

Чурсина О.С.

Руководитель школьного музея «В.Д.Берестов и его окружение»

ГБОУ г. Москвы «Школа «Свиблово»

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА КАК АКТУАЛИЗАЦИЯ МУЗЕЙНОГО ПРЕДМЕТА

Не бойся сказок. Бойся лжи.
А сказка? Сказка не обманет.
Ребенку сказку расскажи –
На свете правды больше станет.

В.Д.Берестов

Школьный музей согласно «Методическим рекомендациям по организации деятельности школьных музеев и развитию детских краеведческих объединений»¹ может придерживаться одного из возможных жанров работы - быть музеем-игротеккой. По этому документу школьный музей является музеем игр и игрушек, часть которых принесена из дома, но основная - изготовлена руками детей, например, на уроках технологии. Музейный актив и учителя проводят на основе этих коллекций театрализованные занятия со школьниками младших классов, группами продленного дня, а также предлагает выездные представления близлежащим детским садам и школам. Необходимой составляющей деятельности подобного музея является изучение истории производства и бытования игрушки.

Школьный музей «В.Д.Берестов и его окружение» задумывался как музей другого жанра – музей экспозиция (выставка). И в рамках этого жанра он, в основном, и функционирует.

Однако в практике работы музея сложилась такая ситуация, что дети (в том числе актив с друзьями) приходят в музей на перемене для того, чтобы отдохнуть, и используют 15 минут для настольных игр, которые раньше они приносили с собой. В настоящий момент в музее формируется своя база настольных игр с образовательной составляющей по истории, литературе или краеведению. Это такие игры, как «Открой Москву» компании «IplayMoscow»

¹ Приложение к письму Департамента молодежной политики, воспитания и социальной защиты детей Минобрнауки России от 12 января 2007 года № 06-11
http://turcentrf.ru/d/358156/d/02_metodrek_deyatelshcolmuz.pdf

или "Эпоха Петра I с головы до ног. Развивающая карточная игра компании «Пешком в историю».

Параллельно с этой тенденцией пришла мысль о создании собственных настольных игр по материалам музея. Очевидно, что в последние годы можно наблюдать бум настольных игр. Прежде чем начинать придумывать свое, я стала присматриваться к тому, что делается в государственных музеях.

Настольная игра – это не только сувенир из музея, но еще и повод весело и увлекательно провести время в кругу друзей и родных. И в сувенирных лавках музеев стали появляться настольные игры, разработанные по собственным коллекциям, призванные популяризировать их среди широкой аудитории.

Существующие предложения можно свести к следующим разновидностям: мемо, пазл, лото, колода игральных карт, ходилки, собственные разработки.

Ходилки или бродилки — так называются настольные игры, в которых игроки передвигают свою фишку по треку от старта до финиша. Чаще всего, для определения количества следующих шагов бросается кубик. Игры с такой механикой могут быть совершенно разными: экономическими, как «Монополия», приключенческими, как «Волшебник Изумрудного города», загадочными, как «Магическое зеркало», весёлыми и познавательными, как «Открой Москву». Иногда «ходилками» называют и настольные игры, в которых игроки буквально «ходят» по полю и открывают новые территории, карточки, задания. Для таких игр не всегда нужен кубик.

Все игры, которые разрабатываются на материалах из фондов музея «В.Д.Берестов и его окружение», существуют в тестовом режиме в одном экземпляре и используются исключительно в мероприятиях музея.

Апробацию они проходят на разных массовых мероприятиях, таких как Фестиваль музеев в мае (Олимпиада «МузеиПаркиУсадьбы») или на Всероссийском фестивале детской книги в октябре в РГДБ и на днях открытых дверей в музее. Знакомство с мало известными произведениями писателя В.Д.Берестова – это одна из задач, которая стоит перед руководителем музея. С

этой же целью создавалась игра по сказке «Царевна-лягушка». Валентин Берестов пересказал известный сюжет на свой лад.

В данной статье будет представлена одна из игр по авторской сказке В.Д.Берестова «Царевна-лягушка». В оформлении игры использована книга – редкое самостоятельное издание сказки В.Д.Берестова с иллюстрациями Владимира Канивца, которое находится в фондах музея.

Игра состоит из двух этапов: основного и дополнительного - супер-игры.

Рекомендуемый возраст игроков – 8-12 лет (2-5 класс).

Общая продолжительность основного этапа игры: 45-50 минут.

Игра по сказке «Царевна-лягушка» возникла из практики проведения и методической разработки урока литературы для 5-го класса в музее, на котором проводилось сравнение народной и литературной сказки В.Д.Берестова. Рабочая программа урока «Литературы» построена по учебнику Литература, 5 класс².

Урок разрабатывался совместно учителем русского языка и литературы В.Ф.Феоктистовой и руководителем школьного музея О.С.Чурсиной и был представлен на городской конкурс Городского методического центра «Школьный музей: новые возможности», номинация «Урок в музее».

В ходе проведения игры решаются следующие задачи:

- стимулировать интерес к авторской сказке В.Д.Берестова «Царевна-лягушка» и процессу сочинения сказки;
- развить анализаторские способности обучающихся, выявить идею сказки и характеры ее героев в совместной деятельности;
- формировать навык работы с иллюстрациями; выразительного чтения;
- развивать речевые умения путем пересказа произведения;
- а также формировать интерес к изучению устного народного творчества.

В основе настольной игры бродилка без кубика с этапами – заданиями, которые отражены на отдельных карточках. Сделанные ходы отмечаются на

² Литература, 5 класс. Учебник-хрестоматия для общеобразовательных учреждений. В 2 ч. Авт.-сост. В.Я.Коровина и др. – 5-е изд. – М.: Просвещение, 2011.

специальном поле волшебными свадебными стрелами, описание которых взято из сказки. *«У золотых свадебных стрел наконечники были в виде мягких красных сердечек, а оперение на концах - из самых красивых павлиньих перьев³».*

Игра рассчитана на трех (шесть) игроков. В случае, когда на игру приходит большое количество участников, игроки делятся на команды трех братьев/трех невест.

Игрок (команда) выбирает одну из предложенных дорожек. Типы заданий (этапы) на каждой дорожке одинаковые. Отличие зависит от выбранной роли царской невесты: боярской, купеческой или царской дочери (царевны-лягушки). В этом и состоит элемент ролевой игры. Соответственно, могут быть команды Гаврилы, Данилы или Иванушки.

Игровое поле «В гостях у сказки» - карта, где разворачиваются основные события, представляет собой визуализацию (иллюстрацию) основного сюжета сказки.

Данная игра модерируется ведущим (руководителем музея/музейным педагогом), который должен хорошо разбираться и в устройстве игры (игромеханике), и знать текст сказки В.Д.Берестова.

От игроков предварительной подготовки не требуется. Однако желательно, чтобы участники читали народную сказку в пересказе (обработке) одного из авторов: А.Н.Толстого, А.Н.Афанасьева, М.А.Булатова или смотрели мультфильм: «Царевна-лягушка» режиссера М.М.Цехановского (1954, Союзмультфильм); «Василиса Прекрасная» режиссера В.И.Пекаря (1977, Союзмультфильм). Для пятых-шестых классов для проведения игры желательно, чтобы игроки были знакомы и со сказкой «Царевна-лягушка» В.Д.Берестова.

В начале игры задается настрой на совместный рассказ (проживание сюжета) сказки. *«Сегодня мы с вами будем рассказчиками (сказителями)».*

Ход игры (занятия):

- Представление ведущего (модератора).
- Краткий рассказ о музее, об авторе сказке Валентине Берестове.
- Вступительная беседа о народных и авторских сказках; о собирателях сказок.

³ Цитата из сказки В.Д.Берестова «Царевна-лягушка».

- Знакомство с правилами игры.
- Беседы, которые ведутся с игроками по мере продвижения по игровому полю, направлены на анализ поведения героев и модерируются вопросами:
 - Почему братья смеются над Иваном-царевичем?
 - Почему царь не стал противиться браку Ивана-царевича и лягушки?
 - Что бы вы могли посоветовать людям, которые бездумно копируют поведение и поступки других, пускай даже очень умных людей?
 - Почему Иван-царевич сжег лягушечью кожу?
 - О чем говорит прозвище Василисы?

Также следует отметить, что был опыт проведения игры, как с детьми начальной школы, так и с учениками 5-го класса. Сложность заданий и их количество меняется в зависимости от аудитории. Некоторые типы заданий игры взяты из уроков литературы.

1-2 класс	3-4 класс	5-6 класс
Выбор команды		
Задание: Отгадать героев по репликам	Задание: Отгадать главных героев по анаграммам	Сказка начинается с присказки. Задание: Вспомните и/или сочините свою присказку.
Задание: Дать словесное описание невест (можно использовать иллюстрации).	Задание: Читаем песни невест	Задание: Сочиняем песни невест по заданным рифмам, а затем сверяем с авторским вариантом В.Д.Берестова.
Задание: Дать словесное описание дома невесты.	Задание: Вспомните приметы, связанные с лягушками.	Задание: Вспомните приметы, связанные с лягушками.
	Свадебная традиция (Ракитов куст). Задание: Вспоминаем литературные произведения, где упоминается раkitов куст. Выразительно читаем стихотворение В.Д.Берестова «Ракитов куст».	
Испытание № 1: «Ткем ковер» - мастер-класс по плетению закладки.	Испытание № 1: «Ткем ковер» - мастер-класс по плетению закладки.	Испытание № 1: «Ткем ковер» - мастер-класс по плетению закладки.
Испытание № 2 – «Печем каравай» - украшаем свой каравай (заготовку круг).	Испытание № 2 «Печем каравай» - перечисляем ингредиенты, определяем	Испытание № 2 «Печем каравай» - перечисляем ингредиенты, определяем

<u>1-2 класс</u>	<u>3-4 класс</u>	<u>5-6 класс</u>
	последовательность действий и записываем рецепт пирога.	последовательность действий и записываем рецепт пирога.
Испытание № 3- «Танец» - даем словесное описание танца невест и показываем танец невест (если позволяет пространство).	Испытание № 3 – даем словесное описание танца невест.	Испытание № 3 - даем словесное описание танца невест.
Блиц-викторина	Супер-игра «Восстанавливаем хронологию событий»	

Был опыт включения в эту игру практических заданий по плетению закладки (в сказке это задание для невест – «ткать ковер») или украшению каравая. Для этого задания игрокам выдаются разовые листы, заранее подготовленные, с изображением круга, который необходимо украсить декоративными элементами или раскрасить цветными карандашами или фломастерами.

Кульминация игры. Это проведение блиц-викторины или супер-игры.

В процессе игры можно познакомиться только с частью сказки, таким образом, важно заинтересовать игроков, чтобы позже у них возникло желание дочитать сказку до конца, текст которой доступен на сайте «Весь Берестов» [2].

Игра вызывает разную реакцию детей в зависимости от возраста и расположенности к неспешному времяпрепровождению, вдумчивой работе. Можно отметить, что в данной игре развиваются коммуникативные навыки, углубляются знания по литературе.

Иными словами при работе с этой игрой можно ставить разные педагогические цели и задачи, развивать их в этой связи, прописывая дополнительные (вариативные) сценарии.

Список источников:

1. http://turcentrf.ru/d/358156/d/02_metodrek_deyatelshcolmuz.pdf (Методические рекомендации по организации деятельности школьных музеев и развитию детских краеведческих объединений)
2. http://berestov.org/?page_id=3395 (Текст сказки В.Д.Берестова «Царевна-лягушка»).