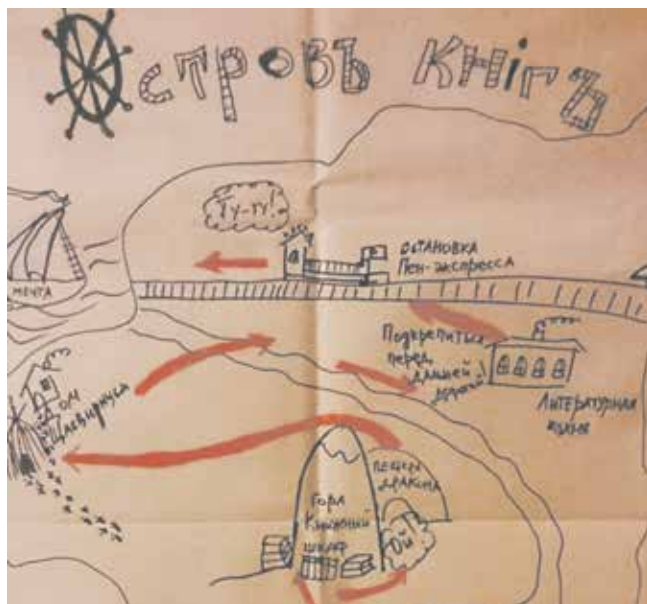


**Елена Литвяк,**

мама четверых детей, педагог, журналист,  
г. Москва

## «ДЕНЬ РОЖДЕННЫЕ» ПРИКЛЮЧЕНИЯ НА ОСТРОВЕ КНИГ

Иногда мне кажется, что мы с детьми только и делаем, что читаем и играем. Если бы не необходимость ходить в школу и заниматься музыкой, а также есть и спать, мы бы занимались этим круглосуточно. Поэтому когда в доме случается очередной день рождения, ни у кого нет сомнений, что всех ждёт Большая книжная игра. С каждым годом правила «деньрожденных» игр усложняются, увеличивается и количество участников. Придумать общую игру для такой разношёрстной компании становится всё труднее. И в этом году, празднуя Анино девятилетие, мы решили погружаться не в одну какую-нибудь историю, а высадиться на Остров книг, где нас встретят герои самых разных книг, а игровые испытания будут требовать от участников не только смекалки и дружеского взаимодействия, но и сочинительской фантазии.



**Д**ля начала мы с Аней и Макаром придумали и нарисовали на большом листе карту Острова книг с обозначением всех мест, куда нам предстояло попасть, и проложили жирными красными стрелками маршрут. Карту торжественно водрузили на дверь детской, так что гости сразу, конечно, её заметили и бросились рассматривать. Это оказался очень хороший организующий ход для начала игры и объяснения правил. Потом с помощью кусочков цветной бумаги все разделились на две разновозрастные команды (как вариант, можно воспользоваться и традиционным способом – считалочкой). **Разновозрастность** – обязательное условие хорошей общей игры. Не только потому, что силы получаются примерно равные, но ещё и потому, что каждый может вложить в общий успех сколько сможет, а результат всё равно получается замечательный.



Чтобы легче было находить место, обозначенное на карте, по всему дому мы развесили **самодельные таблички**: «Конюшня Пегаса», «Бурная река», «Пещера Дракона», «Дом Щасвирнуса», «Литературная кухня», «Ателье Храброго Портняжки», «Гора Книжный шкаф», «Остановка Пен-экспресса». (За прохождение каждой точки на карте командам будут начисляться очки. Если что-то у команды не получается, можно «откупиться» — например, прочитав стихотворение или исполнив какой-нибудь другой **фант**. Количество фантов равно числу членов команды.)

Ещё нам понадобился моток верёвки для переправы, разрезанный на несколько не очень длинных кусков, пачка фломастеров, листы бумаги, два коня на палочке, два детских одеяла, две пары бумажных крыльев на верёвочках и музыкальная шкатулка. Вот, собственно и всё. Можно начинать! Заводим шкатулку и под её волшебную музыку запускаем наши приключения.

### «КОНЮШНЯ ПЕГАСА»

Чтобы попасть на Остров книг, нужно поймать и оседлать крылатого Пегаса, который мирно щиплет травку на нашем берегу. У каждой команды на это максимум пять минут. За это время из всех участников команды, а также головы лошади на палочке, бумажных крыльев и одеяла нужно составить тело Пегаса и проскакать по комнате так, чтобы Пегас не развалился, а добрался до своей конюшни на Острове.

Кстати, можно начислять команде лишние очки за артистизм исполнения движений Пегаса, за похожесть на лошадиный шаг и т. д.

Внимание! Это очень шумная точка на карте! Столько хохоту и крика! Надеюсь, ваши соседи тоже поклонники изящной словесности.



Фото автора



## «АТЕЛЬЕ ХРАБРОГО ПОРТНЯЖКИ»

Здесь каждая команда получает конверт, в котором на бумажных лоскутках написаны имена литературных героев, разрезанные на части. Нужно их правильно соединить и прочесть. Для продвинутых читателей в этом ателье может быть предложена работа по «нашиванию заплаток» (заполнению пробелов в тексте сказки или стихотворения).

## «БУРНАЯ РЕКА»

Следующее испытание снова связано с движением и смекалкой. Такое чередование очень важно в условиях ограниченного пространства и времени детского праздника, иначе слишком сильное эмоциональное и интеллектуальное напряжение может его попросту взорвать.

В качестве «бурной реки» у нас был обыкновенный коридор, но сама переправа получилась довольно экзотическая. Перейти «на ту сторону реки» можно было двумя способами: или всей команде одновременно только на четырех ногах (кого-нибудь придётся посадить на плечи, а кому-то — даже и встать на руки!), или по раз-



ложенной на полу верёвочной переправе, связанной из кусков веревок исключительно морскими узлами, в которых юный герой «Острова сокровищ» Джим Хокинс был большой мастер.

Для большей остроты ощущений можно предложить пройти по получившейся верёвке всей команде одновременно, взявшись за руки, или каждому самостоятельно, но закрыв глаза. Если кто-то сошёл с верёвки, он считается упавшим в реку. Чтобы его выручить, нужно снова использовать чей-то фант.

Эта точка на карте Острова очень понравится мальчишкам. Разумеется, если кто-то ещё не умеет вязать морские узлы, сначала проводим небольшой мастер-класс, включающий самые простые варианты узлов.



## «ГОРА КНИЖНЫЙ ШКАФ»

Напрыгавшись и напозавшись, снова берёмся за интеллектуальные задачки. Гора Книжный шкаф составлена исключительно из книг, и мы тоже пробуем сочинять, играем здесь в «литературную чепуху» и «бином фантазии», придуманный Джанни Родари.

Для «чепухи» у каждой команды в конверте вложены полоски бумаги с вопросами: *кто, какой, когда, что сделал, зачем, что из этого вышло?* Таких карточек в каждом конверте по три набора. Участники команды пишут любые ответы на эти вопросы прямо на полосках (с обратной стороны), а потом составляют из них смешные и интересные предложения.

«Бином фантазии» — тоже замечательная игра. Для неё нужны всего два слова, которые вроде бы никак не связаны между собой (или два предложения — для более старших игроков). Например, «кошка» и «прищепка». Используя эти слова, нужно постараться придумать необычную и смешную историю. А можно сделать так, что началом и концом в истории будут заданные предложения, например: *«Море тихо волновалось почти у порога дома»* и *«После этого он больше никогда не пил апельсиновый сок»*. Это трудная работа, кто-нибудь из малышей может даже отказаться участвовать, но если предложить каждому по кругу придумать хотя бы одно предложение в общей истории, получается интересно.

Ещё один вариант сочинительства — игра в «сломанную печатную машинку». Все слова истории, которую мы сочиняем с её помощью, начинаются на одну и ту же бук-

ву: «Стала Саша сестрёнке сказку сказывать...». Побеждает та команда, у которой история самая необычная и самая длинная.

### «ПЕЩЕРА ДРАКОНА»

Опять передышка от интеллектуальных трудов: игроки попадают в пещеру к Дракону (вполне возможно, это Смог из «Хоббита»), который съест их, если они не сумеют изобразить пантомимой несколько известных всем сказок («Теремок», «Кот в сапогах», «Красная Шапочка» и т. п.).

### «ДОМ ЩАСВИРНУСА»

Щасвирнуса никто никогда не видел, но все, кто читал «Винни-Пуха», о нём знают и, конечно, захотят заглянуть к нему в гости. Как выглядит Щасвирнус – это предстоит придумать и изобразить команде на листе бумаги с закрытыми глазами. Каждый может нарисовать только одну часть его тела. А вместе получается ужасно смешно!



### «ЛИТЕРАТУРНАЯ КУХНЯ»

Она находится, конечно, на кухне, среди кастрюль и сковородок. В одной из них лежит конверт с разрезанным на части рецептом оладий от Пеппи Длинныйчулок, или лекарством для излечения Карлсона, или рецептом пальтов, которые готовила мама Эмиля, или ещё какого-нибудь «литературного» блюда.

Нужно собрать блюдо из частей целиком, либо вспомнив текст книги, либо восстановив его логическим путём. Здесь, кстати, тем, кто устал и проголодался, можно и по-настоящему перекусить печеньем и соком.



### «ОСТАНОВКА ПЕН-ЭКСПРЕССА»

Это последняя точка на карте. Пен-экспресс – это поезд, который курсирует по Острову книг. Все вагоны в нём названы именами детских поэтов и писателей. Каждой команде предлагается самостоятельно составить такой поезд, нарисовав его на длинной узкой полоске бумаги. Сначала участникам было трудно включиться, но потом дело пошло, и дети стали сыпать именами: Пушкин, Туве Янсон, Драгунский, Лев Толстой, Алексей Толстой, Гайдар, Толкиен, Астрид Линдгрен, Клайв Стейплз Льюис... В самом длинном поезде у нас оказалось 16 вагонов!



Напоследок (особенно, если среди гостей достаточное количество малышей) можно всем зацепиться «паровозиком» друг за друга и снова объехать весь Остров. А кто-то из взрослых тем временем разложит на остановке маленькие подарочки (хорошие детские книжки) всем участникам приключения.

И в финале, конечно, пир на весь мир, фейерверк, шарики и подарки виновнику торжества, и непременно пирог со свечками. И кто-нибудь обязательно вспомнит, что сказал по этому поводу Карлсон.

(По материалам сайта <http://www.paprtambook.ru>)

