

Курганская областная детская библиотека  
Методико-библиографический отдел

*«Организация детской игровой среды развития ребёнка.  
Роль игрушки в продвижении чтения»*

*Консультация*



Курган 2013г.

Фёдор Михайлович Достоевский говорил: «Детская игра – зарождающаяся потребность искусства в юной душе».

Говоря об играх в детской библиотеке, мы должны чётко разделять для себя два потока: игры, как таковые, обозначающие библиотеку как детское учреждение, признающее право ребёнка на игру в любой форме: (подвижные и настольные, индивидуальные и групповые, деловые и творческие). С другой стороны, преимущественное для детской библиотеки направление игровой деятельности – это собственно библиотечные игры.

Понятие «библиотечные игры» объединяет разные виды игр общностью их содержания, в основе содержания этих игр – всегда книга, читательская деятельность и библиотека. Цель библиотечных игр – развитие культурной грамотности ребёнка, формирование и углубление его читательских умений и навыков. Цель игротворчества вокруг книги – формирование творческих импульсов для жизнотворчества юного человека, обогащение его ресурсами, позволяющими ему при любом темпе и загруженности быта жить духовной жизнью. Игра развивает чувствительность ребёнка, его способность радоваться, она учит организованности, гармоничности движений, пластике, словарному запасу, выделению звуков и цвета.

Поскольку психологи доказали, что усилению развития эмоциональности юной личности способствует взаимодействие игры и книги, давайте рассмотрим варианты данного содружества. Для успешного включения игры в процесс руководства чтением современного ребёнка необходимо создание «игровой образовательной системы», в которую войдут игрокниги, настольные развивающие игры, игрушки, объединённые в музеях и комнатах сказок, кукольных кружках, театрах книги и клубах по интересам.

Книжные материалы отличаются большим разнообразием видов и типов игровых изданий. Это: книжки – игрушки, книжки – пазлы, книжки – раскраски, книжки – комиксы. В зависимости от целевого назначения в первую очередь выделяются:

**Художественные книги с игровым сюжетом**, в которых игра органично включена в текст. Таковы издания известных детских писателей: А. М. Волков, Н. Н. Носов, И. Токмакова, А. Н. Толстой, Г. Б. Остер, Э. Н. Успенский и многие другие, позволяющие использовать разнообразные формы в работе с читателями. Можно провести с детьми литературную игру, конкурс творческих работ, поставить инсценировку или кукольный спектакль. Зачастую игровые задания предусмотрены самим сюжетом. Например, в книге:

*Ирины Токмаковой «Аля, Кляксич и буква Я»* ребёнок рисует для того, чтобы спасти главную героиню, и одновременно выполняет несложные упражнения по письму и счёту.

В книге: *Эдуарда Успенского «Школа клоунов»* включена игра с кубиками и фишками «Как себя вести», «Кто кого обгонит», «Кто найдёт котёнка». Автор предлагает читателям раскрасить дорожные знаки, нарисовать циферблат часов, выполнить задание по картинке. Предлагает своим читателям игру *Нина Пикулева* в книге *«Слово на ладошке»*, игровые занятия по развитию речи.

**Книги научно – познавательного характера с игровым замыслом** адресованы одновременно детям и их родителям. Они содержат конкретные задания и вопросы, дают описание игр, приводят варианты тестов для самопроверки. В качестве примера можно привести книги: *Георгий Юдин «Букварёнок»*, *И. Липсиц «Удивительные приключения в стране «Экономика»*, *Татьяна Смирнова «Белка и компания»*

**Обучающие книги** в нескудной и наглядной форме помогают развивать техническое и художественное творчество детей, прививают умения и навыки, развивают логику и самостоятельность мышления. Каждому возрасту адресованы соответствующие издания. Малышам – серия «Книжки для талантливых детей и их родителей» (издательство «Сова»). Издательство «РОСМЭН» выпускает серию «Наши руки не для скуки». В последние годы большой популярностью у детей и родителей пользуются книги Московского издательства «Астрель- АСТ» (проект «Планета детства»).

**Иллюстрированные книги** в виде традиционных книг – картинок, раскрасок, альбомов с наклейками (стикерами). Всю эту продукцию активно выпускают

издательства «РОСМЭН», «АСТ- ПРЕСС», «ЭКСМО», «ОНИКС 21 век» и др. Классический вариант такого рода изданий *«Рассказы в картинках» Н. Э. Радлова* и *«Сказки» В. Г. Сутеева*.

**Методические материалы**, адресованные взрослым. Это книги, статьи из периодической печати и сборников по методике игр с детьми.

**Художественная книга и игра.** Ольга Мяэотс, один из ведущих специалистов по детской литературе, заметила: чтобы вернуть детям интерес к чтению, нужны три компонента – праздник, личный вклад и человечность. При организации любого праздника, проходившего в детской библиотеке нужно помнить, что дети хотят быть не только зрителями, но и участниками действия: игры, конкурса, мини – спектакля. И здесь важно для ребёнка – ролевое поведение. Ребёнок способен настолько вжиться в образ литературного героя, что начинает говорить его словами, цитировать целые фразы. Он играет роль своего любимца, давая возможность собственной импровизации, совершая разные поступки от его имени, действия, на которые без вживания в образ вряд ли решился бы. Импровизированный детский театр, актёрская самодеятельность в большинстве случаев возникает под влиянием прочитанной книги и наиболее ярко проявляется в играх – беседах с персонажами книг и в играх – драматизациях. Книга может влиять и на игры, например, подвижные, особенно у малышей, которые чаще всего связаны с сюжетом и ролью («Кошки – мышки»), с использованием предметов (мяч, скакалка). После чтения сказки «Три поросёнка» дети могут поиграть в пятнашки. Некоторые детали сюжета позволяют сделать эту игру более яркой и занимательной: роль ведущего исполняет серый волк, «поросята» прячутся только в свои домики, «волк» обязательно дует на дом, дети произносят запомнившиеся реплики. Для создания игровой роли, ребёнок активизирует свою мысль, вспоминая художественный текст, а это позволяет ему дать оценку персонажам и выразить своё отношение к нему. Довольно часто такие игры называют «литературными», поскольку они базируются на художественной литературе. Приведём примеры таких игр:

**«Игра в сравнение»** (Кто на кого похож? Что на что похоже? У кого сравнение точнее, у кого – самое неожиданное? У кого самое точное?);

**«Литературный театр»** (выразительное чтение, демонстрация рисунков и поделок к прочитанной книге, прослушивание музыкальных произведений);

**«Герой среди нас»** (персонажи книг переносятся в современную обстановку и реагируют на всё происходящее в соответствии со своими характерами);

**Игра «Строим музей сказок»** (дети, используя весь арсенал известных им сказок, начинают строить музей)

1. Выбирают дом для музея (называя крестьянскую избу и царские палаты, терем и пряничный домик, ледяной дворец, рукавичку или пустой горшок).
2. Ребята определяют, что будет расти вокруг музея (репка, цветик – семицветик, аленький цветочек, тюльпаны и т. д.)
3. Какие водоёмы будут в саду (молочная река с кисельными берегами, ручей с живой водой, море – океан).
4. Кто поселится в музее (курочка – ряба, змей Горыныч, конёк – горбунок).
5. Потом дети украшают музей, подбирая портреты героев (по сказкам «Снежная королева» Г. Х. Андерсена, «Сказка о мёртвой царевне и семи богатырях» А.С. Пушкина).
6. Ребята подбирают волшебные предметы для витрин музея (волшебная палочка, ковёр – самолёт, скатерть – самобранка, ступа, метла).
7. Дети назначают дежурных по музею – маленьких сказочных человечков (эльфов, Карлсона, Буратино).
8. Ребята задумываются над тем, чем будут кормить хранителя музея (кашей из топора, молодильными яблоками)

В детских библиотеках всегда есть своеобразный фонд предметов и игрушек. Рядом с книгами часто располагаются куклы: Буратино, Винни – Пух, Чебурашка, Мальвина и многие другие. Любой безмяннй медведь или заяц может превратиться в литературного персонажа, как только становится предметом для игры. Реальные предметы, упоминаемые в книге, как правило, окружают детей в обыденной жизни и очень легко становятся игровым материалом. Чем младше читатель, тем чаще рекомендуется использовать этот материал.

У нас с выставки мне захотелось взять в руки две игрушки- ежа и белочку.

Ёж. Этот персонаж живёт на страницах многих произведений: Евгений Иванович Чарушин «Страшный рассказ», Борис Заходер «Что ты ёж, такой колючий», Игорь Акимушкин «Жил – был ёжик», мультфильм Ю Норштейна «Ёжик в тумане». А ещё приходят на ум строчки стихотворения Дмитрия Ляховецкого:

Серый ёжик весь в иголках,  
Словно он не зверь, а ёлка.  
Хоть колюч молчун лесной –  
Ёжик добрый, а не злой.

Белочка является героиней сказки А. С. Пушкина «Сказка о царе Салтане», сказки Л. И. Куликова «Белочка – умелочка» и др. Детский библиотекарь может выстроить любое мероприятие на основе данного материала.

Более сложными для детей являются **словесные игры**, среди которых первое место отводится **кроссвордам**. В кроссворде для малышей может быть не более 10 слов. Построен он может быть по одному произведению, по одной теме, по одному автору.

Ещё одной разновидностью словесных игр является **шарада** – загадка, в которой загаданное слово состоит из нескольких частей, причём каждая из них представляет собой отдельное слово. Приведу пример шарады, когда подсказку даёт само литературное произведение.

**Леонид Львович Яхнин «Ягоды»:**

Цыплёнок с Лягушонком пошли в лес...Увидели там какие – то ягоды красные.  
(Какие это могли быть ягоды?)

Попробовали – кислые, но вкусные. Только как они называются, вспомнить не могли. (А вы вспомнили?)

-Давай их есть без названия, - сказал Лягушонок. – Поедим, а там, может быть, и вспомним.

И начали они глотать ягоды.

-Клю, - скажет Цыплёнок и склюнет красную ягоду. (А что должен сказать Лягушонок? Как же называются ягоды?)

-Ква, - скажет Лягушонок и тоже ягоду проглотит.

Только и слышится: Клю! Ква! Клю! Ква

**Марина Бородинская «Лягушка и тыква»:**

Лягушка у тыквы спросила:

«Ты – ква?»

Но та промолчала в ответ.

«Бедняжка!

Жива она или мертва?

Скажите мне, да или нет?»

Лягушка ладошкой стучала по ней

И тыкала тыкву ногой,

А тыква лежала на грядке своей

И коркой блестела тугой.

«Ты – ква? – надрывалась квакушка.-

Ты – ква?»  
Пока не шепнул ей осот:  
«Хорошая тыква  
Всегда такова:  
Молчит себе знай да растёт»

Разновидностью словесных игр являются **перевёртыши**, по - гречески – **палиндром** (точное значение «Бегу назад»), обозначает слово, фразу или стих, имеющие одинаковый смысл при чтении слева направо и обратно. Например: казак, шалаш, поп.  
Авторы книги «Литературные игры и развлечения для детей» предлагают такую игру: внимательно прочитайте приведённые ниже фразы и предложите детям найти, какие предложения ошибочно причислены к перевёртышам:

Лев волов вёл.  
Вор влетел в ров.  
Зубы на полку лезут (не палиндром)  
Около меня не молоко.

Из слов – палиндромов можно предложить составить рассказ.

К словесным играм относятся и **загадки**. Немало загадок придумано для детей писателями и поэтами. Вспомним загадки К. И. Чуковского, С. Я. Маршака, Д. Хармса, А. Усачёва

Что это было  
Я шёл зимою вдоль болота  
В галошах,  
В шляпе  
И в очках.  
Вдруг по реке пронёсся кто – то  
На металлических крючках.

Я побежал скорее к речке,  
А он бегом пустился в лес,  
К ногам приделал две дощечки,  
Присел,  
Подпрыгнул  
И исчез.

И долго я стоял у речки,  
И долго думал, сняв очки:  
«Какие странные  
Дощечки  
И непонятные Крючки»  
(Лыжи и коньки)

Д. И. Хармс

Не овощ, не фрукт  
А на грядке растёт...  
И сам их не ест,  
И другим не даёт!  
(Пугало)

А. А. Усачёв

Среди загадок выделяются – **загадки с правильным ответом в рифму** Предлагая детям загадку с рифмующейся отгадкой, очень важно при чтении текста передать его ритмическую структуру. Тогда правильная отгадка мелодически завершит произведение. Такие загадки более пригодны для коллективного отгадывания.

Целый день он спать не прочь,  
Но едва наступит ночь –  
Запоёт его смычок,  
Музыканта звать ... (сверчок)                      или  
читаем стихотворение А. Усачёва «Ехал поросёнок на рассвете», предоставив детям  
возможность закончить каждое четверостишие:

Громкий звук раздался утром рано.  
Я в окошко выглянул спросонок:  
Розовый, весёлый, аккуратный  
На машине ехал (Поросёнок).

Поросёнок был красив собою:  
Был костюмчик в клеточку на нём.  
Он вертел довольно головою,  
Вместе с головой вертел (рулём)

На копытцах белые перчатки.  
И панамка вышита цветами:  
Ехал он на травке повалиться  
Или же в деревню, в гости к (маме)...

Ехал Поросёнок на рассвете,  
Розовый, похожий на зарю...  
И, предупреждая всех на свете,  
Нажимал на пяточок: («ХРЮ- ХРЮ!»)

С большим удовольствием дети отгадывают **загадки с рифмой невтопад**:

Я ужасно испугался –  
Из распахнутых ворот  
Вдруг свирепый лай раздался,  
Это лаял серый (пёс)

Варианты таких стихотворных загадок можно найти в книге: Всё наоборот: Небылицы и нелепицы в стихах: Кн. для воспитателей дет. сада и родителей / Сост. Г. М. Кружков; Коммент. А. В. Иванова; Худож. А. В. Гланц. – М., Просвещение, 1992. – 191 с.: ил.

Педагогическая литература содержит рекомендации по использованию загадок в играх с детьми разного возраста. В частности, Ю. Г. Илларионова в пособии «Учите детей отгадывать загадки» предлагает последовательный порядок мыслительных операций.

Наряду с загадками, популярностью у детей пользуются **крылатые слова и выражения** из литературных произведений, которые могут стать материалом для игры. Например, ведущий называет цитаты из басен И. А. Крылова и предлагает вспомнить название каждой басни:

«Хоть видит око, да зуб неймёт» («Лиса и виноград»);

«Недаром говорится, что дело мастера боится» («Щука и кот»);

Другой вариант игры – разделение пословицы на половинки или отдельные слова, которые нужно будет собрать воедино.

#### **«Цитаты на слово»**

Выбирается какое-то слово. Играющие вспоминают различные стихотворные строки, в которых это слово упоминается, указывая автора и название произведения.

#### **«Литературное лото»**

Пишутся задания на небольших карточках с текстами отрывков из литературных произведений разных авторов. Играющие должны определить, откуда эти строчки и кто их автор.

### **«Литературный винегрет»**

Разорванный текст или два- три разных текста вкладывается в конверт. Играющему предлагается восстановить текст и определить, из какой он книги. Аналогичную игру можно провести со стихами. Строки одного стихотворения пишутся на отдельных полосах. Задача – восстановить текст.

### **«Угадайте стихотворение по рифме»**

Даны окончания стихотворных строк. Необходимо восстановить текст, например:

.....под окном  
.....вечерком  
.....царица  
.....девица

(А. С. Пушкин «Сказка о царе Салтане»)

Ещё одна словесная игра, нацеленная на развитие творческих способностей детей

### **«Конец – делу венец»**

Детям читают вслух никому не известный рассказ или сказку примерно до середины или до самого интересного места. Затем каждому предлагается рассказать окончание по – своему. Выигрывает тот, чей рассказ ближе всего к оригиналу, или тот, чья развязка, по общему мнению, окажется более удачной и интересной.

Важным аспектом библиотечных игр являются - **сюжетно – ролевые игры**

Ролевая игра характеризуется наличием диалога между действующими лицами. При этом каждый ребёнок берёт на себя роль и старается доступными средствами передать образ своего героя. Большое значение имеет интонация, которую выберут рассказчики. Очень часто детские библиотекари используют в работе с детьми произведения С. В. Михалкова, например «А что у вас?»

Ролевые игры имеют множество разновидностей, для любой из них характерны свои правила. Например, в игре

### **«Версия»**

Участникам зачитывается отрывок из книги, отражающий острый, конфликтный период жизни героев. Затем даётся несколько минут для того, чтобы игроки подумали о прочитанном и представили себя в этой ситуации. Следующий этап – распределение ролей. Участники игры получают задание – рассказать о том, как каждый из них повёл бы себя на месте героев.

### **«Игра – экспромт»**

Это создание мини – спектакля сразу же после чтения книги. Инсценируется небольшое по объёму литературное произведение с ярко выраженной сюжетной линией, насыщенное диалогами, а главное интересное детям. С 5 -6 летними детьми можно инсценировать сказку В. Сутеева «Под грибом». После чтения сказки библиотекарь вместе с детьми вспоминает, в какой последовательности попадали герои под гриб, какие были их действия и слова. Эта игра позволяет проявить у ребёнка такую черту, как подражательность. Каждый из восьми исполнителей находит для решения своей роли характерные повадки зверей:

мышка – юркая и вместе с тем осторожная;  
лягушка – неторопливая и рассудительная;  
заяц – трусливый;  
медведь – большой и неуклюжий.

Одну и ту же фразу: «Ничего! В тесноте, да не в обиде!» - дети стараются произнести так, как её могли бы сказать муравей, воробей, бабочка или лягушка. В этой сказке есть ещё одно действующее лицо – дождь. Не занятые ролями дети могут имитировать капли дождя, хлопая ладонями по коленям. С читателями младшего школьного возраста (7-9 лет) можно инсценировать произведение более сложное, например сказку Л.С. Петрушевской «Все непонятливые».

Какие ещё игровые формы работы могут быть использованы в библиотеке?

«Литературный бой», «Литературный турнир» строятся на состязании двух групп участников.

«Литературный аукцион» проходит в форме аукциона знаний о прочитанных книгах.

«Театр книги» - один из вариантов игры, которая строится с детьми разных возрастов.

Специалистам библиотек нужно отчётливее понимать, что играть для ребёнка - не значит развлекаться. Игра – это важное средство познания, освоения окружающего мира и утверждение себя в нём. Игра – это та деятельность, которая ведёт за собой всё развитие ребёнка. Направлять игру могут и должны идеи из книг, жизни, кино, видео, образовательных дисков и подсказки взрослых. «Человек в игре и посредством игры творит себя и мир, в котором живёт» (Ф. Шиллер)

Игрушка для ребёнка – предмет для обучения, развития и воспитания, средство диагностики психического состояния и личностного развития, коррекции и реабилитации.

Какие игрушки и игровые средства могут иметь место в библиотеке:

- для развития мелкой моторики;
- для развития мышления;
- для развития речи и языка;
- для ознакомления с окружающим миром;
- для социально – эмоционального развития;
- для творческого развития;
- для организации сюжетно – ролевой игры

Большое место в жизни ребёнка занимают мягкие игрушки, которые являются друзьями, с которыми весело играть, интересно разговаривать, нестрашно засыпать. Они сопровождают ребёнка в течение нескольких лет. Ребёнок постоянно разговаривает с игрушкой, он одушевляет её, наделяет определённым характером, рассказывает о своих переживаниях, даже по – своему воспитывает: когда – то хвалит, за что – то наказывает. Так игрушка становится не просто участником детских игр, а близким другом ребёнка. У мальчика по имени Кристофер Робин из книги А. А. Милна про Винни – Пуха было полно игрушек: медведь, поросёнок, ослик, кенгуру с детёнышем и даже тигр. Сколько интересных игр и забавных приключений было придумано для этой весёлой компании. Но всё- таки медведь Винни был среди них самым любимым. Именно с ним, как с символом беззаботного и счастливого детства, Кристофер прощался в последней главе книги: «Пух, обещай, что ты меня никогда - никогда не забудешь! Даже когда мне будет сто лет». Когда Серёже из одноимённой повести Веры Пановой подарили коричневую обезьянку, он сразу полюбил её, как дочку. Шёпотом рассказывал ей сказки, целовал, укладывая спать. Вместе с ней он мечтал о том, как поедет в Холмогоры, и конечно, обещал взять её с собой. Общение с игрушечной обезьянкой помогло мальчику пережить недостаток внимания со стороны взрослых, занятых новорождённым сыном и предстоящим переездом в далёкие края. Пятилетнему Серёже не зазорно было играть с мягкими игрушками, но когда мальчишке уже семь лет, о них лучше забыть, иначе засмеют приятели. Денис Кораблёв, герой рассказа Виктора Драгунского «Друг детства», уже готовился стать школьником. Он считал себя почти взрослым, и потому большой плюшевый медведь, подаренный ему пять лет назад лежал теперь в плетёной корзине под диваном. Мама достала его оттуда, когда Дениске понадобилась боксёрская груша. Он решил стать боксёром. Мама предложила сыну потренироваться на тугом медвежьем животе. Но, глядя на старого друга, на его весёлые разные глаза, Дениска вспомнил, как раньше «повсюду таскал его с собой, и нянчал его, и сажал за стол рядом с собой обедать, спать укладывал, и укачивал его, как маленького братишку». Дениска вдруг понял, что этот плюшевый мишка был его самым лучшим другом. Тогда он так любил его, что жизнь бы за него отдал. Нет, не смог Денис ударить старого друга, а маме сказал, что никогда не будет боксёром. У героя рассказа Владислава Крапивина, семилетнего Альки, тоже была любимая игрушка. Рассказ так и назывался «Плюшевый заяц». Конечно, Алька с ним больше не играл. Грустный заяц в потрёпанных красных штанах тихо лежал в



картонной коробке под кроватью. Но вот беда: попался заяц к Ваське в руки, и этот безжалостный мальчишка задумал использовать его вместо футбольного мяча. Альке такая идея сразу не понравилась. Он ещё помнил, что пожилой заяц был его другом, «неизвестно, сколько слёз впитала пыльная плюшевая шкура, когда в несчастные минуты Алька рассказывал зайцу о своих горестях». Добрый был заяц, он не обиделся на хозяина даже тогда, когда тот вытащил у него один глаз, чтобы сделать кнопку для звонка. Мальчику стало жалко старого зайца. Но, испугавшись насмешек, он не стал возражать и отдал игрушку ребятам. Сам встал на воротах, и игра началась. Заяц летал по полю, как птица, при этом «Алька чувствовал себя так, будто обманул хорошего человека или что – нибудь украл». Но, когда заяц порвался, мальчик не выдержал и бросился его спасать. Завязалась драка. Хорошо, что в это время на помощь подоспели его друзья, Лапа и Валерка. Поглядели они на разорванного зайца и всё поняли. «Живодёры!» - с укором произнёс Валерка, а Лапа предложил зашить заячий живот, полагая, что старых друзей надо беречь. Они не стали смеяться над Алькой, над его привязанностью к старой игрушке, потому что были добрыми отзывчивыми людьми. Именно такими и должны быть истинные друзья. Во все времена игрушка была неотъемлемой частицей детского бытия. Они нужны для того, чтобы малыши научились о ком – нибудь заботиться, кому – доверять; чтобы они научились дружить.

#### **Список используемой литературы:**

Зубкова М. Плюшевые друзья / Марина Зубкова // Читаем вместе.- 2009.- №8-9. – с. 40.

Опарина Н.П. Игровые формы и методы в работе детских библиотек: учебно-методическое пособие / Надежда Опарина.- М.: Литера, 2010. – 135с.

Опарина Н.П. Литературные игры в детской библиотеке: учебно- методическое пособие / Надежда Опарина. – М.: Либерей-Бибинформ,2007.- 96с.

Составитель:

зав. методико – библиографическим отделом  
Мельникова В.А.