

Министерство культуры Республики Крым
ГБУК РК «Республиканская крымскотатарская
библиотека им. И. Гаспринского»



Игровые технологии в социокультурной практике библиотек

методблокнот

Симферополь, 2025

ББК 78.342

И 27

Игровые технологии в социокультурной практике библиотек: методблокнот / ГБУК РК «РКБ им. И. Гаспринского»; /сост. Г. С. Шосаидова. – Симферополь, 2025. – 26 с. – Текст: непосредственный.

В данном пособии представлены игровые технологии, которые можно использовать при организации интерактивных мероприятий в библиотеках. Материал, представленный в пособии, вариативен и адаптивен к любой целевой аудитории.

Рекомендован библиотечным специалистам и педагогам-библиотекарям.

Составитель: Шосаидова Г.С.

Верстка: Бектемиров Э.Р.

Ответственный за выпуск: Кадырова Л.З.

С незапамятных времен игра как форма бытия постоянно сопровождала человеческое существование.

В настоящее время игра как фактор повседневности все больше охватывает сферу бытования человека: досуг, образовательная деятельность, искусство, спорт. Игровые технологии широко применяются для анализа и разрешения социальных конфликтов. В производственной сфере популярностью пользуются деловые игры.

Экономическая статистика свидетельствует, что в современных условиях на разработку компьютерных игр и организацию игровых развлечений тратятся огромные материальные ресурсы, и увлечение подобными играми становится все более массовым явлением.

Почему мы любим играть? Игровые практики являются способом понимания мира, своего места в нем и самопонимания играющих, что и приводит к конструированию нашей идентичности.

Библиотеки все чаще становятся центрами, где традиционные методы чтения сочетаются с современными игровыми технологиями. Использование игр может сделать процесс обучения и поиска информации более увлекательным и интерактивным.

В библиотеках можно найти множество различных игр. Основные виды игр, используемых работе, включают в себя: дидактические, литературные, игры-соревнования, ролевые, познавательно-развлекательные, настольные и интеллектуальные игры. Также популярны квизы, литературные викторины и игры, адаптированные из других сфер, например, настольные игры.

Большая часть активностей в библиотеке направлена на продвижение чтения и популяризацию книги, так называемые — **литературные игры**, направленные на повышение интереса к чтению

и литературе, развитие творческих способностей, расширение кругозора и улучшение речевых навыков. Они также способствуют лучшему усвоению знаний по литературе, развитию памяти, внимания и мышления. Благодаря своей интерактивности и занимательности, могут сделать процесс знакомства с книгами более привлекательным для детей и взрослых.

Основные цели литературных игр:

- ❖ Повышение интереса к чтению и литературе
- ❖ Развитие творческих способностей
- ❖ Расширение кругозора и словарного запаса
- ❖ Совершенствование речевых навыков
- ❖ Улучшение памяти, внимания и мышления
- ❖ Обучение работе в команде
- ❖ Закрепление знаний по литературе

В целом, литературные игры – это эффективный и увлекательный способ обучения и развития, который может быть использован как в образовательных учреждениях, так и в домашних условиях. Обучающий потенциал игры хорошо иллюстрирует старинная китайская мудрость: «Скажи мне – и я забуду, покажи мне — и я запомню, вовлеки меня – и я научусь».

Человек в игре открывает для себя множество возможностей: учится решать проблемы, устанавливать связи между концепциями и открывать новые горизонты.

Сценарии литературной игры могут принимать самые разные

формы – от театрализованных представлений до интерактивных квестов. Такие мероприятия не только привлекают внимание молодежи, но и делают процесс обучения увлекательным и доступным.

Литературные игры в библиотеке: [методические рекомендации] / сост. А. А. Денисова. – Текст: электронный // Архангельская областная научная ордена «Знак Почета» библиотека имени Н. А. Добролюбова» [сайт]. – URL: <https://biblioteka29.ru/upload/medialibrary/f42/game.pdf>

Государственное бюджетное учреждение культуры Архангельской области
«Архангельская областная научная ордена «Знак Почета»
библиотека имени Н. А. Добролюбова»
Научно-методический отдел



Литературные игры в библиотеке
Методические рекомендации

При подготовке любого мероприятия необходимо в первую очередь определить его **целевое** и **читательское назначение**, то есть зачем и для кого мы организуем игру.

Целевое назначение включает **формулировку целей** и **задач**, которые мы планируем реализовать при подготовке и проведении мероприятия. Цель и задачи литературной игры должны быть конкретными и реально достижимыми.

Следующим шагом станет выбор **интересной формы** для игры. Это очень важный этап в подготовке игрового мероприятия. От формы игры зависит количество её участников, пространство, которое она будет занимать, время, которое она займёт, и самое главное — её **правила**. Важно также помнить, что, какую бы форму вы ни выбрали, игра должна:

- 1) быть познавательной;
- 2) наталкивать участников на размышления, заставляя их мыслить логически;
- 3) поощрять творческую активность;
- 4) соответствовать принципу «Как можно меньше зрителей, как можно больше участников»;
- 5) заканчиваться результативно — победой, поражением или вничью.

Ни одна успешная игра не может обойтись без сценария.

Сценарий — это подробная разработка содержания мероприятия, где конкретно указывается, что говорят и как поступают ведущие и действующие лица, в какой обстановке происходит действие.

Примерная схема написания и оформления сценария

1. Титульный лист

- Наименование учреждения.
- Название мероприятие.
- Форма (викторина, квест, игра и т. д.).
- Информация об авторе(ах) (ФИО, должность, контактные данные).
- Город, год создания.

2. Пояснительная записка

- Читательский адрес (для кого, возраст).
- Актуальность выбранной темы (почему проводим мероприятие).
- Идея (основная мысль автора).
- Цель и задачи мероприятия (зачем проводим, что для этого делаем).
- Условия реализации мероприятия (место проведения, временные рамки, количество участников и т. д.).
- Особенности выбранной программы.
- Подготовительные мероприятия.
- Ожидаемые результаты.

3. Оборудование для проведения мероприятия

- Мебель, компьютерная техника, музыкальная аппаратура и т. д.
- Декорации, игровые реквизиты, раздаточные материалы, костюмы и т. д.
- Призы, дипломы.

4. Литературный сценарий (ход мероприятия)

- Действующие лица.

5. Рекомендации по организации и проведению мероприятия

6. Список используемой и рекомендуемой литературы

7. Приложения

— Вопросы и ответы к игре.

— Схемы.

— Таблицы.

— Другие материалы.

Алгоритм подготовки и проведения игры

1. Подготовительный этап включает:

- Выбор темы (автора, произведения, жанра литературы), определение цели и задач, читательского назначения, формы игры.
- Создание рабочей группы для планомерной подготовки игрового мероприятия, назначение ответственных за отдельные задачи.
- Разработка игры. Подготовка сценария или сценарного плана.

При необходимости создаётся положение об игре, в котором прописывается её название, цель, задачи, целевая аудитория, условия и правила проведения, наличие жюри, контактная информация организаторов.

- Подбор и подготовка игрового реквизита, раздаточного материала, музыкального и художественного оформления.
- Подготовка печатных материалов для ведущих и жюри (все задания с подробными ответами, протоколы и т. д.).
- Определение места, времени и даты проведения игры.
- Предварительная подготовка участников игры (при необходимости).
- Оформление книжной выставки.
- Репетиция игры, определение и доработка «слабых мест».

- Реклама мероприятия. Размещение информации о мероприятии в библиотеке, на библиотечном сайте, в социальных сетях. Рассылка информационных писем-приглашений в различные учреждения.

2. На этапе проведения идёт:

- Подготовка помещения (мебель, специальное оборудование, оформление, размещение книжной выставки).
- Непосредственное проведение игры.
- Оценка игры участниками мероприятия (например, заполнение бланков обратной связи / анкет).

3. В заключительный этап (анализ игры) входит:

- Обработка бланков/анкет обратной связи. Обсуждение игры, в ходе которого будут определены все её недостатки.
- Подготовка информации об игре, её размещение в библиотеке, на сайте учреждения и в социальных сетях.

Ниже представлен небольшой перечень игр, которые можно использовать в библиотеке:

Квесты:

- **Библиоквест:** командная игра, где участники должны выполнять задания, связанные с книгами и библиотекой, чтобы продвигаться по маршруту и достичь финальной цели.
- **Литературный квест:** поиск ответов на вопросы, выполнение заданий, основанных на сюжетах книг.
- **Исторический квест:** изучение истории через задания, связанные с историческими книгами и документами в библиотеке.

Викторины и конкурсы:

- **Книжные викторины:** на знания участников о книгах, писателях, литературных героях.
- **Литературные батлы:** соревнования между командами или отдельными участниками на знание литературы.
- **Конкурсы на лучший отзыв о книге:** участники пишут отзывы, а жюри выбирает лучшие.
- **Конкурсы чтецов:** участники читают отрывки из произведений, демонстрируя свои навыки.
- **Настольные игры и турниры:** проведение соревнований по популярным настольным играм, связанные с сюжетами известных произведений.
- **Литературные предсказания:** гадания на книгах, предсказания на будущее по мотивам литературных произведений.

Рекомендуем сайт для использования идей в планировании литературных игр.

Задания для литературной игры.

Литературная викторина – игра в ответы на вопросы. Для нее подойдут вопросы по сюжетам книг, их названиям, вопросы на знание литературных терминов, вопросы на знание авторов произведений и их биографии. Внимательные и эрудированные участники по достоинству смогут применить тут свои знания. Пример такого вопроса: *Именно этот поэт впервые назвал Санкт-Петербург Петроградом. (А.С. Пушкин: «Над омрачённым Петроградом/ Дышал ноябрь осенним хладом».)*

Литературный кроссворд. Для него подойдут такого же рода вопросы, как и для викторины, но нужно будет вписывать ответы в определенные

графы и в итоге получить какое-то ключевое слово. Кто первый назовет это слово, тот и получает победное очко.

Отрывок из литературного произведения. Это очень интересное задание для литературного конкурса. И главное, что его очень легко готовить. Вам всего-то нужно взять из нескольких произведений значимые, запоминающиеся отрывки. Во время игры зачитать их игрокам, а они должны назвать автора и название произведения. Пример отрывка: *«Идёт в чём был: в опорочках, одна штанина в сапоге, другая мотается, а озямчик старенький, крючочки не застегаются, порастеряны, а шиворот разорван; но ничего, не конфузится...»* (Н.С. Лесков, «Левша»).

Путаница из букв. Задание, в котором из предложенных букв нужно составить слово - название произведения, имя героя или фамилию писателя. Пример: *ХОВЕЧ* (Чехов А.П.)

Портреты писателей. Отличное задание для игры в библиотеке. Очень важно не просто читать книги, но и знать в лицо писателей, которые подарили нам любимые произведения. Такое задание, когда игрокам нужно назвать фамилию и имя писателя, глядя на портрет, может быть достаточно сложным для маленьких читателей. Но пройдя это задание в игре и узнав правильный ответ, они обязательно запомнят его надолго.

Пропущенные слова в стихотворении. С этим заданием хорошо справятся читатели с отличной памятью и те, кто любит учить стихи. Организатору нужно прочитать стихотворение игрокам, делая паузу на месте пропущенных слов. Игроки должны вспомнить, какое слово пропущено, и назвать его. Кто больше слов успеет вставить первым, тот и получает победное очко. Вот пример такого задания:

*Неохотно и несмело
_____ смотрит на поля.
Чу, за тучей _____,
Принахмурилась земля.
Ветра теплого _____,
Дальный гром и дождь порой...
(Федор Тютчев «Неохотно и несмело...»)*

Занимательная игра с такими заданиями может быть проведена в режиме: вопрос – ответ. То есть непосредственно каждое задание или вопрос зачитывается ведущим, а читатели его решают и дают свой ответ. Правильно ответивший получает балл или очко. В конце игры подсчитываются очки всех игроков, и побеждает тот, кто набрал больше всех. Также такую игру можно провести в виде литературных соревнований двух команд. Тогда победные очки будут получать не сами игроки, а команды, за которые они выступают.

Литературная игра. – Текст: электронный // Подариквест: [сайт]. – URL:

<https://podarikvest.ru/blog/literaturnaya-igra>

Ниже представлен тематический опыт работы российских библиотек.

Астраханская библиотека для молодежи им. Б. Шаховского провела необычное мероприятие – тематический квиз «Угощаемся с классиками».

(Тематический квиз (викторина) – это современная интеллектуально-развлекательная командная игра. Визуальный ряд и харизматичный ведущий играют не последнюю роль).

В мировой литературе есть немало сюжетных моментов, связанных с едой. Многие писатели славились интересными гастрономическими высказываниями и предпочтениями.

Была проведена большая подготовительная работа: штудировали биографии, мемуары, письма в поисках любимых угощений и вкусовых

пристрастий писателей. На базе собранного материала сформировали вопросы и задания для игроков, а презентацию оформили как изысканное меню.

Раунды называли по приемам пищи: «Завтрак», «Обед», «Ужин», а также Напитки и Десерт. Многие вопросы были составлены так, что не требовали специальной подготовки. Например, на слайде были представлены пять фотографий: корневища **пастернака**, **хлеб**, сладкая смесь **гоголь-моголь**, соленья **пикули** и белка, которая ест **гриб**. Так были зашифрованы «вкусные» фамилии русских писателей (Пастернак, Хлебников, Гоголь, Пикуль, Грибоедов). Команды справились с поставленной задачей. Среди заданий необходимо было назвать: название картины, вдохновленной фельетоном И. Гончарова («Завтрак аристократа»), или — имя писателя, озаглавившего рассказ в честь сорта яблок (И. Бунин «Антоновские яблоки»), разновидность варенья, объединявшего вкусы А. Пушкина и И. Тургенева (крыжовник).

Квиз включал в себя и дегустацию варенья, любимого многими писателями. Рядом с баночками лежали рецепты лакомства с отсылками к книгам и авторам, где герои это варенье вкушали.

Салмина, В. Угощаемся с классиками / В. Салмина. – Текст: непосредственный // Современная библиотека. – 2025. – № 1. – С. 56 - 57.

Еще один пример проведения тематического квиза «Кубок огня» в формате кинолитературного турнира по мотивам полюбившегося подросткам «Гарри Поттера» Дж. Роулинг.

К участию были приглашены школьные и студенческие команды. Всем командам рекомендовалось одеться в стилистике магической школы и придерживаться цветов выбранных факультетов. Команды

из разных магических школ сразились в четырех интеллектуальных состязаниях.

Например, «Записки Дамблдора» – непростое испытание на сообразительность, логику и командную игру, созданное на основе многочисленных записей Альбуса Дамблдора. «Тайны Феникса» – увлекательные загадки и головоломки, тайные сведения для которых предоставил верный спутник и друг профессора Дамблдора – легендарная птица Фоукс. «Святочный бал» – конкурс посвященный волшебной музыке, написанной четырьмя композиторами к разным фильмам о Гарри Поттере.

В перерывах между вопросами на большом экране демонстрировались музыкальные отрывки из фильмов и полноценные концертные записи, где музыкальные темы исполнялись симфоническим оркестром. Связь между игроками и членами жюри поддерживала «почтовая сова», порхающая по залу. Антураж дополняла книжная выставка, магические артефакты, в том числе ручной работы, и знаменитые парящие свечи, придающие происходящему еще больше таинственности.

Галиченко, В. Магия вне Хогварса разрешается/ В. Галиченко. – Текст: непосредственный // Современная библиотека. – 2025. – № 2. – С. 52- 59.

Современные библиотеки находятся в состоянии перманентного поиска новых идей для привлечения читателей.

В Арт- библиотеке г. Мурманска была разработана концепция нового проекта «Давай на свидание», мероприятие, направленное на развитие коммуникационных навыков. Название дано не случайно – событие выстроено таким образом, чтобы максимально расположить участников к взаимодействию друг с другом.

Раз в месяц пространство библиотеки превращается в событийную площадку, где сходятся абсолютно разные люди, объединенные лишь к определенным культурам и жанрам книг. «Гарри Поттер», «Звездные войны», «Убийство в Восточном экспрессе», «Под сакурой» ... и это далеко не весь список тематических вечеринок.

Формат, вызывающий у участников самые теплые чувства и интерес – это квесты.

Так, гостям предлагалось театрализованная детективная игра «Восточный экспресс». Им нужно было раскрыть преступление по мотивам одноименного романа Агаты Кристи, настоящих убийцу и жертву среди посетителей библиотеки. У каждого гостя была особенная парная роль, и для завершения квеста необходимо было найти и объединиться со своим партнером по расследованию.

Макарова, О. «Давай на свидание!», или посторонним вход разрешен / О. Макарова, Е.

Замятина. – Текст: непосредственный // Современная библиотека. – 2025. – № 3. – С. 38 - 41.

Патриотизм - тема серьезная, относящаяся к категории разговоров о главном. Но говорить с подростками о патриотизме можно и посредством игры.

Показателен пример Челябинской областной универсальной научной библиотеки, которая в преддверии 80-летия Великой Победы организовала военно-патриотическую игру «Зарница», заменив таким образом формат обычной экскурсии по библиотеке. С одной стороны, она знакомит участников с отделами и ресурсами библиотеки, а с другой – добавляет интерактива и пробуждает командный дух.

Суть заключается в том, чтобы участники, двигаясь по специальным маршрутам (шесть штук для одновременного участия шести команд) посещали различные станции (отделы библиотеки) и выполняли задания,

которые там предлагались. За успешное выполнение команды получали звезды. На этажах находились библиотекари-постовые с красными галстуками, чтобы к ним в случае затруднения обращались участники.

Задания только на первый взгляд казались простыми. На самом деле ребятам предстояло вспомнить ход и участников Нюрнбергского процесса (Центр правовой и деловой информации), расшифровать и отправить сообщение по азбуке Морзе (отдел книгохранения), выбрать нужную марку военного самолета (информационно-библиографический отдел) и разобраться в деталях агитационных плакатов (отдел обслуживания). На одной из станций участники ощутили на себе всю ответственность полевых врачей (отдел редкой книги), а на другой – воочию убедились, что для памятников нужны герои (отдел краеведения).

Кириянова, К. «Зарница»: новое воплощение /К. Кириянова. – Текст: непосредственный // Современная библиотека. – 2025. – № 4. – С. 14 - 19.

Сборник «Литературные игры для детей любого возраста». – Текст: электронный // Инфоурок: образовательный интернет-проект. – URL: <https://infourok.ru/sbornik-literaturnie-igri-dlya-detey-lyubogo-vozrasta-389482.html>



Рекомендуем еще один источник при использовании интерактива в библиотеках.

(Справочник библиотекаря. Кн. 1. Интерактивные и мультимедийные технологии продвижения чтения / ред. И. С. Пилко. – 5-е изд. – Санкт-Петербург: Профессия, 2021. – 160 с. – Текст : непосредственный.)

Авторы делятся методиками и практическим опытом проведения библиотечных квестов и насыщения социокультурной деятельности библиотек эвристическими приемами коммуникации с детьми и подростками.

Один из разделов книги посвящен играм и игровым заданиям.

Интеллектуальные игры развивающие память, мышление, воображение; дающие возможность лучше запомнить название книг, авторов, имена героев и понять мотивы их поступков, почувствовать своеобразие стиля и языка.

Тестовые игры представляют собой набор утверждений и заданного количества вариантов ответов к ним. Это игры по типу телевизионных передач «Кто хочет стать миллионером?», «Где логика?» и др. Их достоинство – высокая роль везения, что позволяет добиваться успеха даже не слишком подготовленным участникам, а также дает возможность варьировать сложность заданий. Например:

Какая страна является родиной Ганса Х. Андерсена:

- а) Англия
- б) Франция
- в) Дания

Кто из перечисленных авторов иллюстрировал свои рассказы:

- а) Михалков
- б) Чарушин
- в) Бианки

Какому литературному жанру присуще наличие морали:

- а) сказке
- б) рассказу
- в) басне

Какой жанр не является устным народным творчеством:

- а) статья
- б) легенда
- в) былина

Игры, которые условно можно назвать «заполнение пропусков» (во фразе пропускается или заменяется ключевое слово, которое необходимо восстановить или вспомнить): «Угадай героя», «Откуда взята эта фраза?», «Поговорим на разных языках» и т.п.):

На взгляд хорош, / Да зелен- ягодки нет зрелой... (Тотчас оскомину набьешь. - И. Крылов «Лисица и виноград»)

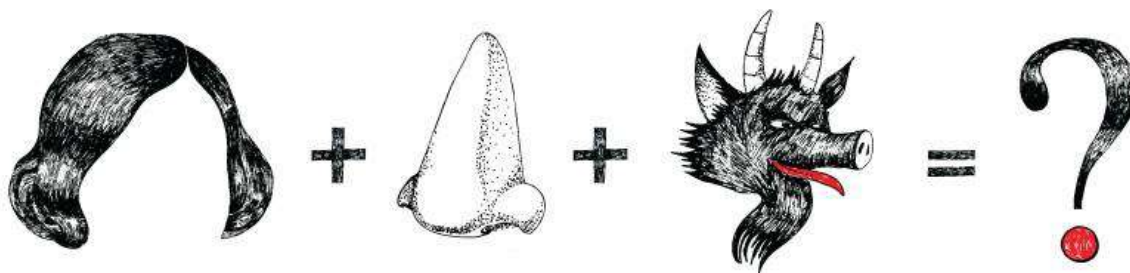
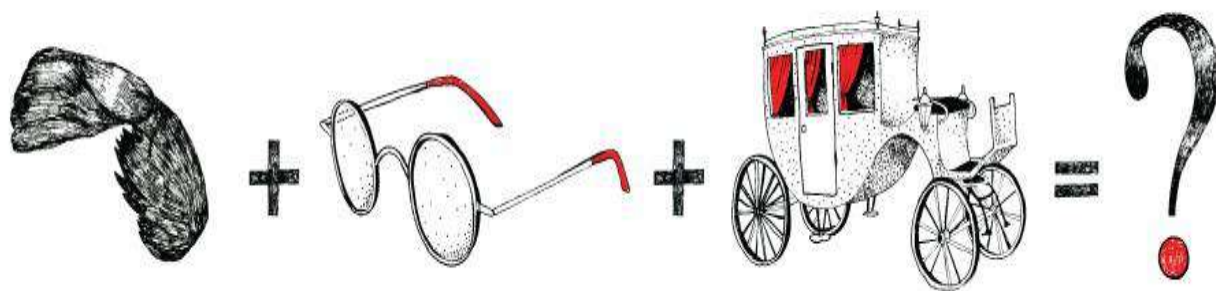
«Одет он чудесно: в одних чулках он тихо поднимается по лестнице, на нем шелковый кафтан, только нельзя сказать, какого он цвета. – он отликает то голубым, то зеленым, то красным. Под мышками у него

по зонтику: один с картинками, а другой – совсем простой, гладкий» (Г.Х. Андерсен «Оле- Лукойе»).

Игры, в которых требуется узнать по предметам, находящимся в «черном ящике», литературное произведение или героя. Возможно использование предметов, вызывающих определенные ассоциации.

Словесные (устные и письменные) игры построены на словах и играющих действиях: загадки. Вопросы на знание текста в виде анаграммы, ребуса, кроссворда, головоломки, метаграммы, шарады, разгадки закодированного буквенного или числового текста и иные интеллектуальные игры.

РЕБУСЫ



ЛИТЕРАТУРНЫЕ АНАГРАММЫ

1. КРЕН + СОВА → Н _____ (Русский поэт.)

2. ЗАД + ОРЕХ → З _____ (Русский поэт, переводчик.)

3. РАК + СЛОН → К _____ (В меру упитанный персонаж Астрид Линдгрен.)

4. РЕПА + ЛИК → Р _____ (Ответное небольшое высказывание одного из действующих лиц пьесы.)

5. ОМОН + ГОЛ → М _____ (Развёрнутое высказывание одного из действующих лиц пьесы.)

(1. Некрасов, 2. Заходер, 3. Карлсон, 4. Реплика, 5. Монолог)

МЕТАГРАММА (литературная загадка, в которой нужно из одного слова получить другое путем замены одной буквы)

Ночь сменяется днём за пять ходов: ночь — ноль — соль — сель — сень — день. Лужа превращается в море за шесть ходов: лужа — ложа — кожа — кора — корж — морж — море. Если есть тесто, то через десять превращений будет булка: тесто — тесть — честь — часть — пасть — паста — парта — парка — барка — бурка — булка.

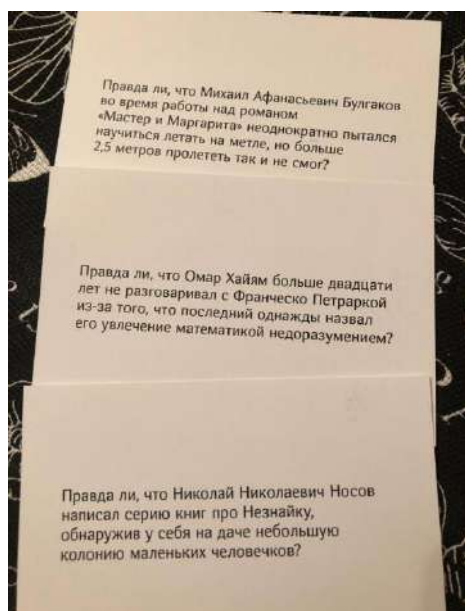
Занятны и многократные превращения. Миг может дать час, который вырастает в год, из него возникает век, а потом и... эра. Путешествие во времени занимает 17 ходов: миг — маг — май — чай — час — чад — гад — год — гид — вид — вис — вес — век — бек — бок — боа — бра — эра. А если не ставить промежуточных целей, то переход осуществляется всего за 6 ходов: миг — мир — мор — бор — боа — бра — эра.

Настольные, подвижные и творческие игры могут быть включены в сценарий библиоквеста в качестве заданий. Предполагается использование разнообразной по форме и содержанию издательской продукции: лото, домино, мозаики, пазлы, игры с кубиком и фишками на литературные сюжеты, книжки-игры и др.

Игровая индустрия предлагает достаточно большое количество игр, которые тематически связаны с литературными произведениями, которые не только способствуют развитию интереса к литературе,

но и развивают речь, логику, мышление, внимание. А еще они помогут весело провести время:

«Я сам обманываться рад. Литературная викторина. Набор карточек».



Викторина представляет собой набор карточек, на лицевой стороне которых либо удивительный, малоизвестный факт, либо выдуманный факт из мира литературы, а на обороте – ответ: правда или неправда.

Особенность игры в том, что здесь нет никакой инструкции с правилами. Как играть, решаете вы.

«Маленький принц». Каждому участнику нужно будет построить свою собственную планету, максимально обеспечив её расцвет: посадить самую разную растительность (розы, баобабы), расселить живность (разноцветные барашки, змеи, лисы и слоны), не допустить появление вулканов и обеспечить отличное освещение, поставив на своей родной планете как можно больше фонарей. Чем лучше и краше ваша планета, тем больше вы получите очков за её создание.



Робинзон Крузо: Приключения на таинственном острове



В этой игре компанию Робинзону, персонажу романа Даниеля Дефо, составит не только туземец Пятница, но и исследователь, солдат, плотник и кок, которые, как оказалось, тоже выжили после кораблекрушения. Игроки будут охотиться, строить хижины, изучать флору и фауну острова. А еще им предстоит спастись от природных катаклизмов, проснувшегося вулкана и хищников.

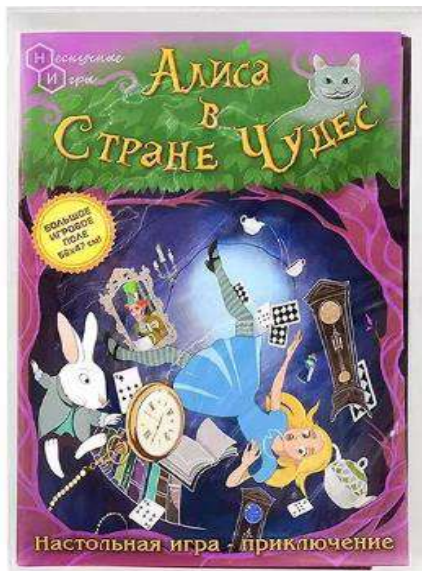
Выигрывает тот персонаж, который сумел преодолеть все трудности и выжить.

Холмс: Шерлок и Майкрофт

Как вы уже догадались, на создание этой игры производителя вдохновил одноименный персонаж Артура Конан Дойла, проживающий в Лондоне на Бейкер-стрит, 221-Б и являющийся героем нескольких детективных рассказов. Цель игры – вместе с доктором Ватсоном и инспектором из Скотленд-Ярда Лестрейдом расследовать загадочное преступление, вычислить, где находится преступник и поймать его. В конце игры подсчитываются победные очки. Игрок, набравший большее количество победных очков, становится победителем.



Алиса в Стране Чудес



Игра-приключение той самой Алисе в той самой Стране Чудес! Один шаг в кроличью нору, и вы переживёте множество удивительных приключений вместе с персонажами культовой книги Льюиса Кэрролла. На страннозагадочном пути по безумительной стране вас ожидает улыбка Чеширского кота, советы Синей гусеницы, Бег по кругу, Королевский крокет, Безумное чаепитие и многое другое.

При разработки литературных и лингвистических игры можно использовать **онлайн контент**. Рекомендуем к использованию в работе следующий ресурс:

Онлайн-игра «**Умные игры**». – Текст: электронный // Централизованная библиотечная система города Пензы» : [сайт]. – URL: <https://penzacitylib.ru/index.php?option=com%20%20k2&view=item&id=17298:umnye-igry-58&Itemid=207>

Онлайн-игра «**Сообщество. Литература. Игра**». – Текст: электронный // Wordwall: [сайт]. – URL: <https://wordwall.net/ruru/community/%D0%BB%D0%B8D1%82%D0%B5%D1%80%D0%B0%D1%82%D1%83%D1%80%D0%B0/%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0>

Онлайн-игра «**Игры из классических книг**». – Текст: электронный // Детская комната Arzamas: [сайт]. – URL: <https://arzamas.academy/materials/1212>

Онлайн-игра «**Литературные игры для детей и взрослых**». – Текст: электронный // Сокровища Панча: [сайт]. – URL: <https://skarbpapcha.ru/ru/literaturnye-igry.html>

Онлайн-игра «**По следам Тома Сойера**» [игра-путешествие по книге Марка Твена]. – Текст: электронный // МБУК «Централизованная библиотечная система города Братска»: [сайт]. – URL: <https://view.genially.com/5f9936598c7f9b0d14e88e2f>

Онлайн-игра «**Сказочный город Гофмана**» (по сказке «Щелкунчик и Мышиный Король»). – Текст: электронный // МБУК «Централизованная библиотечная система города Братска»: [сайт]. – URL: <https://learningapps.org/display?v=pd3irgst521>

Онлайн-игра «**Читающие герои мультфильмов**» (соотнести героя и книгу, которую он читал в мультфильме). – Текст: электронный // МБУК «Централизованная библиотечная система города Братска»: [сайт]. – URL: <https://learningapps.org/watch?v=p1121gx1a20>

Онлайн-игра **«Герои мультфильмов из книг»** (соотнести героя и книгу). – Текст: электронный // МБУК «Централизованная библиотечная система города Братска»: [сайт]. – URL: <https://learningapps.org/watch?v=pnomck2g520>

Онлайн-игра **«Найди слова из книги «Маленький принц»** (найти главных и второстепенных героев произведения Антуана де Сент-Экзюпери «Маленький принц»). – Текст: электронный // МБУК «Централизованная библиотечная система города Братска»: [сайт]. – URL: <https://learningapps.org/watch?v=p5fo4i5nt20>

Онлайн-игра **«Забытые слова дворянского интерьера»**. – Текст: электронный //Муниципальное бюджетное учреждение «Коломенская городская централизованная библиотечная система»: [сайт]. – URL: <https://bibliokolomna.ru/onlajn-igra-zabytye-slova-dvoryanskogo-interera>

Онлайн-игра **«Бюро находок»**. – Текст: электронный //Муниципальное бюджетное учреждение «Коломенская городская централизованная библиотечная система»: [сайт]. – URL: <https://bibliokolomna.ru/onlajn-igra-byuro-nakhodok>

Нельзя умалять значение и значимость социокультурной игровой практики в библиотеках, которая предоставляет нашим читателям уникальную возможность глубже войти в литературу и искусство, создавая динамическую среду, где каждый участник может проявить себя.