

# ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-ИГРОВОЙ ПРОЕКТ «БЛЕФ-КЛУБ»

Одним из перспективных путей развития современной детской библиотеки является использование игровой деятельности в работе с детьми. И действительно, игра занимает значительное место в работе с книгой. С ее помощью можно эту работу оживить, повысить эффективность. Игры формируют интерес к чтению, способствуют развитию у детей мышления, памяти, внимания, творческого воображения. Именно из этих двух увлечений подрастающего поколения – книги и игры – и родилась идея реализации интеллектуально-игрового проекта «Блеф-клуб» в городской детской библиотеке микрорайона «Молодежный» г. Мозыря.

Наша библиотека взаимодействует с пятью школами, и игра, как форма работы, помогает привлечь в библиотеку юных пользователей и организовать для них интересный досуг, что становится особенно актуальным в каникулярный период.

Проект «Блеф-клуб» – это цикл соревновательных командных игр интеллектуально-познавательного и литературного характера на заданную тему.

Участники делятся на две команды, каждая из которых выбирает своего капитана. Перед командами две таблички: «Верю», «Не верю».

Игра проходит в несколько туров, между ними проводятся конкурсы и игры, в том числе конкурс капитанов. Дети из команд принимают свое решение по поводу ответа на вопрос и озвучивают его капитану. Капитан должен решить, какую табличку в итоге поднять или же ответить так, как ответила большая часть его игроков.

Ведущий рассказывает необычную историю или задает каверзный вопрос командам, которые решают для себя, правдива ли эта история. Каждый вопрос первого тура начинается словами «Верите ли Вы...», который демонстрируется с помощью презентации. При этом ведущему разрешается запутывать игроков и вмешиваться в ход их обсуждения. Если команда считает, что эта история произошла на самом деле, то капитан поднимает табличку «Верю!», если же команда не верит в реальность описанных событий – капитан поднимает табличку «Не верю!» Далее ответ высвечивается на экране. За правильные ответы команды получают жетоны. В конце игры подсчитывается, сколько жетонов в общей сложности оказалось у каждой команды. Побеждает та, у которой жетонов больше. Однако нужно заметить, что по находчивости и взаимоуважению, которые проявляют участники, побеждает, как правило, все-таки дружба!

Результат командный, и ребята учатся вместе принимать решения, отстаивать свое мнение, при этом уважая мнение другого участника команды. Невозможно знать ответы на все вопросы; иногда интуиция, смекалка и знания целой команды оказываются бессильны перед вопросом библиотекаря. Но смысл игры как раз в том и состоит, чтобы узнавать что-то новое, интересное и необычное. А это лучше всего получается в игровой форме.

Ребята со всей серьезностью и ответственностью подходят к каждой игре. Например, капитаны команд часто прибегают к голосованию среди участников своей команды, чтобы принять решение, учитывая мнение большинства. И это не связано с нежеланием брать на себя ответственность. Напротив, дети учатся слышать друг друга, работать в команде.

Важным моментом данной игры является и то, что ребята учатся уважать друг друга. Если дети попадают на игру в первый раз, и видят в зале пространство, разделенное на две части, то, как правило, мальчики стараются сесть с одной стороны, предлагая девочкам занять места на противоположной стороне. Однако те же ребята, попадая на игру во второй раз, приглашают девочек стать участниками их команды. Потому что на первой игре вынуждены были признать, что когда ответа не знает никто или же библиотекарь, блефуя, пытается запутать игроков, помогает интуиция. И мальчишки каждый раз убеждаются в том, что у девочек она развита сильнее.

При подготовке к играм интеллектуально-игрового проекта «Блеф-клуб» его руководитель готовит книжные выставки, библиографические пособия малых форм: памятки, буклеты, списки литературы, планы чтения, которые используются командами при подготовке к играм, а также знакомит с литературой по заданной теме.

Игры получаются очень динамичными, увлекательными, по-хорошему азартными. Время пролетает незаметно.

Каждый, принявший участие хотя бы в одной блеф-игре, знает, что для участия в ней не нужно ни особых навыков, ни энциклопедических знаний. Нужно только желание читать, играть, слушать и слышать друг друга.

Проект начал свою работу летом 2017 г. Вначале он был рассчитан на каникулярный период, однако со временем игры стали проходить регулярно, так как начали выходить за рамки запланированных мероприятий. Например, идея блеф-игры «Открой тайны железных дорог» возникла у нас с ребятами после появления в библиотеке книги Эмили Боун «Тайны железных дорог», блеф-игра «Мир у воды и под водой» была подготовлена по просьбе тех наших юных пользователей, которые с большим интересом читают художественную литературу о морских приключениях и энциклопедии о подводном мире и его обитателях.

В рамках проекта прошли игры «Странные страны», «Цветочная блеф-игра», «Мир у воды и под водой», «Волшебный полет в Новый год», «Открой тайны железных дорог», «В стане сказочных чудес», «Названа светла – Беларусь».

## Summary

The intellectual and gaming project «Bluff club» at Mozyr children library.