и задания по другим текстам, в том числе и программным, проведя «проверку на внимательное чтение» текста или работу над образами героев в игровом формате. Решившийся на это учитель поможет ученикам понять главное: классика – это живой текст, в него тоже можно играть, а играя, осваивать и присваивать.

В-третьих, на основе этой книги можно сделать интересный проект с учениками более старшего возраста: сначала вместе с ними проводим несколько игр по книгам, а потом предлагаем придумать нечто подобное для младшекласников. И не только придумать, но и провести.

Джером С. Bruner, говоря об «искусстве и технике открытия», пишет: «Английский философ Уэлдом описывает любопытный способ решения задач. По его мнению, мы решаем задачу или делаем открытие, когда придаем трудности форму загадки, с тем чтобы превратить ее в разрешимую проблему и продвинуться в желаемом направлении. Иначе говоря, мы придаем стоящей перед нами трудности такую форму, с которой умеем обращаться, после чего начинаем над ней работать!»

Дж. Родари
«Грамматика фантазии»

Найдутся учителя, которые перенесут показанный нами путь работы на кружковые занятия, оставив для класса лишь то, что посерьезнее и посуше. Конечно, в кружке также можно заниматься <...> играми... <...> Но почему же нельзя дать эти эмоциональные зарядки классу? Это как раз и необходимо, чтобы разбудить дремлющее сознание задних парт.

М.А. Рыбникова
«Очерки по методике
литературного чтения»

⁴ Рыбникова М.А., Случевская Л.Е. Литературные игры / М.А. Рыбникова, Л.Е. Случевская // Красный библиотекарь. – 1931. – Март. – С. 36.

Все эти возможности для учителя, библиотекаря, педагога дополнительного образования, вожатого в лагере предоставляет книга «Я иду играть». Ее жанр обозначен как нельзя точно: путеводитель-конструктор. Это именно путеводитель, следуя которому можно увидеть «достопримечательности» разных книг и сделать это в достаточно ограниченное время (ведь время сегодня – самый дефицитный ресурс). А можно отнести к книге как к «конструктору» и сложить из ее частей что-то свое, сделав занятие по нескольким книгам или по одной, но соединить в нем разные типы игровых заданий.

В заключение отметим еще одну «фишку» книги: рассказывая о придуманных играх, автор постоянно подчеркивает, что какие-то из них отточены до совершенства, потому что проведены далеко не один раз, какие-то проведены только раз или два и отложены в сторону, какие-то разработаны «к случаю» и повторены не были. Но все они были достаточно результативны: «появились желающие играть, а ведь чтобы играть – нужно читать» (с. 11). И это «нужно» шло не от учителя и/или библио-текаря, а от самого читателя, который захотел играть по книге, а значит, и прочитать ее.

*Елена Романичева,
ведущий научный сотрудник
Московского городского педагогического университета,
канд. пед. наук, доцент,
Заслуженный учитель России*

КАК ВСЁ НАЧИНАЛОСЬ

**Это присказка, не сказка,
Сказка будет впереди.**

**Владимир Луговой
«Спор Маши и Вити»**

Предложите ребёнку любого возраста, в том числе и подростку, поиграть – вы увидите в его глазах хотя бы на какие-то секунды интерес. Предложите почитать – и такой же реакции вы не встретите. Конечно, есть исключения, но они только подтвердят вам очевидное. Со словом «игра» ассоциации у большинства людей куда более приятные, чем со словами «чтение», «книга». Безусловно, существует огромное количество игр и каждый представит близкое

себе: кто-то подумает о настольных играх, кто-то о спортивных, кто-то о подвижных, уж про виртуальные почти никто не забудет. И этот список можно долго продолжать. Но ведь и мир книг обширен! Много жанров, много тем, у каждого автора свой стиль, и даже иллюстрации разных художников к одному и тому же произведению позволяют увидеть текст немного иначе. И если среди бескрайних игровых просторов практически любой ребенок быстро находит для себя комфортный уголок, то просторы литературные часто остаются терра инкогнита, куда многие заглядывают только по необходимости, а не за удовольствием.

Чтение для себя, досуговое чтение у ряда детей ограничивается лентами соцсетей, подписями к видеороликам. Многие из них, вероятно, пробовали в свое время такой вариант досуга, как чтение, но оно не всем принесло удовлетворение. Причин этому может быть много, и я сейчас не о них. Передо мной дети, и мне очень хочется поделиться с ними удовольствием чтения, радостью открытия нового. Если книга заведомо вызывает только отрицательные эмоции, любая книга, то о каких уроках литературы

может идти речь? Только обязательное *вымучивание*. Если ты даже не против почитать на досуге, но пока твои попытки не приносили желаемого, велика вероятность, что и эти робкие попытки сойдут на нет.

Начала я с себя, наконец-то отыскав время для знакомства с современной детской литературой и той, что была мною когда-то упущена. Процесс этот бесконечный, но хватило уже пары десятков книг, чтобы понять: мне хочется делиться своими книжными открытиями с учениками. Вдруг это кому-то из них поможет найти ту самую книгу, благодаря которой чтение превратится в удовольствие, радость и станет приятной зависимостью. Понимала и другое: мне нужно больше времени, чем можно позволить просто выкроить на уроках. Появилась идея регулярных встреч и собственного факультативного курса. Изначально хотелось поработать с учениками четвертых классов: я видела здесь как раз то самое слабое звено, когда даже вполне приличные начинающие читатели становятся активными нехочухами, а после перехода в среднюю школу вообще забывают о том, что такое читать не по программе.

Реализация идеи началась, но смена места работы внесла коррективы. Как оказалось, к лучшему. На новом месте абсолютно неожиданно сложились две группы учеников: первоклассники и подростки (семиклассники). Оба направления дали чудесные плоды, и этот рассказ именно о подростках и о том, как мы начали регулярно играть по книгам.

Как я уже отметила, играть любят практически все. Во время игры можно не бояться ответить не так и получить плохую оценку, появляется азарт, интерес – в подростковом возрасте это особенно ценно. Играют дошкольники, играют в начальной школе, а потом постепенно игры уходят из жизни, особенно из школьной. Конечно, кто-то реализует эту потребность в виртуальной реальности, кто-то в спорте, но факт остается фактом: об играх подростков (тем более по книгам) слышно не так уж и много. И в один, безусловно, знаковый для меня момент я столкнулась с необходимостью придумать игру для подростков по книге современного автора.

Момент наступил после целого ряда встреч с семиклассниками, где я рассказывала о книгах, проводила разнообразные викторины, анкеты, собирала по интернету любопытные факты, всеми силами создавая яркий, интересный фон вокруг книг и чтения. Действовала интуитивно, отталкивалась от запросов самих подростков. Они-то и предложили поиграть по какой-нибудь книге. Произведение нашлось очень быстро, так как уже состоялся разговор о книгах Андрея Жвалевского и Евгении Пастернак. Ребята выбрали повесть «Время всегда хорошее», мы назначили дату игры, дети ушли читать, а я придумывать.

Конечно, работая и в государственной школе, и в частных, я проводила массу всевозможных мероприятий и игр. Придумывала, организовывала, сочиняла. Но всё это было немного иным, преследовало другие цели. Захотелось узнать об опыте создания и проведения игр по книгам.

Очень хорошо помню свою растерянность: вбиваю в строку поиска «игра по книге “Время всегда хорошее”» – и ничего, пусто. Меняю запрос, пробую со словами

...Игра есть добровольное поведение или занятие, которое происходит внутри некоторых установленных границ места и времени согласно добровольно взятым на себя, но безусловно обязательным правилам, с целью, заключающейся в самом этом занятии; сопровождаемое чувствами напряжения и радости, а также ощущением «инобытия» в сравнении с «обыденной жизнью».

Йоханн Хёйзинга

«викторина», «занятие». Ни-че-го. Есть книга, есть встречи с авторами и рассказы о них. Всё. К слову, на данный момент в интернет-пространстве появилось много любопытных материалов по этому запросу (только на первой странице поиска я увидела замечательный набор: интеллектуальная игра, игра-квест, литературная игра, тест-викторина, веб-квест, игра-викторина), но тогда я не нашла ничего, что могло бы продемонстрировать чьи-то оригинальные идеи и натолкнуть меня на мысль.

Отступить было некуда, я стала придумывать сама, опираясь на свой опыт учителя и прислушиваясь к подросткам, к их запросам. Состав участников первой игры был весьма любопытным, так как я рада была любой поддержке и интересу к этому мероприятию. Играли семиклассники, играла директор школы (она же мама одного из семиклассников), играла пара ученик + мама (два за одного, так как это был ученик начальной школы). Мы вместе вставали на путь создания привлекательной атмосферы вокруг чтения, книги, зарождения читательского сообщества в школе.

После успеха первой игры я сразу же взялась за вторую, появились свои алгоритмы работы, какой-то банк идей, варианты заданий. Самое важное – появились желающие играть, а ведь **чтобы играть – нужно читать.**

Как-то незаметно пролетело десятилетие, придумано и проведено множество игр по самым разным книгам: от только что вышедших историй современных авторов до зарубежной классики, игры по ряду произведений прошли далеко не один раз. И постепенно пришло понимание, что наши игры не просто увлекательное времяпрепровождение, подталкивающее к чтению, они способны расширить читательский кругозор, позволяют отработать навыки овладения информацией, подталкивают к вдумчивому, осознанному чтению. Ведь работать над качеством чтения намного легче, если в жизни ребёнка присутствует чтение как увлечение.

Захотелось поделиться наработанной копилкой идей для проведения игр с теми, кто только начинает, пробует, встает на этот увлекательнейший путь. Для меня игры стали одной из главных форм приобщения детей к чтению. В путеводителе-конструкторе постаралась собрать для вас как можно больше вариантов уже проведенного мною, опробованного с детьми, рассказать и об ошибках, и о победах. Понимаю, что мой опыт может быть полезен тем, кто начинает задумываться об организации собственных игр по книгам, встреч с читателями. Это не сборник готовых сценариев (мне кажется, что подобные мероприятия невозможны без собственного творческого начала), это путеводитель-конструктор, при помощи которого любой заинтересованный сможет попробовать создать свою игру по книге.

О СЛОЖНОСТИ ВЫБОРА

*Мы выбираем, нас выбирают,
Как это часто не совпадает!*

Михаил Танич
«Чёрное и белое»

Проблемы с выбором книги для игры начинаются очень быстро: у многих ребят изначально есть кандидатуры, которые они усиленно продвигают. Но любителю миров Терри Пратчетта приходится сложно с фанатом книг о животных, поклонницей драматичных финалов, почитательницей творчества Макса Фрая и т.д. И если первое время чья-то реклама имела действие: постепенно вся группа как-то

договаривалась играть по предложенной книге, – то потом к согласию стало приходиться всё сложнее.

Было, к примеру, так: человек, не читавший книгу, но много слышавший о ней, начинал убеждать остальных в необходимости игры именно по этому произведению. А потом страдали все: и агитатор, и согласившиеся. Я тоже набивала первые шишки, стараясь на первых порах не очень мешать их выбору, хотелось, чтобы инициатива шла от подростков. Поэтому в числе первых у нас прошли и игра по «1984» Джорджа Оруэлла, и игра по «Трём товарищам» Эриха Марии Ремарка. Вот после Ремарка я и почувствовала необходимость временами говорить «нет».

Были и другие случаи: ученик очень хотел, чтобы по какой-то его любимой истории состоялась игра, но дара убеждения не хватало. Он предлагал книгу из раза в раз, а за неё не голосовали. Уже были примеры, когда школу человек окончил, а по любимой книге так и не поиграл. Одна девочка постоянно выдвигала кандидатуру «Гимназии № 13» Андрея Жвалевского и Евгении Пастернак, убеждала, что по ней игра может получиться интересная. Ребята этот вариант с завидной регулярностью отклоняли года два подряд, пока совсем не выросли из истории. У меня появилась новая группа, через какое-то время там эту книгу тоже предложили, она победила с первой же попытки. Вот так.

Кстати, игры по одной и той же книге всё равно не бывают одинаковыми, иногда даже переделываешь конкурсы под новую группу детей. И эффект после игры разный. Когда первый раз играли по «Посёлку» Кира Булычёва, было легко и просто, потому что подростки книгу одобрили, история их зацепила. Через четыре года с другими ребятами играем по «Посёлку»: сработала моя реклама. И во время игры вижу, что нет искры, нет огонька, всё у нас проходит как-то вяло. После завершения стали обсуждать, большинство игравших признались, что история их не затронула, очень много недоверия вызвала, финал категорически не понравился.

Есть и хиты, рекордсмены, игры по которым проходят с неизменным успехом у всех, я только успеваю что-то дорабатывать и где-то переделывать. Наибольшая популярность у первой моей игры по книге «Время всегда хорошее» А. Жвалевского и Е. Пастернак, много игр прошло по их же повести «Бежим отсюда!» и по истории «Конец света» Натальи Евдокимовой. Некоторые просто ждут, когда дорастут, чтобы поиграть.

С идеей *«вот по этой книге, ребята, мы будем играть»* пришлось распрощаться сразу же: игры придумываются и проводятся для них, для детей, поэтому и выбор остаётся за ними. Я всегда предлагала какие-нибудь свои варианты, но не так уж и часто они выигрывали. Раньше мы просто голосовали, выбирая книгу. Но по итогам обычного голосования, где победа определяется большинством, оставались недовольные, обиженные, страшно огорченные. А цели отсеять несогласных у меня не было, хотелось, чтобы играли абсолютно все желающие. Однажды мы в течение месяца не могли определиться, по какой же книге будем играть, поэтому пришлось придумать схему выбора, при которой мнение всех учитывается и с мнением большинства все считаются. И с таким голосованием теперь соглашаются все.

НАША СХЕМА

Первый этап. Все-все (и я тоже) предлагаем книги для игры, рассказывая в 3–5 фразах (не больше) о каждой книге. На этом этапе только я могу что-то отсеять по причине «рановато для большинства» или из-за отсутствия электронной версии книги. Да, большинство читает не бумажные книги, это нужно учитывать.

Голосуем и составляем список из 3–6 книг, вышедших в лидеры.

Второй этап. О книгах, попавших в итоговый список, рассказываем уже подробнее (старемся без спойлеров). Раньше рассказывала только я, но в этом итоговом списке последнее время всё больше и больше книг, мною не прочитанных, поэтому рассказывает предложивший. Ему задают любые вопросы, интересуются и количеством страниц.

Третий этап. Тайное голосование, во время которого можно отдать баллы трем книгам:

3 балла – книга, по которой очень хочу играть;

2 балла – книга, по которой согласен играть;

1 балл – книга, по которой играть буду, если выберет большинство.

Если нет желания отдавать свой голос трём книгам, можно остановиться на двух и даже на одной.

Затем я считаю баллы, книга-победитель определена, идём готовиться к игре.

Этот вариант выбора примирил всех. Конечно, чем взрослее подростки, тем сложнее находить точки пересечения. Но с десятиклассниками можно найти компромиссное решение: вначале будет игра по Терри Праггетту, а потом обязательно по Рэю Брэдбери.

ВМЕСТЕ – ТЕСНО, А ВРОЗЬ – СКУЧНО

*...Во что мы будем играть –
я ещё не знаю.*

*Быть может, будем бегать
наперегонки с удавами
и ездить верхом на слонах
или качаться на качелях
под пальмами.*

*Я надеюсь, что мы придумаем
какие-нибудь очень
интересные игры.*

Астрид Линдгрен
«Пеппи Длинныйчулок»

Форму игры тоже выбираем совместно, но тут проще. Стандартная, устраивающая всех: каждый сам за себя участвует в конкурсах. Моё стремление к командным играм до недавнего времени не очень хорошо реализовывалось. Одни подростки после командной игры попросили больше так не делать: очень уж были раздосадованы прочитавшие полностью историю на тех, кто не успел осилить книгу (или не очень-то и пытался). Тогда были сборные команды из разных классов. Другая группа подростков-одноклассников после проигрыша команде тех, кто их младше, отказалась играть совместно, не ощутили поддержку друг друга. А вот выигравшая команда, наоборот, почувствовала вкус к победам, и ребята с удовольствием продолжают играть как индивидуально, так и вместе.

Командные игры у нас успели пройти в таких сочетаниях:

- а) сборные смешанные команды,
- б) команды разных классов,
- в) команды учеников и учителей.

Да, с недавнего времени с большим удовольствием играют и учителя.

Как командные, так и индивидуальные игры проходят иногда у нас с «квестовыми вставками». Так я называю задачи, не содержащие прямого указания к тому, что нужно делать, для обдумывания которых все должны объединиться и найти совместное решение, чтобы игра продолжилась.

И уже несколько лет мы устраиваем квест «Книжный сыщик», где каждый желающий может попробовать себя не только в качестве сыщика, но и того, кто придумывает загадки для других – на логику, сообразительность и т.п.

Думаю, наши варианты конкурсов окажутся для вас и уже знакомыми, и в чём-то новыми. Игровые формы, хорошо известные в методике, я адаптировала под наши нужды. Кое-что получилось очень удачно, а какие-то моменты могут вызвать и споры, но как раз это и хорошо: в споре рождается истина. Очень хотелось дать не рыбу, а удочку, тот самый толчок, который и мне когда-то был необходим, чтобы начать этот увлекательный путь по миру подобных игр.

Лет десять назад я была бы очень рада такому помощнику, как этот путеводитель-конструктор, но ничего не попало на глаза. Возможно, так случилось, чтобы я прошла свой путь сочинения игр по книгам. **Прошла, чтобы понять две вещи: 1) по любой книге можно придумать игру, но 2) нужно ли... по любой?**

Всякая Игра есть прежде всего и в первую очередь свободное действие. Игра по принуждению уже более не игра.

Йоханн Хёйзинга

Известно, что игры способствуют общению детей, учат их взаимодействовать. Но еще важнее, что участие в играх дает ребенку опыт спонтанности, доверия к своим эмоциям, помогает легко адаптироваться к переменам и неожиданным ситуациям. В условиях школы детям сложно проявлять эти качества, и именно игра способна вернуть подрастающим ученикам забытое состояние непринужденности и душевного комфорта.

Юрий Гурин

КОММЕНТАРИЙ АВТОРА

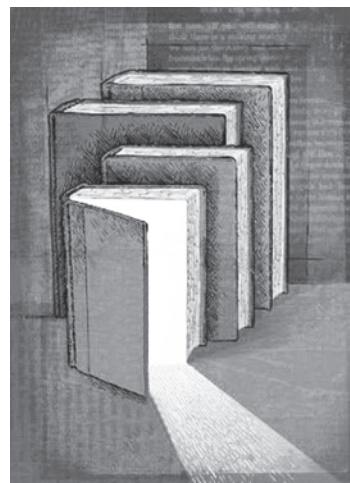
Несколько важных замечаний.

На мои игры по книгам приходят не случайные ученики, а те, с кем мы регулярно встречаемся на факультативных занятиях. У нас есть возможность и до, и после игры поговорить о книге, если в этом есть необходимость. Разобраться, почему же история не отозвалась, что было особенно запоминающимся или возмущившим. Почти всегда мы обсуждаем прошедшую игру, мне интересно, какие конкурсы понравились больше, а что вызвало трудности и почему. Пару раз мы делали сборные команды, принимая всех желающих, так тоже можно (и нужно), но польза уже иная, эффект другой. Нельзя сказать, что на мои факультативы приходят только читающие дети, кто-то оказывается у нас и за компанию. Бывает, что **желание читать просто для себя не появляется, а вот читать для игры – это уже другое.** Всегда с теплотой (и даже лёгкой гордостью) вспоминаю фразу мамы одного из ребят, регулярно участвовавшего в играх: «Он ведь только по школьной программе читал, да и то не всегда. А тут за год у вас он 4 книги прочёл! Сам, никто не заставлял!» (четыре – потому что тогда у нас игры шли с регулярностью одна в четверть).

Хочу заранее вас познакомить и со списком книг, по которым мною были придуманы игры. Он очень неоднозначный, даже спорный, но это был мой путь проб и ошибок. Здесь привожу список полностью, так как примеры конкурсов, их варианты, о которых пойдёт рассказ далее, – всё это рождалось на основе именно этих книг. Игры по ряду историй прошли лишь однажды, вряд ли когда-нибудь повторятся, но больше половины продолжает жить, немного видоизменяясь. Сейчас в программе основного общего образования по литературе появились и «Время всегда хорошее» Андрея Жвалевского и Евгении Пастернак, и «Календарь ма(й)я» Виктории Ледерман. Отрывки из произведений есть в учебнике 6 класса. Мы с детьми на эти увлекательные повести давно обратили внимание: в 2014 году впервые прошла игра по книге «Время всегда хорошее», а в 2018 – по «Календарю ма(й)я». С тех пор они регулярно повторяются. Представляете, сколько эмоций вызвала новость о появлении этих книг в программе? Радость узнавания, удивление самим фактом и даже огорчение: они-то уже выросли, в их учебниках такого не было. И была немножечко гордость: они-то знакомы, они-то в курсе, они-то чуть-чуть опередили время.

Мы играли по книгам:

К. Булычёв «Посёлок»
 Н. Евдокимова «Конец света»
 В. Еналь «Живые. Мы можем жить среди людей»
 А. Жвалевский, Е. Пастернак «Бежим отсюда!»
 А. Жвалевский, Е. Пастернак «Время всегда хорошее»
 А. Жвалевский, Е. Пастернак «Гимназия № 13»
 В. Крапивин «Дети синего фламинго»
 В. Ледерман «Календарь ма(й)я»
 М. Фрай «Чужак»
 Р. Брэдбери «451 градус по Фаренгейту»
 Р. Буйе «Всё из-за мистера Террапта»
 Ж. Верн «Вокруг света за 80 дней»
 Н. Гейман «История с кладбищем»
 Р. Даль «Чарли и шоколадная фабрика»
 Ж. Келли «Эволюция Кэлпурнии Тейт»
 Э. Конигсбург «Из архива миссис Базиль»
 Э. Франквайлер, самого запутанного в мире»
 Ж.-Кл. Мурлева «Река, текущая вспять»
 Дж. Оруэлл «1984»
 Т. Пратчетт «Мор, ученик Смерти»
 Э.М. Ремарк «Три товарища»
 Дж. Роулинг «Гарри Поттер и философский камень»
 Л. Сашар «Ямы»
 Р. Стед «Когда мы встретимся»
 О. Уайльд «Портрет Дориана Грея»
 Ф. Хардинг «Дерево лжи»



Чтение открыло для неё такую жизнь, о которой её родители не имели даже представления. Если бы они прочитали хотя бы одну книгу Диккенса или Киплинга, они бы поняли, что в жизни есть нечто большее, чем мошенничество или тупое сидение перед телевизором.

Роальд Даль «Матильда»