



ПР. ЛЕНИНА, 14



10:00-21:00



ВТ.-ВСКР.



ПН.



САМАРСКАЯ
ОБЛАСТНАЯ
ЮНОШЕСКАЯ
БИБЛИОТЕКА



SOUB.RU



BOOKCITY



BOOKCITY63



BOOKCITY63

#BOOKCITY

#ОНАТАКАЯБИБЛИОТЕКА

#ONLYBOOKONLYHARDCORE

#SOUB

Игротека на коленке

Заведующая центром социализации и адаптации молодежи
ГБУК «Самарская областная юношеская библиотека»
Курылева Полина



ПР. ЛЕНИНА, 14



10:00-21:00



ВТ.-ВСКР.



ПН.



САМАРСКАЯ
ОБЛАСТНАЯ
ЮНОШЕСКАЯ
БИБЛИОТЕКА



SOUB.RU



BOOKCITY



BOOKCITY63



BOOKCITY63

#BOOKCITY

#ОНАТАКАЯБИБЛИОТЕКА

#ONLYBOOKONLYHARDCORE

#SOUB

Игра - форма деятельности в условных ситуациях, направленной на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры.

Деятельность, которой занимаются ради нее самой, ради удовольствия, которое она приносит, без учета серьезных целей и задач; обычно противопоставляется работе или выполнению других социально либо биологически необходимых действий.



ПР. ЛЕНИНА, 14 10:00-21:00 ВТ.-ВСКР.



ПН.



САМАРСКАЯ
ОБЛАСТНАЯ
ЮНОШЕСКАЯ
БИБЛИОТЕКА



SOUB.RU



BOOKCITY



BOOKCITY63



BOOKCITY63

#BOOKCITY

#ОНАТАКАЯБИБЛИОТЕКА

#ONLYBOOKONLYHARDCORE

#SOUB

Дженга (Башня)





ПР. ЛЕНИНА, 14



10:00-21:00



ВТ.-ВСКР.



ПН.



САМАРСКАЯ
ОБЛАСТНАЯ
ЮНОШЕСКАЯ
БИБЛИОТЕКА



SOUB.RU



BOOKCITY



BOOKCITY63



BOOKCITY63

#BOOKCITY

#ОНАТАКАЯБИБЛИОТЕКА

#ONLYBOOKONLYHARDCORE

#SOUB

Диксит



- Колода карт с картинками
- Каждому игроку дается 6 карт, фигурка для перемещения по полю и набор маленьких карточек (до 7 штук)
- Ходящий загадывает ассоциацию (не самую очевидную и не самую непонятную) и выкладывает карту рубашкой вверх
- Остальные подбирают к ассоциации карту из своих и так же кладут рубашкой вверх
- Карты мешаются и открываются
- Происходит голосование
- По итогам голосования фигурки передвигаются по полю
- Баллы достаются тому, кто отгадал, тому, кто загадал (если его картинку отгадали не все, но хотя бы 1), тому, чьей карте отдали голос.



ПР. ЛЕНИНА, 14 10:00-21:00 ВТ.-ВСКР.



ПН.



САМАРСКАЯ
ОБЛАСТНАЯ
ЮНОШЕСКАЯ
БИБЛИОТЕКА



SOUB.RU



BOOKCITY



BOOKCITY63



BOOKCITY63

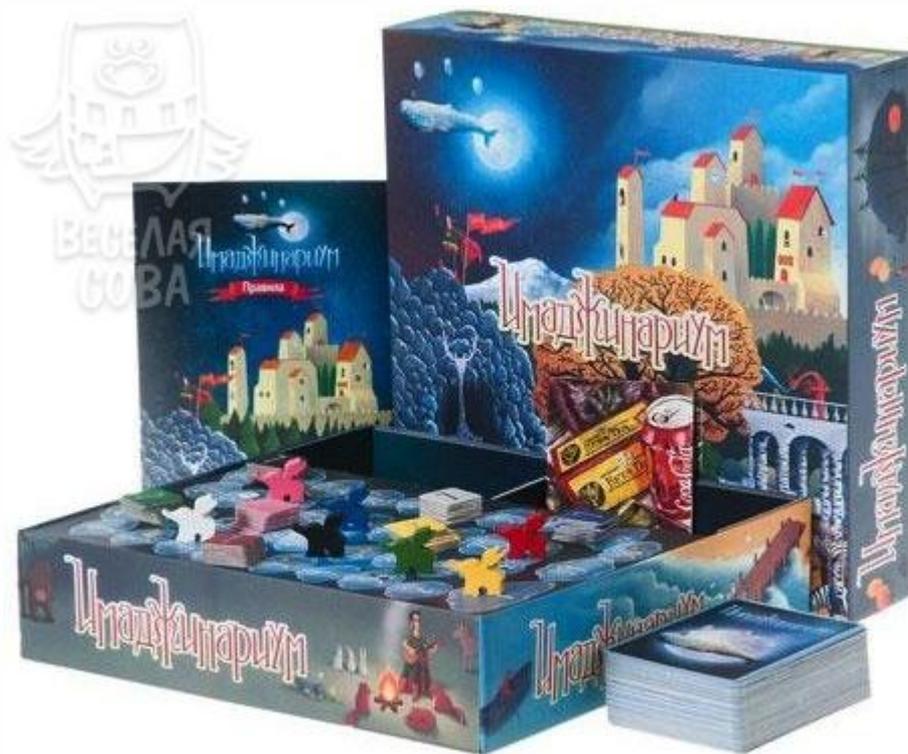
#BOOKCITY

#ОНАТАКАЯБИБЛИОТЕКА

#ONLYBOOKONLYHARDCORE

#SOUB

Имаджинариум





ПР. ЛЕНИНА, 14



10:00-21:00



ВТ.-ВСКР.



ПН.



САМАРСКАЯ
ОБЛАСТНАЯ
ЮНОШЕСКАЯ
БИБЛИОТЕКА



SOUB.RU



BOOKCITY



BOOKCITY63



BOOKCITY63

#BOOKCITY

#ОНАТАКАЯБИБЛИОТЕКА

#ONLYBOOKONLYHARDCORE

#SOUB



- Колода для игры в Уно содержит карты с цифрами от 0 до 9 четырёх цветов, а также – специальные: «Пропусти ход», «Наоборот», «Возьми две», «Закажи цвет» и «Закажи цвет и возьми четыре».
- Каждому раздаётся по 7 карт, после чего закладывается одна для сброса. Цель игры – первым избавиться от всех карт. Победитель получает очки, согласно картам, оставшимся на руках у остальных.
- Игроки в Уно за свой ход скидывают по одной карте таким образом, чтобы скидываемая совпадала по цвету или номиналу с картой, сброшенной предыдущим игроком.





ПР. ЛЕНИНА, 14



10:00-21:00



ВТ.-ВСКР.



ПН.



САМАРСКАЯ
ОБЛАСТНАЯ
ЮНОШЕСКАЯ
БИБЛИОТЕКА



SOUB.RU



BOOKCITY



BOOKCITY63



BOOKCITY63

#BOOKCITY

#ОНАТАКАЯБИБЛИОТЕКА

#ONLYBOOKONLYHARDCORE

#SOUB

Джангл



- Колода 80 карт
- Раздается всем поровну
- Задача – избавиться от своих карт
- Карты открываются одной рукой, другая – за спиной
- Как только рисунок совпадает – дуэль- надо схватить тотем, который стоит в середине
- Кто не схватил – берет все карты противника



САМАРСКАЯ
ОБЛАСТНАЯ
ЮНОШЕСКАЯ
БИБЛИОТЕКА



ПР. ЛЕНИНА, 14 10:00-21:00 ВТ.-ВСКР.

ПН.

SOUB.RU

BOOKCITY

BOOKCITY63

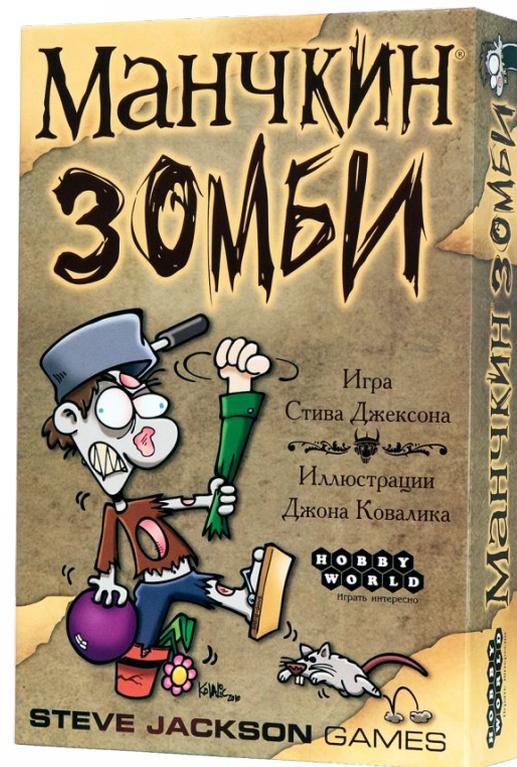
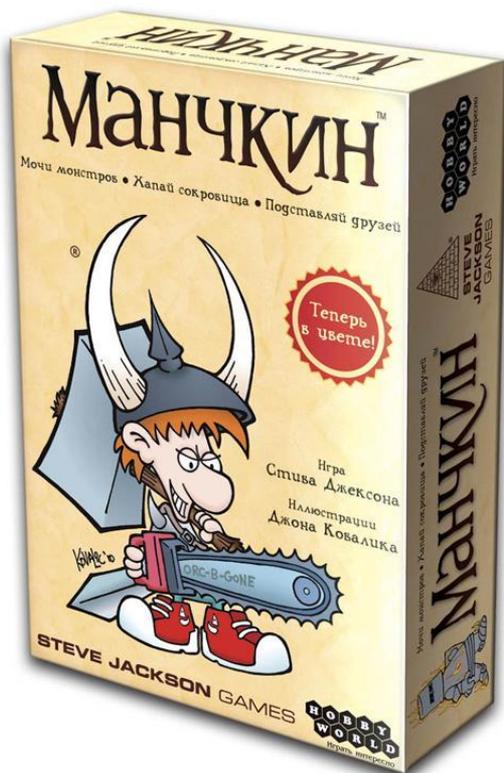
BOOKCITY63

#BOOKCITY

#ОНАТАКАЯБИБЛИОТЕКА

#ONLYBOOKONLYHARDCORE

#SOUB





ПР. ЛЕНИНА, 14



10:00-21:00



ВТ.-ВСКР.



ПН.



САМАРСКАЯ
ОБЛАСТНАЯ
ЮНОШЕСКАЯ
БИБЛИОТЕКА



SOUB.RU



BOOKCITY



BOOKCITY63



BOOKCITY63

#BOOKCITY

#ОНАТАКАЯБИБЛИОТЕКА

#ONLYBOOKONLYHARDCORE

#SOUB

Словесные игры

- Да-нетки
- Энциклопедия
- Скажи одно и то же (Say the Same Thing)
- Герои
- Контакт
- Шляпа

<https://arzamas.academy/materials/1211>



ПР. ЛЕНИНА, 14



10:00-21:00



ВТ.-ВСКР.



ПН.



САМАРСКАЯ
ОБЛАСТНАЯ
ЮНОШЕСКАЯ
БИБЛИОТЕКА



SOUB.RU



BOOKCITY



BOOKCITY63



BOOKCITY63

#BOOKCITY

#ОНАТАКАЯБИБЛИОТЕКА

#ONLYBOOKONLYHARDCORE

#SOUB



- 2 колоды карт
- 1 колода – условие
- 2 колода – буквы
- Первой открывается колода условия
- Второй - буква
- Кто первым успел сказать слово на эту букву в этом условии – победил и забирает карточку
- Специальные карточки: кто больше, кто последний



ПР. ЛЕНИНА, 14 10:00-21:00 ВТ.-ВСКР.



ПН.



САМАРСКАЯ
ОБЛАСТНАЯ
ЮНОШЕСКАЯ
БИБЛИОТЕКА



SOUB.RU



BOOKCITY



BOOKCITY63



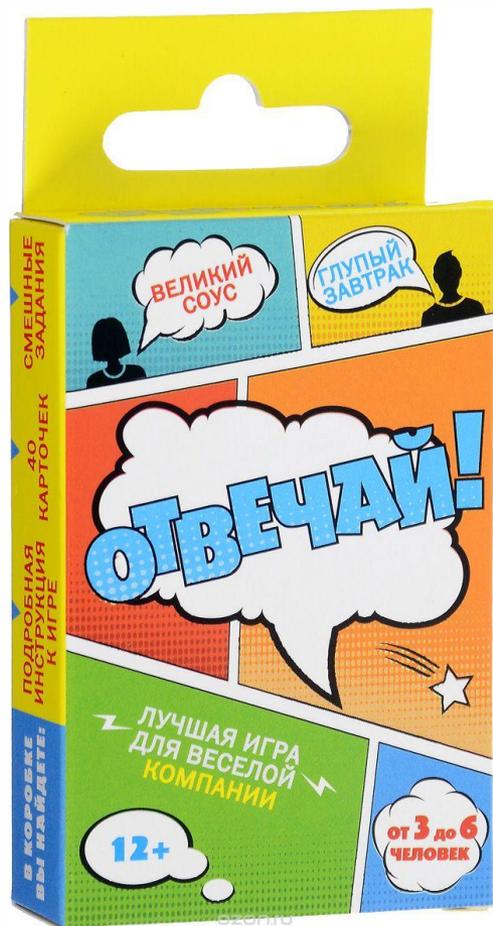
BOOKCITY63

#BOOKCITY

#ОНАТАКАЯБИБЛИОТЕКА

#ONLYBOOKONLYHARDCORE

#SOUB



- 2 колоды карт
- 1 колода – прилагательные
- 2 колода – существительные
- Обе колоды тщательно перемешиваются
- Одновременно открываются 2 карты
- Получаются веселые комбинации
- После счета 1,2,3 все одновременно говорят ассоциации
- У кого ассоциации совпали – получают по 1 баллу



ПР. ЛЕНИНА, 14



10:00-21:00



ВТ.-ВСКР.



ПН.



САМАРСКАЯ
ОБЛАСТНАЯ
ЮНОШЕСКАЯ
БИБЛИОТЕКА



SOUB.RU



BOOKCITY



BOOKCITY63



BOOKCITY63

#BOOKCITY

#ОНАТАКАЯБИБЛИОТЕКА

#ONLYBOOKONLYHARDCORE

#SOUB

Мафия

Герои:

Мафия. Задача – убивать мирных жителей до победы (2 человека оптимально).

Мирные жители. Задача – вычислить мафию.

Комиссар. Может проверить, кто мафия.

Доктор. Может вылечить любого человека.



ПР. ЛЕНИНА, 14



10:00-21:00



ВТ.-ВСКР.



ПН.



САМАРСКАЯ
ОБЛАСТНАЯ
ЮНОШЕСКАЯ
БИБЛИОТЕКА



SOUB.RU



BOOKCITY



BOOKCITY63



BOOKCITY63

#BOOKCITY

#ОНАТАКАЯБИБЛИОТЕКА

#ONLYBOOKONLYHARDCORE

#SOUB

Порядок проведения:

Герои тянут карточки с ролями.

Ночь – знакомство мафии друг с другом, остальных героев с ведущим.

День – обсуждение, догадки.

Выдвижение кандидатур.

Обоснование.

Оглашение кандидатур.

Голосование.

Слово для кандидатур с наибольшим количеством голосов.

Голосование

Выбывание персонажа и его последнее слова (может открыть карточку)

Ночь. Мафия просыпается – убивает человека. Просыпается доктор – может кого-нибудь полечить. Просыпается комиссар – может проверить свои догадки.

День – обсуждение.