

# 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 переменных 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", "бой-кот" 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.

