

Организация игровой деятельности школьников в библиотеке

Классификация интеллектуальных игр:

1. по игровому действию:

Предметные
настольно-печатные
настольно-предметные
пространственные

2. словесные:
загадки
логические загадки(и загадки-истории)
НОМО
игры в слова
ребусы
кроссворды
викторины

3. Компьютерные игры

по количеству участников:

индивидуальные

парные

командные и массовые (викторины «Что? Где? Когда», «Пойми меня», «Брейн-ринг», «О, счастливчик», «Поле чудес»; мозговой штурм (А. Осборн)

По игровой цели:
соревновательные
пространственные и
комбинированные
логические

требования к постановке задачи в интеллектуальной
игре:

сочетание посильности и определенной трудности -
постепенное усложнение заданий;

включение операций сравнения, сопоставления, обобщения,
ведущих к активизации аналитической деятельности
учащихся;

введение операции “переноса знаний” в новую ситуацию;
связанность заданий с интересами и жизненным опытом
учащихся

учёт степени сформированности теоретического мышления
ребенка

использование двигательных упражнений при
формулировании вопроса и как подсказки для поиска
правильного ответа;

разыгрывание импровизированных сцен по ключевым
моментам задания,

применение парадоксальных вопросов для вызывания
эмоциональных реакций.

Ребусы - это игра, в которой зашифрованы слова, фразы или целые высказывания при помощи рисунков в сочетании с буквами и знаками.

К словесным играм - задачам относятся шарады, метаграммы, анаграммы, логогрифы и другие задачи и игры, основанные на изменениях и переменах в составе загаданных слов. В обычных загадках слово, определяющее предмет или явление, которое нужно отгадать, никаким изменениям не подвергается. Его можно с чем-то сравнить, можно приводить различные признаки, облегчающие отгадывание, но само слово, его смысл, его значение должны оставаться неизменными. Словесные задачи, наоборот, основаны на разделении слов на части, на перестановке или замене в них букв, на добавлении или сокращении некоторых букв или слогов, а значит, и на непрерывно меняющихся значениях задуманного слова, зависящих от этих изменений.

Шарада. Шарадой называется загадка, в которой загаданное слово состоит из нескольких составных частей, каждая из которых представляет собой отдельное слово, например "пар-ус", "вино-град", "бойкот" и т. п. Для отгадывания шарады даются вначале признаки отдельных слов (частей) ее образующих, а в конце дается объяснение целого слова, которое нужно отгадать.

Вот, например, как в стихах можно зашифровать слово "парус":

Три буквы облаками реют: Две видны на лице мужском
А целое порой белеет "В тумане моря голубом".

Шарада всегда отгадывается по частям. Отгадывание отдельных частей слова облегчает отгадывание целого слова. Шарада по своему характеру ближе к обычным загадкам, чем другие виды словесных задач.

Метаграмма. Задача, основанная на последовательном изменении в слове одной или нескольких букв, называется метаграммой. Это наиболее легкий вид словесных задач, так как достаточно по приводимым признакам отгадать слово с одной из указанных букв, чтобы легко было определить и все остальные слова.

С "б" смертельной я бываю, С "м" меха я пожираю, С "р" актеру я нужна С "с" для повара важна. (боль, моль, роль, соль)

В метаграммах может меняться не только первая, но и любая другая буква, например последняя
Я с "в" от непогоды вас укрою, А с "т" я землю носом рою. (кров, крот)

Могут меняться и целые слоги.

Логогриф. Логогриф отличается от метаграммы тем, что в метаграмме одна буква заменяется другой, а в логогрифе какая-нибудь буква отнимается совсем или же, наоборот, прибавляется новая. Если, например, в слове "плот" после первой буквы вставить букву "и", то получится слово "пилот". Основанная на этом изменении загадка в стихах может быть выражена так:

Ты через реку переправишь На мне людей, и скот, и груз,
Но если "и" в меня ты вставишь, То я на воздух
подымусь!

Можно было бы, конечно, для составления этого логогрифа взять сначала слово "пилот", а затем, выбросив из него "и", получить слово "плот". Тогда задача могла бы выглядеть так:

Я ношусь в морях воздушных, А отнимешь букву "и" —
По реке пойду послушно И с товаром и с людьми.

Анаграммы. Если какое-либо слово от перестановки в нем букв образует другое слово, имеющее иной смысл, то эти слова называются анаграммами, например: "липа" — "пила". Зашифровка этих слов в стихах, может быть выражена так.

Легко дыша в моей тени, Меня ты летом часто хвалишь.
Но буквы переставь мои, И целый лес ты мною свалишь.

Есть много слов, которые меняют свой смысл, если прочесть их с конца, например: "нос" — "сон". В стихах задача может выглядеть так

Задачу ты решишь свободно. Я небольшая часть лица,
Но если ты прочтешь меня с конца, Во мне увидеть
можешь, что угодно

Помимо перечисленных, существуют и другие виды словесных задач.

Загадка - метафорическое выражение, в котором один предмет изображается через посредство другого, имеющего с ним хотя бы отдаленное сходство. В древности загадка - средство испытания мудрости, теперь - народная забава.

Загадка - это мудреный вопрос. Основное назначение загадки в том, что она развивает в человеке догадливость, сообразительность.

Жанр загадки отличается тем, что требует отгадать описываемый предмет. Поэтому загадка имеет большое значение в формировании интеллекта. Отгадывание загадки предполагает наличие знаний, представлений о целом ряде предметов, явлений окружающего нас мира, расширяет кругозор, приучает к наблюдениям, сосредотачивает внимание на отгадываемом предмете, на слове, которое описывает его, на звуке, который помогает отгадать загадку и т. д.

Виды загадок:

загадка-описание (Вместе с солнышком встает, на заре
для нас поет)

загадка-метафора (Висит груша, нельзя скушать)

загадка-противопоставление (Черен, а не ворон, рогат, а
не бык)

загадка с напрашивающейся рифмой (Все́му лесу
краса, а зовут ее...)

загадка-обманка (Простой вопрос для малышей: кого
боится кот?...)

загадка-шутка (От чего утка плавает)

загадка-история, логическая задача

ШАРАДЫ

1. Начало деревом зовется, Конец — читатели мои, Здесь в книге целое найдется, И в каждой строчке есть они.
2. Первое я в удивлении восклицаю, Второе с книжной полки я снимаю, Когда же Первое с вторым соединится, Получится мельчайшая частица
3. Часть танца — слог мой первый, Вино — мой слог второй, На целом перевозят Чрез реку бечевой.
- 4 Мой первый слог — предлог, И во втором мы проживем все лето, А целое от нас и вас Давно уж ждет ответа
- 5 Начало — голос птицы, Конец на дне пруда, А целое в музее Найдете без труда
- 6 Первый слог найдешь среди нот, А второе — бык несет. Хочешь целое найти, Так ищи его в пути,
- 7 Мое начало есть в свинце, И в серебре, и в стали, А корабли в моем конце Вчера к причалу стали И если дружен ты со мной, Настойчив в тренировках, Ты будешь в холод, в дождь и зной Выносливым и ловким.
- 8 Мой первый слог Найдешь тогда, Когда в котле, Кипит вода, Местоименье — слог второй, А в целом — Школьный столик твой

МЕТАГРАММЫ

1. С "д" из года в год встречаем, С "т" за нами ходит вслед, С "п" в лесу мы замечаем, С "л" труду наносит вред.
2. С "г" — полезное растение, С "ш" пугает нас порой, С "п" несет нам разрушение, С "в" навалена горой.
3. С буквой "т" его все знают — Он с собой весну несет;
С буквой "ш" всегда играют, Коль в строю отряд идет.
4. С "м" я в море, С "в" я в поле, С "п" я в доме, С "г" в футболе.

ЛОГОГРИФЫ

1. Я глубока и многоводна, И ты, как все,
гордишься мной, А если букву мне прибавишь, Я
птицей сделаюсь лесной.

2. По морю двигаюсь я вплавь, Хвостом хоть
лодку опрокину Но букву "р" в меня прибавь — И
сразу островом застыну.

3 Я в синем море под волнами Ползу тихонько
иль лежу, Но с "к" я в летний день над вами
Порой назойливо жужжу

"ЕСЛИ..."

Первый участник пишет фразу, которая начинается со слова "Если...". Второй продолжает её (желательно так, или интересно, или смешно, или по крайней мере по теме) и потом пишет свою фразу с "если".

ГОРОДА

Первый игрок называет город, например, Москва. Следующий продолжает с той буквы, на которую окончилось первое слово, то есть с «А». Архангельск. Теперь цепочка продолжается с К. Киев. Владивосток. Курган. Стоит подкрепить знание российской географии пособием Зайцева «Марки. Города». По крайней мере, нашим мальчишкам это, наконец, дало возможность отличить город от страны. А то они норовили назвать Россию в качестве города. А еще обязательно повесьте карту – пусть высматривают эти самые города: большие и маленькие.

Я ЗНАЮ

В эту игру играют обычно с мячом. Стучали им об асфальт и твердили: «Я знаю пять имен мальчиков: Сережа, Саша, Леня, Лева, Боря».

Выбирать можно что угодно: города, страны, продукты, книжных героев и т.д. Есть еще один вариант известной забавы. Все садятся в круг. Один из игроков садится в центр и обращается к кому-нибудь: «Назови пять предметов желтого цвета?», «Назови пять цветов, которые знаешь», «Пять слов на английском».

НАБОРЩИК

В качестве основного слова выбираем какое-нибудь длинное и мудреное: например, электрификация, драконология, обмундирование и т.д. Главное, чтобы было достаточно гласных и согласных. Каждому игроку по листочку бумаги и ручке. Задача: составить из исходного слова как можно больше слов. Например, ЭЛЕКТРИФИКАЦИЯ: ЛИК, ЛЕКЦИЯ, ТАРИФ и т.д. Победителем считается обычно автор наибольшего числа слов.

Игра «Наборщик»

Телевизоры (реvizор, тело,
розы, лев...)

Прислуга (сила, слуга, при,
игра, гир, угар...)

Кроссворд «Тыва оюн»

- Тыва оюн ады.
- Аалда малдын турар чери.
- Кижинин чанынын бир хевири.
- Тыва чем ады.
- Дириг амытаннын кол органы.

