



Центральна міська публічна бібліотека  
Краматорської міської ради  
Організаційно – методичний відділ

# Інтелектуальні ігри як спосіб активації інтересу до читання та пізнавальних здібностей користувача

Використання сучасних ігрових форм у  
бібліотечно-інформаційному обслуговуванні  
читачів

## Методичні рекомендації



Краматорськ, 2018 р.

**Інтелектуальні ігри як спосіб активації інтересу до читання та пізнавальних здібностей користувача. Використання сучасних ігрових форм у бібліотечно-інформаційному обслуговуванні читачів [Текст] : методичні рекомендації / укладач.: Лісіченко О.М. – Краматорськ: ЦМПБ, 2018. - 21 с.**

До бібліотеки прийшов новий читач, з новим світосприйняттям, сучасними потребами, літературними уподобаннями. Відносно до зростання інтелектуального рівня дітей, ускладнення їх запитів, зміни шкільних програм переорієнтовується і діяльність бібліотек. Це примушує бібліотекаря шукати нові підходи до вже традиційних послуг, впроваджувати нові підходи, розширювати сферу впливу. Серед нових форм основне місце займає ігрова діяльність.

Видання присвячено проблемі використання сучасних ігрових форм в бібліотечно - інформаційному обслуговуванні читачів бібліотек, вивченню ролі гри у процесах формування та розвитку особистісних якостей дитини, її пізнавальної діяльності.

Видання буде корисним бібліотечним фахівцям та іншим працівникам інформаційно-учбової сфери.

**Укладач:** Лісіченко О.М., пров. методист ОМВ ЦМПБ

**Комп'ютерний набір:** Лісіченко О.М.

**Відповідальний за випуск:** Кириленко Т.М.

# 1. ПЕРЕВАГИ ІГОР В БІБЛІОТЕЦІ

Існує багато вправ та ігор, які допомагають активізувати творче мислення. Гра є механізмом, який дозволяє людині бути креативним. Ігрова діяльність дозволяє формувати і розвивати особистісні якості: відчуття, сприйняття, пам'ять, мислення, уяви (пізнавальна сфера особистості); емоції і почуття, волю, рішучість, сміливість, наполегливість, самостійність (емоційно-вольова сфера особистості); навички взаємин, оволодіння нормами, цінностями і способами поведінки суспільного життя (комунікативна сфера особистості).

Різноманітність ігор і варіативність їх використання передбачає систематизацію ігрової діяльності. Вона здійснюється на підставі порівняння структурних компонентів конкретних ігор.

Багато відвідувачів бібліотек як в Україні, так і в інших країнах, можуть задатися питанням: чи підходять ігрові заходи для бібліотек і чи варто проводити їх в бібліотеках?

## 1.1. Цінність гри в бібліотеках:

- *Ігри вдосконалюють грамотність, навчання, практичні і пізнавальні навички.* Ігри навчають цим навичкам «під радаром». Гравці можуть дізнатися про нових літературних героїв, художні та інші твори, авторів, вивчити математику і статистику, розвинути стратегічне мислення, логічний висновок під час гри, навіть, не усвідомлюючи цього.
- *Ігри мотивують людину в будь-якому віці освоювати нові навички.* «Навички ХХІ століття» інформаційно-комунікаційних технологій, серед яких комп'ютери та Інтернет, а також аудіо, відео та інші мультимедійні інструменти є вкрай необхідними на сьогодні і завтра, а ігри сприяють цьому.
- *Ігри допомагають бібліотеці розвивати громаду.* Люди будь-якого віку, соціально-економічних і етнічних груп грають в ігри в Інтернеті і поза ним. Діти можуть грати в ігри вдома або в Інтернет-кафе, але коли вони приходять в бібліотеку, щоб грати, вони знаходяться в безпечному місці, де можна зустрітися з друзями, і вони знаходяться в оточенні бібліотекарів, книг і знань, які можуть викликати їх інтерес і до інших сфер.
- *Ігри дуже соціальні.* Гравці повинні мати опонентів і прихильників, щоб повною мірою насолодитися більшістю ігор.
- *Ігри приводять до бібліотеки людей, які навпаки вважають, що вона не може запропонувати їм нічого доречного.*
- *Ігри сьогодні продаються набагато краще, ніж кіно, телебачення і музика як всенародний спосіб розваг, якому віддають перевагу.*

- *Ігри відповідають місії бібліотек:* вони задовольняють рекреаційні потреби користувачів таким же чином, що і читання звичайного роману. Змінилося тільки середовище.
- *Ігри та книги мають багато спільного.* Більшість ігор були розроблені на основі вигаданих світів. У свою чергу, багато книги написані для і про ігри, гравців і гру.
- *Ігри існують не тільки для дітей!* Середній вік гравців в даний час складає 35 років і все більше людей старшого віку щодня грають в ігри. Сімейні ігри в бібліотеці можуть допомогти об'єднати покоління і родини для отримання досвіду, який вони не зможуть ніде придбати.

## 1.2. Види ігор:

**Дидактична гра** – індивідуальна, групова і колективна діяльність, включає в себе елемент суперництва і самодіяльність в засвоєнні знань, умінь і навичок, набуття досвіду пізнавальної діяльності та спілкування в процесі ігрового навчання.

**Ігри з готовими правилами** охоплюють такі різновиди: дидактичні, пізнавальні ігри-подорожі, рухливі, з елементами спорту, хороводні, народні, комп'ютерні ігри-розваги, інтелектуальні ігри (загадки, ребуси, кросворди, криптограми тощо).

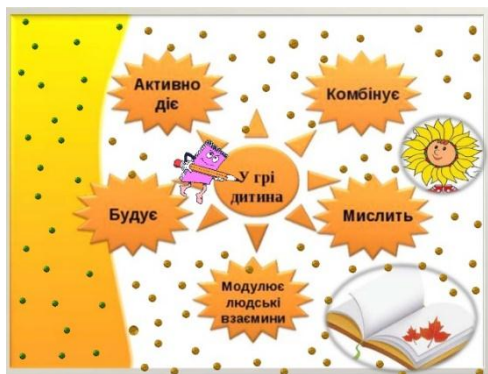




уважним, кмітливим. При вмілій організації в командній грі у хлопців проявляються лідерські якості, прищеплюються навички комунікації та соціальної толерантності, формується вміння прислухатися до висловлювань інших.

**Інтелектуальна гра** – прекрасний засіб розвитку. Вона не тільки дає додаткові знання, а й розвиває цілий спектр різноманітних здібностей, є полігоном громадського і творчого самовираження кожного.

Як правило, в таких іграх від учасників вимагається відповідати на питання з різних сфер життя. Інтелектуальні ігри поширені в мас-медіа, в першу чергу, на телебаченні, де переможець нагороджується будь-якими призами. Інтелектуальна гра - це вид гри, який базується на застосуванні гравцями свого інтелекту і / або ерудиції.



Інтелектуальні ігри об'єднують в собі риси як ігрової, так і навчальної діяльності – вони розвивають теоретичне мислення, вимагаючи формулювання понять, виконання основних розумових операцій (класифікації, аналізу, синтезу і т. п.), Сприяють розвитку уваги, пам'яті, реакції, уяви. Будучи командними, інтелектуальні ігри сприяють розвитку комунікативних здібностей. З іншого боку, сама по собі ця діяльність не є метою, а засобом досягнення ігрового результату (перемоги в змаганні), причому і цей результат швидко втрачає цінність сам по собі, і мета зміщується з результату безпосередньо на процес пошуку і прийняття рішення.

## КЛАСИФІКАЦІЇ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНИХ ІГОР

Всі інтелектуальні ігри умовно можна розділити на елементарні і складові (які являють собою поєднання елементарних).

### ПО ІГРОВИХ ДІЯХ:

- *Предметні*
  - Настільно-друковані
  - Настільно-предметні – шашки, шахи, доміно, лото, сома, Го, сого, ігри Рубіка, ігри Нікітіна, сірники, «Морський бій», sudoku
  - Просторові
- *Словесні*
  - загадки
  - логічні задачі (і загадки-історії)
  - Номо
  - гри в слова («Ерудит». «Балда», «Міста», «Та й Ні» та ін.)
  - ребуси
  - кросворди
  - вікторини

- *Комп'ютерні*

### ПО КІЛЬКОСТІ УЧАСНИКІВ:

- Індивідуальні
- Парні
- Командні і масові, «Що? Де? Коли?», «Зрозумій мене», «Брейн-ринг», «О, щасливчик», «Поле чудес»; мозковий штурм (А.Осборн) - організація групової форми мислення, не тільки дозволяє об'єднати творчі зусилля окремих індивідів, а й сприяє прояву і підвищенню творчого потенціалу кожного члена групи. Його мета – формування алогічного стилю мислення, вільного від контролю і критики розумової свідомості; створення творчої атмосфери, що забезпечує радість інтелектуального спілкування. В ході штурму всі члени групи висловлюють на запропоновану тему будь-які думки, не контролюючи їх перебіг, не оцінюючи їх як справжні і несправжні і прагнучи спонукати інших до подібних вільних асоціацій ідей. Все висловлене фіксується, вибираються найбільш вдалі рішення.

### ПО ІГРОВІЙ ЦІЛІ:

- Змагальні та інтерактивні
- Просторові і комбінаторні
- Логічні

## 2. ВИМОГИ ДО ПОСТАНОВКИ ЗАВДАННЯ В ІНТЕЛЕКТУАЛЬНІЙ ГРІ:

- поєднання посильності і певних труднощів – поступове ускладнення завдань;
- включення операцій порівняння, зіставлення, узагальнення, що ведуть до активізації аналітичної діяльності учнів;
- введення операції «перенесення знань» в нову ситуацію; зв'язаність завдань з інтересами і життєвим досвідом гравців;
- облік ступеня сформованості теоретичного мислення гравця;
- використання рухових вправ при формулюванні питання і як підказки для пошуку правильної відповіді;
- розігрування імпровізованих сцен з ключових моментів завдання;
- застосування парадоксальних питань для викликання емоційних реакцій.

Найпростішою

інтелектуальною грою є **тестові ігри**, які представляють собою набір тверджень і заданої кількості варіантів відповідей до них – від 2 (гра "Віриш - не віриш") до 5 ("Ерудит-лото"). Цей тип ігор застосовується зазвичай в якості розминки для ігор з залом або в перервах між "основними" інтелектуальними іграми. Їх перевага – висока роль везіння, що дозволяє досягати успіху навіть не дуже підготовленим учасникам, а також можливість варіювати складність завдань.



**Найдавнішими інтелектуальними іграми** прийнято вважати шахи, шашки, нарди, го і маджонг.

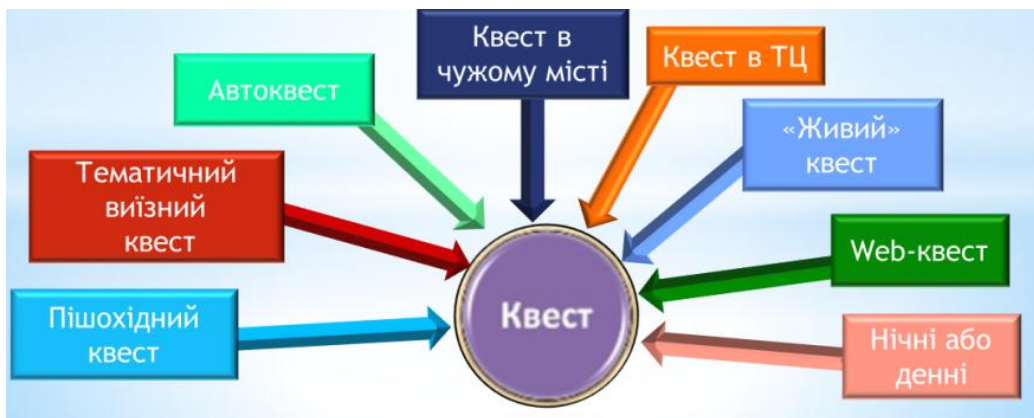


Одним з активних способів формування у користувачів навичок роботи з інформаційними ресурсами є проведення командної гри-квесту.

### 3. КВЕСТИ БУВАЮТЬ РІЗНІ...

**Квест** (від англ. *quest* - пошук, пошуки пригод) – змагання, пригодницька гра, яка має сюжетну лінію, для проходження якої необхідно вирішити кілька логічних задач.

Quest – соціально значуща гра, дуже динамічна, пізнавальна і розважальна. Розгадуючи зашифровані місця, гравці розвивають ерудицію і вчаться працювати в команді.



Сьогодні для любителів квестів в Інтернеті велике поле вибору як в комп'ютерних іграх, так в і «живих» квестах.

**Живі квести** - це новий вид дозвілля, наприклад: сюжетні детективні ігри на 10-30 чоловік з інтригуючим сюжетом і простими правилами, що проходять в кафе, будинку і т.п.

В ході гри можна як збиратися разом, обговорюючи різні версії події, так і в стороні від сторонніх вух обмінюватися своїми здогадками з тими, кому довіряєте і вважаєте союзниками.

Тут найцінніше – це інформація. Чим її більше у гравця, тим простіше йому буде знайти злочинця і виконати поставлені перед ним завдання.

Таким чином, є ряд позитивних переваг для гри в квест і є можливість:

- ✓ спробувати себе в новому образі;
- ✓ отримати масу емоцій від несподіваних поворотів сюжету;
- ✓ використовувати методи психології для розгадок мотивів супротивників;



- ✓ навчитися користуватися логікою і інтуїцією для вирішення загадки, імпровізувати по ходу гри, блефувати і виходити зі складних ситуацій, шукати нові ходи;
- ✓ познайомитися з новими цікавими людьми.

### **3.1. Переваги бібліотечного квесту**

- ✓ Дозволяє краще познайомитися з бібліотекою і її фондами (можливо, з послугами), так як сценарій носить тематичний характер і прив'язаний до будівлі і / або території бібліотеки.
- ✓ Інтелектуальні етапи дозволяють згадати твір, письменника і розвинути ерудицію і проявити винахідливість.
- ✓ Квест в команді допомагає краще пізнати один одного в умовах необхідності прийняття швидких і адекватних рішень.
- ✓ Спортивні та активні етапи дозволяють спільно пережити емоційні сплески, що психологічно зближує учасників події.
- ✓ Ігрові завдання викликають масу позитивних емоцій і радісних спогадів, сприяють розвитку комунікації учасників.

### **3.2. Методика організації та проведення квесту в бібліотеці**

Основний упор проведення заходу в бібліотеці повинен бути на книгу, читання і першоджерело, а також на можливість видобутку і використання знайденої інформації.

#### Основні правила/умови квесту:

- наявність певного сюжету гри;
- наявність завдання / перешкоди;
- наявність мети, до якої можна прийти, подолавши перешкоди.

### **3.3. Підготовка до квесту**

1. Створення ініціативної групи, обговорення ідей, розробка та внесення пропозицій щодо організації та проведення гри.

2. У відділах бібліотеки, які візьмуть участь в грі, відповідно до теми розробляються завдання, конкурси, ігри, складається загальна карта гри, проводиться остаточна редакція, розробляються рекламні листівки, тексти кричалок і гасел.

4. Рекламна акція бібліотеки: плакати і оголошення, публікації в ЗМІ, індивідуальне та групове оповіщення. Бажано за кілька днів перед початком гри провести лібмоб (!акція – блиц-опитування жителів населеного пункту про бібліотеку та її послуги), за кілька хвилин до гри - флешмоб.

5. Призначення відповідальних за проведення гри, а також внутрішнє оформлення приміщення бібліотеки відповідно до обраної теми.

## 6. Проведення гри.

Слід використовувати кожен «куточок» бібліотеки.

*Обо'язково:*

- ✓ Ретельно продумати та підготувати оформлення, в тому числі, музичне, звукове/шумове, костюми.
- ✓ Оформлюються виставки (інтерактивні, інсталяції, електронні):
  - виставка-портрет героя або автора;
  - виставка-занурення в епоху, час дії сюжету виставка-вікторина, виставка-гра;
  - виставка-підказка;
  - виставка-цитата;
  - виставка-карта.

## 4. РЕКОМЕНДАЦІЇ ЩОДО МЕТОДИКИ ПРОВЕДЕННЯ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНИХ ІГОР РІЗНИХ ВИДІВ



*Ребуси* – це гра, в якій зашифровані слова, фрази або цілі вислови за допомогою малюнків у поєднанні з буквами і знаками.

До *словесних* ігор-завдань відносяться шаради, метаграми, анаграми, логографіи і інші завдання та ігри, засновані на змінах і змінах у

складі задуманих слів. У звичайних загадках слово, яке визначає предмет або явище, яке потрібно відгадати, ніяким змінам не піддається. Його можна з чимось порівняти, можна приводити різні ознаки, що полегшують відгадування, але саме слово, його сенс, його значення повинні залишатися незмінними. Словесні завдання, навпаки, засновані на поділі слів на частини, на перестановці або заміні в них букв, на додаванні або скорочення деяких букв або складів, а значить, і на безупинно мінливих значеннях задуманого слова, що залежать від цих змін.

**Шаради – це загадка, в якій закодовано слово, що складається з кількох частин.**

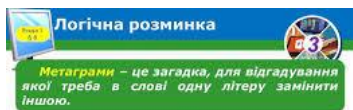


*Шарада.* Шарадою називається загадка, в якій загадане слово складається з декількох складових частин, кожна з яких представляє собою окреме слово, наприклад «*пар-ус*», «*виноград*», «*бой-кот*» і т.п. Для відгадування шаради даються спочатку ознаки окремих слів (частин), що її утворюють, а в кінці дається пояснення

цілого слова, яке потрібно відгадати.

Шараду завжди відгадували по частинах. Відгадування окремих частин слова полегшує відгадування цілого слова. Шарада за своїм

характером ближче до звичайних загадок, ніж інші види словесних завдань.



© Власна інформація [dash-of-lat.com](http://dash-of-lat.com)

MyShared

**Метаграми** - задача, заснована на послідовній зміні в слові одної або декількох букв. Це найбільш легкий вид словесних завдань, так як достатньо по наведеним ознакам відгадати слово з однієї із зазначених букв, щоб легко було визначити всі інші слова.

*Невеличка тече річка, у Дніпро впадає, Як змінити «р» на «л» - по лісу блукає. (Рось - лось)*

У Метаграми може змінюватися не тільки перша, але і будь-яка інша буква, наприклад, остання, можуть змінюватися і цілі склади.

Всього чотири літери у слові,

а зміст його міняють початкові:

З г - буде чорна птиця дика,  
з п - інша, горда і велика,  
з к - вже напій пахучий буде,  
що для гостей готують люди;  
з л - виріб, дошка з стояками,  
де спочиваємо ми з вами,  
також вибій, на шахтах знаній,  
і вивержень потік вулканний.  
Коли ж там С поставлю я,  
то буде вже людське ім'я.

Які це слова?

(Гава, пава, кава, лава, Сава)

**Логогрифи.** Логогрифи відрізняється від Метаграми тим, що в Метаграмах одна буква замінюється іншою, а в логогрифах якась буква віднімається зовсім або ж, навпаки, додається нова.

**Приклад:** Зло повзло; Діло сиділо; Сало гасало; Тіло летіло; Рило сварило; Гало тягало; Мило громило; Рало карало; Шило душило; Жало вражало; Било дробило; Рів майорів; Став заростав.

**Анаграми.** Якщо якесь слово від перестановки в ньому букв утворює інше слово, що має інший зміст, то ці слова називаються анаграма, наприклад: «липа» - «пила». Зашифровки цих слів у віршах, може бути виражена так:

*Легко дихаючи в моїй тіні,*

*Мене ти влітку часто хвалиш.*

*Але букви перестав мої,*

*І цілий ліс ти мною звалиш.*

Є багато слів, які змінюють свій сенс, якщо прочитати їх з кінця, наприклад: «нос» - «сон».

**Загадка** - метафоричне вираження, в якому один предмет зображується за посередництвом іншого, який має з ним хоча б віддалену схожість. У давнину загадка – засіб випробування мудрості, тепер - народна забава.

**Загадка** – це складне питання. Основне призначення загадки в тому, що вона розвиває в людині винахідливість, кмітливість.

Жанр загадки відрізняється тим, що вимагає відгадати описуваний предмет. Тому загадка має велике значення у формуванні інтелекту. Відгадування загадки передбачає наявність знань, уявлень про цілий ряд предметів, явищ навколишнього нас світу, розширює кругозір, привчає до спостережень, зосереджує увагу на відгадуванні предметів, на слові, яке описує його, на звуці, який допомагає відгадати загадку і т.д.

**Види загадок:**

- загадка-опис (*Разом з сонечком встає, на зорі для нас співає*);
- загадка-метафора (*Фарбоване коромисло через річку зависло. (Веселка)*);
- загадка-протиставлення (*Чорний, а не ворон, рогатий, а не бик*);
- загадка, що напрошується римою (*Всьому лісу краса, а звать її ...*);
- загадка-обманка (*Просте запитання для малюків: кого боїться кіт? ...*);
- загадка-жарт (*Від чого качка плаває?*);
- загадка-історія.

**Настільна гра** – це поняття виділяє категорію ігор, заснованих на маніпуляції відносно невеликим набором предметів, які можуть цілком розміститися на столі або в руках гравців.

За кількістю гравців можна виділити ігри:

- Для одного гравця. Наприклад, карткові пасьянси, пасьянс маджонг, збирання пазлів.
- Для фіксованого числа гравців. Існує велика кількість різних логічних і азартних ігор, в які грають два гравці, один проти іншого. Наприклад, шахи, шашки, го, нарди. Ряд ігор вимагає строго певної кількості гравців, більшого двох. Наприклад, багато карткових ігор граються тільки вчотирьох. В доміно можуть грати від 2 до 4 осіб, в маджонг – 4 або 3, в залежності від обраного набору правил.
- Для довільної кількості гравців. Це ряд критичних і більшість імітаційних ігор. Тут кількість гравців може коливатися від двох до деякої верхньої межі. Зазвичай для кожної такої гри є певний оптимум кількості гравців: при більшій або меншій кількості гра

стає менш цікавою. В азартних іграх число гравців може впливати на співвідношення впливу випадку та майстерності граючих на результат партії. Так, в преферанс, вважається, що варіант для трьох гравців більш схильний до впливу випадкового фактора, ніж вихідний, розрахований на чотирьох.

#### По динаміці:

- Покрокові. Гравці роблять ходи в певній послідовності, заданої правилами. Гравець може скільки завгодно обдумувати черговий хід (в офіційних змаганнях може практикуватися контроль часу). Результат залежить від правильності ходу, а не від швидкості реакції.
- Динамічні. Ходи робляться за бажанням гравців. У них гравець може не встигнути зробити хід, поспішити з ходом. Результат гри залежить не тільки від правильності дій, але і від реакції, швидкості дій і правильного вибору оптимального моменту. Приклад – лото, де однакові картки можуть бути у кількох гравців, і в кращому становищі опиняється той з них, хто встигає першим оголосити про це.

Поділ на динамічні і покрокові ігри не абсолютний, є ігри з елементами того чи іншого підходу. Наприклад, шведські шахи – в них гра в кожній парі ведеться за покроковою схемою, але залежність між одночасно граючими в парах партіями додає в гру динамічного компоненту.

#### За характером гри:

- Інтелектуальні (логічні, стратегічні) ігри. Ігри, де успіх гравця визначається його здатністю правильно проаналізувати ігрову ситуацію і зробити правильний хід.

Інтелектуальні ігри можна ще поділити на 2 види:

- Початкові умови гри завжди однакові (класичні шахи, го).
- Початкові умови гри залежать від гравця («Морський бій»).
- Азартні. Ігри, в яких на результат впливає випадковий фактор. Роль випадковості може бути повністю визначальною (приклад – гра в кості), але може бути і обмежена (преферанс, нарди). В останньому випадку випадковий фактор доповнює логічну складову гри, і в діях гравців з'являються два нових (порівняно з найазартніших логічними іграми) елемента - зуміти максимально ефективно використовувати добру нагоду і по можливості завчасно підготуватися до невдачі і пом'якшити її наслідки. Можна відзначити, що саме таке визначення азартних ігор не загально прийнято: іноді до азартних відносять тільки ігри, в яких фактор

випадковості відіграє визначальну роль, а ті ігри, в яких, при наявності фактора випадковості, виграш в значній мірі визначається умінням гравця, визначають як підклас інтелектуальних ігор. Згідно з цією класифікацією, наприклад, кістки, рулетка або очко потрапляють в число азартних ігор, а преферанс, покер і нарди можна вважати інтелектуальними.

- Ігри на фізичні здібності. На результат впливає реакція, швидкість рухів, координація. Приклад – бірюльки або Мікадо.

По змісту:

- Абстрактні. Ігри, прямо не пов'язані з реальним життям. Іноді можливо провести якісь аналогії між грою і реальними життєвими ситуаціями, але прямою моделлю реальності гра не є. Так, ті ж шахи від самого початку були моделлю військової битви, але до теперішнього часу аналогія шахової партії і битви чисто умовна. Її можна трактувати як модель змагання з освоєння території або ринку, але і це – лише надумана аналогія, прямої відповідності між ходами на дошці і певними діями в реальному світі немає. Всі карткові ігри є абстрактними.
- Імітаційні. Гра більш-менш достовірно моделює певний реальний процес, ситуацію, подію. До цієї категорії можна віднести всі «економічні» настільні ігри. Сюди ж можна віднести ігри, в яких імітуються реальні події у вигаданому світі.

### **Інтелектуальна гра «Путь до зірок»**

- Оформлення залу відповідає космічній тематиці;
  - Оформлена виставка-перегляд «Через терни до зірок»;
  - Гра «Літає – не літає» на уважність;
  - Збирання пазлів із зображенням ракет;
  - Космічна подорож з зупинками на планетах. Учасники, як справжні космонавти, відчувають стан невагомості в конкурсі «Крісло космонавта». Учасникам потрібно, не встаючи зі стільця зібрати предмети, розкидані на підлозі.
- Першою зупинкою мандрівників стає планета Марс, на якій учасники відгадують загадки про космос.
  - Наступна зупинка – планета Венера. На цій зупинці учасники збирають з букв слово «планета».
  - Третя зупинка – планета Сатурн. На ній учасники відвідують космічний зоопарк, а бібліотекар пропонує юним мандрівникам намалювати свою космічну тварину.
  - На планеті Юпітер учасники отримують наступне завдання: з рахункових паличок потрібно викласти сузір'я (Лебідь і Велика ведмедиця). А на Урані учасники зустрічаються з інопланетянином, якому потрібно було розповісти про себе і свою планету за допомогою міміки і жестів.
  - На планеті Нептун також чекає випробування. Потрібно з слова «космонавтика» скласти якомога більше слів.
  - Останньою зупинкою стає планета Плутон, де мандрівників чекає останнє завдання – відповісти на питання бібліотекаря про космос.
  - Під час зупинок на планетах учасники дізнаються цікаві факти про них, які розповідає бібліотекар. [5]

### **Інтелектуальний конкурс «Найрозумніший-2018»**

Нововведенням конкурсу стануть відео-питання, в яких демонструються уривки відомих фільмів, а гравці повинні назвати автора літературної основи фільму: наприклад фільм Ф. Бондарчука «Залюднений острів» був знятий за однойменною повістю братів Стругацьких, за мотивами роману «Гой, що біжить по лабіринту» Джеймса Дешнера був створений фільм «Гой, що біжить в лабіринті». Труднощі інтелектуали відповідають на музичні питання, наприклад: назвати композитора реп - композиції на рядки Є. Євтушенко «Людей нецікавих у світі немає» (С. Рахманінов). [6]



## **Квест-гра «Подорож по Книжковому океану»**

Ведучий: Вітаю вас, друзі, на нашому бібліокораблі! Сьогодні у нас відбудеться незвичайна подорож – ми відправимося в морський круїз по Книжковому океану з відвідуванням островів, півостровів і архіпелагів. Кінцева наша зупинка – Острів Скарбів, на якому, як кажуть, ще в стародавні часи пірати закопали скарби. Шлях нам доведеться пройти складний і повний небезпек, так як в океані, навіть Книжковому, і в сьогодні повним-повнісінько піратів. Будьте уважні і пильні! Пірати дуже злі і хитрі, вони зроблять все можливе, щоб ви не дісталися до їх скарбу. На кожній зупинці вас чекають серйозні випробування, в кінці яких ви отримаєте заповітне слово з висловлювання відомого вченого. Пройшовши всі випробування, на Острові Скарбів ви повинні будете зібрати з усіх слів речення. Для кращого орієнтування в морському просторі ми роздамо вам маршрутні карти. На картах вказані етапи проходження. Шлях проходження вам вкажуть стрілки з написами, які ви виявите на стінах нашого корабля (*можна показати найближчу стрілку із зазначенням етапу проходження*). Отже, в путь!

Ведучий: Стривайте! Куди це ви зібралися без капітана? А ось і він!

*З'являється капітан:*

Капітан: Свистати всіх нагору! Сім футів під килем! Віддати кінці! Юнги, слухай мою команду! До подорожі будьте готові! Хоча, знову, напевно, набрали всяких салаг, справи морською хто знає... Зараз ми вас перевіримо на готовність служіння справі морській!.....[7]



## Литература

1. Дидактичні ігри та інтерактивні вправи як дійовий засіб розвитку інноваційної особистості молодших школярів. – Режим доступу: <https://vseosvita.ua/library/didakticni-igri-ta-interaktivni-vpravi-ak-dijovij-zasib-rozvitku-innovacijnoi-osobistosti-molodsih-skolariv-4370.html>
2. Каблов А.В., Любомирська О.О. Ігрові інтерактивні методи як важливий інструмент формування професійної компетентності студентів з дисципліни «інформатика» / А.В. Каблов, О.О. Любомирська. – Режим доступу: [http://ir.znau.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/8250/1/molod\\_vch\\_2017\\_3\\_43\\_386-389.pdf](http://ir.znau.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/8250/1/molod_vch_2017_3_43_386-389.pdf)
3. Методика проведення інтелектуальних ігор. – Режим доступу: <http://modpk7.narod.ru/index/0-7>
4. Википедия «Интеллектуальная игра». – Режим доступу: [https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%BD%D1%82%D0%B5%D0%BB%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%82%D1%83%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B0%D1%8F\\_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%BD%D1%82%D0%B5%D0%BB%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%82%D1%83%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0)
5. Интеллектуальная игра «ПУТЬ К ЗВЕЗДАМ» ко Дню космонавтики. – Режим доступу: <http://cbse.ru/intellektualnuyu-igru-put-k-zvezdam-v-detskoj-biblioteke-n1-im-a-s-pushkina-posvyatili-dnyu-kosmonavtiki/>
6. Шурикова Н.Ю. «Городская интеллектуальная игра» / Н.Ю. Шурикова. – Режим доступу: <http://cdb.kniga-sayansk.ru/%d1%81%d0%b0%d0%bc%d1%8b%d0%b9-%d1%83%d0%bc%d0%bd%d1%8b%d0%b9-2018/>
7. Играем КВЕСТ в библиотеке: методические рекомендации по организации квест-игры в библиотеке. – Режим доступу: [http://library-spirovo.muzkult.ru/img/upload/2655/documents/Igraem\\_KVEST\\_v\\_biblioteke.pdf](http://library-spirovo.muzkult.ru/img/upload/2655/documents/Igraem_KVEST_v_biblioteke.pdf)
8. Ключев В.В. Интеллектуальная игра и ее виды / В.В. Ключев. – Режим доступу: [http://iem.adm.nov.ru/mentor/0308\\_klushev.html](http://iem.adm.nov.ru/mentor/0308_klushev.html)
9. Интерактивные формы массовых мероприятий для молодежи: метод. материал в помощь работе библиотек / ИМО ЦГБ им. Н.А. Некрасова; сост. М. А. Кузнецова. – Краснодар: МУК ЦБС города Краснодара, 2015. – 19 с. – Режим доступу: <https://lektsii.org/8-58150.html>
10. Библиотечный квест: методические рекомендации / МУК МЦБ; сост. Т.В. Саванина. – Надым, 2015. – 7 с. – Режим доступу: <http://libsmr.ru/lib2/upload/museum/%D0%9E%D0%B1%D0%BD%D0%>

[BE%D0%B2%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5%D0%A%D0%9A%D0%9D%D0%94/2363.pdf](http://www.bibliobred.com/BE%D0%B2%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5%D0%A%D0%9A%D0%9D%D0%94/2363.pdf)

11. Белова Г. Библиотечный квест / Г. Белова. – Режим доступа: [http://bibliobred.blogspot.ru/2010/08/blog-post\\_30.html](http://bibliobred.blogspot.ru/2010/08/blog-post_30.html)
12. Сценарій інтелектуальної гри «Ігри Патріотів». – Режим доступа: <http://ukped.com/vihovni-zahodi/2236-stsenarij-intelektualnoyi-gri-igri-patriotiv.html>
13. Сценарії інтелектуальних ігор та розважальних програм для учнів. – Режим доступа: [http://bibl7jereho.at.ua/load/informacijni\\_spiski/scenariji\\_intelektualnikh\\_igor\\_ta\\_rozvazhalnikh\\_program\\_dlja\\_uchniv/2-1-0-17](http://bibl7jereho.at.ua/load/informacijni_spiski/scenariji_intelektualnikh_igor_ta_rozvazhalnikh_program_dlja_uchniv/2-1-0-17)
14. Анашина, Н.Ю. Энциклопедия интеллектуальных игр / Н.Ю. Анашина; худож. А.А. Селиванов. – Ярославль: Академия развития, 2006. – 496 с.: ил. – (Игра, обучение, развитие, развлечение)
15. Кулагина, Г.А. Сто игр по истории: пособие для учителя / Г.А. Кулагина. – 2 изд., доп. и перераб. – Москва: Просвещение, 1983. – 240 с., ил.
16. Свято всезнайок: [вечір веселих завдань] // Шкільна бібліотека. – 2012. - №13–14. – С. 99 – 100.
17. Пашнина, В.М. Пятёрка по нумизматике: [интеллектуальная игра по нумизматике для 8 – 11 кл.] // Последний звонок плюс. – 2012. - №8. – С.4 – 6.
18. Кулик, О.І. Загадки країни «Чомучляндії»: [ сценарій бібліотечного уроку - мандрівки] // Шкільна бібліотека. – 2012. – №7. – С.59 – 62.
19. Туманян, Т.С. Кто ж у школі найрозумніший?: [інтелектуальна гра] // Позакласний час. – 2012. №17–18. – С. 38 – 39.
20. Сергієнко, А.А. Щасливий випадок: [сценарій гри - конкурсу] // Шкільна бібліотека. – 2012. - №7- 8. – С.116.
21. Ткачова, Л. Інтелектуальна гра «Ерудит» // Початкова школа. – 2012. - №6. – С. 22 – 23.
22. Мельниченко, С.А. Інтелектуальна гра «Філологічна еврика» : [сценарій] // Вивчаємо українську мову та літературу. – 2012. - №9. – С. 23 – 27.
23. Пашнина, В.М. Пиратский бой: [интеллектуальная игра для учащу. 5 – 10 кл.] // Последний звонок плюс. – 2012. - №6. – С.8 – 9.
24. Пашнина, В.М. Король игры: [интеллектуальный турнир для старшеклассников] // Последний звонок плюс. – 2012. - №4. – С. 12 – 15.
25. Пашнина, В.М. Конкур: [интеллектуальная игра для старшеклассников] // Последний звонок плюс. – №12. – №3. – С.7 – 8.

26. Пашнина, В.М. Игра в камни: [интеллектуальный турнир для учащ. 8 – 9 кл.] // Последний звонок плюс. – 2012. - №1. – С.2 – 4.
27. Васильева, Е.И. «Зимний экспресс»: [интеллектуальная игра для 8 – 9 кл. по естественнонауч. предметам] // Последний звонок плюс. – 2011. - №12. – С.7 – 8.
28. Долдина, В.В. Самый умный восьмиклассник: [интеллектуальная игра- конкурс] // Шкільна бібліотека. – 2011. - №11. - С.95 – 96.
29. Пашнина, В.М. Чего нет – того: [интеллектуальный турнир для старшеклассников ] // Последний звонок плюс. – 2011. - №10. – С.7 – 11.
30. Пашнина, В.М. Пьедестал: [интеллектуальная игра для старшеклассников] // Позакласний час. – 2011. – №11. – С.2 – 6; №12. – С. 9 - 16.
31. Шевцова, Е.Д. «Звездный час»: [интеллектуальная игра] // Последний звонок плюс. – 2011. - №9. – С.28 – 29.
32. Інтелектуальні ігри: [добірка сценаріїв] // Шкільна бібліотека. – 2011. – С. 112 – 121.
33. Пашнина, В.М. Единственніе в своїм роді: [интеллектуальная игра для старшеклассников] // Последний звонок плюс. – 2011. - №8. – С.5 – 7.
34. Пашнина, В.М. Поросячий банк: [интеллектуальная игра для старшеклассников] // Последний звонок плюс. – 2011. - №9. – С.5 – 7.
35. Пашнина, В.М. Турнир «Гип – гип, ура!»: [познавательно – развлекательная викторина с использованием слова «ура»] // Последний звонок плюс. – 2011. - №9. – С. 4 – 5.
36. Батрановська, О. Слабка ланка : [інтелектуальна гра] // Позакласний час. – 2011. - №6. – С.50 – 53.
37. Кругла, А.Д. Юні інтелектуали: [інтелектуальна гра для 2 кл.] // Розкажіть онуку. – 2011. - №3. С. 29 – 30.
38. Інтлект – кафе «Я пізнаю світ»: [сценарій гри] // Шкільна бібліотека. – 2011. – №2. – С. 51 – 54.
39. Левченко, Т.Ф. Юні ерудити: [конкурс з математичними, народознавчими, природознавчими та ін. запитаннями] // Шкільна бібліотека. – 2011. - №1. – С. 117 – 118.
40. Гнілова, С.С. Парад наук: [олімпіада для учнів] // Позакласний час. – 2010. - №11. – С. 31 – 33.
41. Організація інтелектуального дозвілля школярів: [проекти, розробки конкурсів] // Позакласний час. – 2010. - №12. – С. 76 – 96.

42. Буланов, Ю.І. Проект «Центр інтелектуального дозвілля «Інтек»: [матеріали для проведення інтелектуальних ігор] // Позакласний час. – №12. – С. 82 – 96.
43. Солошенко, О.Ю. Інтелектуальні розваги: [брейн - ринг для старшокласників] // Шкільна бібліотека. - 2010. – №7. – С. 103 – 104.
44. Андрейко, А.Г. Що? Де? Коли?: [інтелектуальна гра для учнів 10 кл.] // Шкільна бібліотека. - 2010. – №7. – С.105 – 106.
45. Умники и умницы: [сценарии интеллектуальных игр для 6 – 9 кл.] // Шкільна бібліотека. - 2010. – №7. – С.106 – 115.
46. Грайлива веселка: [конкурсно – розважальна програма] // Позакласний час. – 2010. - №7. – С. 112 – 113.
47. Шасливий випадок: [дидактична гра - змагання] // Розкажіть онуку. – 2010. - №6. – С. 50 – 52.
48. Хижняк, Н.М. «Перший мільйон»: [інтелектуальна гра для учнів 5 кл.] // Економіка в школах України. – 2010. - №5. – С. 45 – 47.
49. Неволина, Г.А. Как мы радугоу красили: [сценарий игровой программы для 5- 6 кл.] // Читаем, учимся, играем. – 2010. - №5. – С. 37 – 41.
50. Неволина, Г.А. В поисках сокровищ: [КВН на пиратско – морскую тематику] // Читаем, учимся, играем. – 2010. - №3. – С. 32 – 38.
51. «Найкращий читач 5 класу»: [інтелектуально – розважальна програма] // Позакласний час. – 2010. - №3. – С. 50 – 53.
52. Вечір відпочинку для молоді: Конкурс загадок: [загадки з підвохом] // Позакласний час. – 2010. - №3. – С. 133 – 148.
53. Герасименко, О.О. Алло, ми шукаємо таланти!: [ігрова програма] // Розкажіть онуку. – 2010. - №2. – С. 91 – 94.



ОМВ ЦМПБ

Краматорської міської ради

Адреса: Марії Приймаченко, 16

Тел.: 7-33-62

Наш e-mail: [kram.org.metod@gmail.com](mailto:kram.org.metod@gmail.com)

Блог: [kram.org.metod@gmail.com](http://kram.org.metod@gmail.com)