

Игра-буклет

Интересным вариантом литературной игры может стать «игра-буклет – форма опосредованной долго-временной игры поискового и творческого характера»¹. 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».

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 библиотекаря 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, врун, жадина и хвастун. Суждения юных читателей всегда интересны, оригинальны, глубоки. Соглашаясь с тем, что Карлсон любит прихвастнуть и пожадничать, они в то же время увидели 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”».

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» (<http://mei--blog.blogspot.com/2016/07/blog-post.html>), с примерами игр-буклетов можно познакомиться в книге Натальи Константиновны Сафоновой «Игры в детской библиотеке: теория, методика, библиотечная практика».

¹ Все цитаты приводятся по книге: Сафонова Н.К. Игры в детской библиотеке : теория, методика, библиотечная практика : учеб. пособие. – Челябинск, 2006. С. 32.