

УДК 028
ББК 78.39
П 32

*Издано при финансовой поддержке
Министерства цифрового развития, связи и массовых
коммуникаций Российской Федерации*

П 32 Пирогова, О.Г. Я иду играть. Путеводитель-конструктор / Ольга
Геннадьевна Пирогова. – Москва: Библиомир, 2025. – 188 с.

ISBN 978-5-6046939-7-1

Игровые технологии в культуре и образовании находятся в поле зрения инновационных специалистов-практиков.

Игра – как активная форма привлечения подростков к чтению – дает возможность многоаспектно показать содержание книги. Игры по книгам – актуальное направление в работе школ, библиотек, книжных клубов, которое призвано расширять инфраструктуру культуры и образования и вносить новое в события вокруг книги и чтения.

Задуманная как путеводитель-конструктор, новая книга издательства «Библиомир» предлагает коллекцию игр и игровых приемов, конкурсов, а также примеры заданий по книгам русских и зарубежных авторов.

Игры не просто помогают вспомнить содержание произведений, но расширяют границы читательского опыта, помогают развивать читательские практики.

Путеводитель-конструктор содержит авторские разработки, которые успешно апробированы среди читателей.

Отдельный раздел книги посвящён со-участному проектированию: показаны квесты и игровые приемы, которые родились благодаря активности самих читателей – детей и подростков.

Книга адресована широкому кругу читателей, особую пользу в ней найдут специалисты, работающие над продвижением чтения среди детей – учителя, библиотекари, педагоги дополнительного образования, неравнодушные, заинтересованные взрослые.

ISBN 978-5-6046939-7-1

© О.Г. Пирогова, 2025
© Библиомир, издательство, 2025

СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие. «Игра должна дать зарядку, дать установку на... чтение», или Зачем играть по книгам. Е.С. Романичева	4
Как всё начиналось	8
О сложности выбора	2
Вместе – тесно, а врозь – скучно	15
«Из чего же, из чего же, из чего же...» Коллекция конкурсов (конструктор)	21
О викторинах	22
Не в бровь, а в глаз!	30
«Скажите, как его зовут?»	38
«Есть ли у меня план? Да у меня есть целых три плана!»	50
Аукцион, или Больше, больше, больше	56
Что лишнее и где нужное?	60
На страже уроков, или Полшага до учебника	70
В мире ребусов	80
«Крокодил, Крокодил Крокодилович!»	85
Верите ли вы, что... ..	91
Фишки книги	95
По мостику автора	99
За страницами истории	102
Где связь?	116
Вместе с художниками	122
Игры с элементами квеста	126
Квест «Книжный сыщик»	135
Заключение	144
Приложения	148
Приложение 1. Найди пару	148
Приложение 2. Примеры вопросов для тематических блоков игры по книге Жаклин Келли «Эволюция Кэлпурнии Тейт»	151
Приложение 3. Материалы для игры по книге Фрэнсис Хардинг «Дерево лжи»	155
Приложение 4. Материалы для игры по книге Виктории Ледерман «Календарь ма(й)я»	169
Где брать вдохновение?	184