



Волгоградская областная детская библиотека

18+



Методика составления библиографических игр

МЕТОДИЧЕСКАЯ КОНСУЛЬТАЦИЯ

Выпуск 3

**Шпаргалка
для начинающего
библиотекаря**



**Волгоград
2026**

ББК 78.376
М54

Составитель:
Е. Ю. Ускова

Редактор:
И. А. Знаменьщикова

Компьютерная верстка:
Е. М. Соколова

Ответственный за выпуск:
Н. В. Ретунская

М54 **Методика составления библиографических игр** :
методическая консультация / Волгоградская областная детская
библиотека ; сост. Е. Ю. Ускова ; ред. И. А. Знаменьщикова
; отв. за вып. Н. В. Ретунская. – Волгоград, 2026. – 16 с. –
(Шпаргалка для начинающего библиотекаря ; вып. 3).

ББК 78.376

Рекомендовано к печати редакционным советом Волгоградской
областной детской библиотеки

© Волгоградская ОДБ, 2026

Библиографическая игра – одна из самых увлекательных форм работы. Она стимулирует обращение детей к отраслевой литературе (главным образом справочной), библиографическим изданиям, помогает приобрести навыки самостоятельного поиска релевантной информации.

Плюсы данной формы работы:

– Позволяет проводить мероприятие без предварительной подготовки читателя. В основе библиографической игры лежит поиск нужной информации, а не знание фактов, дат, событий. Отсюда и главная задача – сформировать у читателя навыки поисковой работы, показать ему пути поиска, раскрыть возможности справочных изданий, их структуру.

– Игровая форма, тем более, если в ее основу заложен состязательный момент, всегда интересна читателю. На опыте мы убедились, что даже если читатель впервые сталкивается с таким типом заданий, как в библиографической игре, начиная со 2-3-го вопросов, он полностью понимает суть игры, у него возникает интерес и желание победить.

– Гибкая и емкая форма, которая позволяет читателю в процессе поиска получить нужный объем знаний, даже по той теме, которая сложна для усвоения.

Библиографические игры бывают разные. Они могут быть организованы на базе справочных, рекомендательных библиографических изданий, каталогов, картотек, научно-познавательных и художественных книг, имеющих справочно-вспомогательный аппарат, комментариев к классическим произведениям мировой литературы (например, комментарии Ю. М. Лотмана к роману

А. С. Пушкина «Евгений Онегин»), и т. д.

В настоящей консультации рассмотрены преимущественно библиографические игры, составленные на базе справочной литературы.

Формулировка вопросов библиографической игры.

Для того, чтобы данная форма работы была интересной и решала поставленные библиотекарем задачи, необходимо правильно сформулировать вопросы игры.

Текст вопроса (задания) библиографической игры всегда должен содержать **ключевое слово** (словосочетание), которое передает смысл запроса. В зависимости от структуры издания ключевое слово может:

– отсылать игрока к тому или иному справочному аппарату издания: содержание, указатель имен, предметно-именной, тематический указатели, глоссарий, список основных сокращений, таблицы в приложении и т. д.

– направлять непосредственно к тексту статьи при алфавитном порядке расположения статей (очерков).

Вопросы могут иметь несколько вариантов поиска, в зависимости от выбранной стратегии игры. Например, библиотекарь формулирует вопрос, закладывая поиск через оглавление (содержание) справочного издания. Однако в процессе игры участники могут выбрать другую стратегию поиска и сразу обратиться к тексту статьи (конечно, если статьи расположены в алфавитном порядке).

Так, вопрос: *«Что было изображено на первой почтовой марке Советского Союза о Сталинградской битве?»* предполагает, что игроки (выделив ключевое слово)

обратятся к оглавлению энциклопедии «Сталинградская битва. Июль 1942-февраль 1943» (Волгоград, 2015), где среди названий статей, расположенных в алфавитном порядке, найдут нужную: «Почтовые марки о Сталинградской битве». Но многие участники во время игры предпочитали сразу обращаться к статье, что экономило им время поиска. Сделать это позволила вариативность поиска, заложенная в вопросе.

Текст занятий, связанных с библиографическим поиском, может быть разной степени сложности. **Сложность зависит от многих факторов.**

1) Подготовленность участников.

Для юных игроков, которые впервые сталкиваются с работой со справочными изданиями, путь поиска должен быть коротким, а формулировка задания простой. В этой связи показателен выше обозначенный пример с почтовыми марками. Другое дело, если библиографические игры организуются в качестве завершающего занятия цикла библиотечных уроков.

Для подготовленных или более взрослых читателей путь поиска может усложняться. Вот пример более сложного поиска:

«Уже редуют ночи тени

*И встречен **Веснер** петухом...* [цитата из романа в стихах «Евгений Онегин» А. С. Пушкина].

Так кого же на рассвете встречает своим пением петух?»

Для того чтобы найти ответ на этот вопрос, нужно обратиться к «Содержанию» «Иллюстрированного словаря забытых и трудных слов из произведений русской

литературы XVIII-XIX веков» (Москва, 2005). Найти в «Содержании» «Перечень толкуемых слов и устойчивых словосочетаний». В перечне обнаружить слово «Веспер». И, обратившись к тексту статьи, найти ответ.

2) Задачи игры.

Также степень сложности игры зависит от задач, которые вы ставите. Задача может сводиться только к формированию умений выделять ключевые слова в задании или находить варианты поиска. А может выражаться в раскрытии всех элементов энциклопедии, справочника, словаря.

Например, энциклопедия «Сталинградская битва. Июль 1942 – февраль 1943» (выпуски 6-й, 7-й, 8-й), помимо статей и вспомогательного аппарата, содержит две «Хроники событий...», которые выделены в цветные вертикальные колонки на страницах издания. Поставив задачу раскрыть все элементы данного справочного издания, мы, в том числе, использовали «Хроники...» при составлении вопросов. Кроме того, вопрос игры можно сформулировать так, чтобы ответ на него содержался в таблице внутри текста статьи или в списке литературы, которым завершается каждая статья. Это, помимо указанной выше задачи, обращает внимание читателя на детали статьи, особенности ее структуры.

Например, чтобы определить дальность стрельбы самого мощного миномета периода Сталинградской битвы, необходимо обратиться сначала к справочной статье «Минометы», внутри статьи к таблице, а уже в таблице найти нужную цифру, указывающую дальность стрельбы.

3) Формулировка вопроса.

На степень сложности игры влияет и **формулировка самого вопроса**. К примеру, текст задания можно

сформулировать так, чтобы ключевое слово было нелегко выявить.

Вот пример такого вопроса: *«Имя испанца Рубена Руиса Ибаррури известно любому волгоградцу. А можете ли вы назвать имена **летчиков-республиканцев**, отличившихся в боях за Сталинград?»*

Ключевым словом здесь будет «испанские летчики», а значит, на пути поиска участникам игры не избежать обращения к оглавлению (содержанию) энциклопедии.

Для усложнения поиска вопрос можно составить так, чтобы игрокам пришлось самим формулировать ключевое слово на основе данных в вопросе.

Пример такого задания:

«Каким образом формировался тираж фронтовых газет?»

Ни одно из слов данного вопроса не содержится в названии статьи или в справочном аппарате энциклопедии. Ключевым словом здесь будет обобщение «Печать военная», которое игроки смогут сами сформулировать на основе изучения вспомогательного аппарата энциклопедии (в частности, «Содержание»). Такие типы заданий нужны тогда, когда одной из задач игры является формирование у читателей умений конкретизировать свой запрос, ориентируясь на аппарат справочного издания.

Вопрос игры может содержать несколько ключевых слов, которые отсылают к двум или более статьям энциклопедии (т. е. одного издания).

Например:

«Степан Разин и Емельян Пугачев, казаки, предводители крупнейших восстаний в истории России, окончившие свои

дни на плахе. А что еще общего в их биографиях?»

Здесь два ключевых слова: Пугачев Е. И. и Разин С. Т., каждое из которых отсылает к очеркам о своей персоне «Энциклопедии Волгоградской области» (Волгоград, 2009).

В библиографических играх можно заложить многоаспектный поиск. В этом случае игроку, чтобы перейти к нужной статье основного источника, сначала необходимо с помощью терминологического словаря определить значение ключевого слова.

Пример:

«Поморы называют это явление «сполохами». А как называет и объясняет это явление наука?»

На этапе терминологического поиска игроки в «Словаре поморских и специальных слов...» ищут значение слова «сполохи». Затем, узнав, что это северное (полярное) сияние, в «Я познаю мир. География: детская энциклопедия» через предметно-именной указатель находят ответ на основной вопрос. Замечу, что в данном конкретном примере «Словарь поморских и специальных слов...» не является самостоятельным изданием, а входит в справочный аппарат книги Бориса Шергина.

Важно понимать: Если при составлении вопроса на пути поиска вы обнаружили ошибку, допущенную авторами или редакторами справочного издания, то, как бы не интересен был вопрос, его вы не можете использовать в игре. Такое, к сожалению, часто случается.

Виды библиографических игр.

Обратимся к видам библиографических игр.

1) Библиографические игры могут быть организованы **на базе одного справочного издания**. Например, в 2021 году мы задались целью познакомить подростков с уникальным краеведческим изданием справочного характера «Историко-географический словарь Саратовской губернии: Южные уезды Царицынский и Камышинский» (Волгоград, 2010) Александра Николаевича Минха, которое включает одно из самых подробных описаний части современной Волгоградской области. Мы хотели не только научить читателей старшего подросткового возраста ориентироваться в словаре, но и дать им первое представление о науке топонимике, раскрыть значение названий географических объектов нашего края.

Основная проблема при организации командных игр на основе одного справочного издания – малая экзemplярность традиционных словарей, энциклопедий, справочников.

Дело в том, что в идеале работа со справочным изданием носит индивидуальный характер. Поэтому при организации командных игр устанавливается жесткий ценз на количество участников в одной команде – не более 5 человек на одно издание. Как показывает опыт, даже из этих пяти полноценный поиск осуществляют 3-4 человека.

2) Одним из способов преодоления проблемы нехватки справочных изданий является организация библиографических игр **одновременно на базе печатных**

источников и ресурсов сетевого пространства. Такое возможно, когда в сети Интернет присутствует либо электронный аналог (или электронная версия) печатного издания, либо содержится достаточная по теме игры информация, которую читателям придется искать через так называемый «свободный доступ» с помощью ключевых слов.

Подобный прием мы использовали при разработке библиографических игр по энциклопедии Сергея Белова «Ф. М. Достоевский» (Москва, 2010) и по «Энциклопедии Волгоградской области» (Волгоград, 2009). Последняя библиографическая игра называлась «Краеведческая мозаика» (Серия «Эти старые новые библиотечные уроки». Выпуск 4). Здесь командам предлагается найти ответ на один и тот же вопрос; одна из команд осуществляет поиск в традиционном формате, другая – с помощью сети Интернет.

Разработка подобных игр имеет ряд особенностей.

Как правило, в вопросе нужно заложить разные ключевые слова: одно – для печатного формата, другое – для электронного поиска.

Один из примеров такого задания: *«Литературную деятельность Достоевский начал с перевода романа своего кумира, французского писателя Оноре де Бальзака. Что это был за роман?»*

Ключевым словом для поиска в печатной энциклопедии С. Белова будет «Бальзак Оноре де». Тогда как к ключевому слову для электронного поиска к «Оноре де Бальзаку» нужно добавить «и Достоевский». То есть необходимо конкретизировать запрос.

Если подобная игра проводится на краеведческую тему,

то важно обратить внимание участников на особенности поиска краеведческой информации в Интернете, когда к ключевому слову обязательно добавляют слова «в Волгоградской области».

Пример: *В природе существует минерал бишофит, который используется в медицине. Запасы сырого бишофита на территории нашей области чрезвычайно велики, но детально разведаны только три месторождения. Какие?* Ключевое слово для печатного издания: Бишофит. Ключевое слово для поиска в сети Интернет: Бишофит в Волгоградской области.

Существуют минусы подобных форматов библиографических игр. При организации каждой последующей игры вопросы необходимо корректировать, а иногда изменять, поскольку одной из негативных особенностей онлайн-информации, помимо ее возможной недостоверности, является ее недолговечность в сетевом пространстве.

Какие же задачи можно решить при проведении библиографических игр с двумя поисковыми возможностями?

Во-первых, показать плюсы и минусы поиска информации в традиционной и электронной информационных средах.

Во-вторых, выяснить, как эти источники дополняют друг друга.

В-третьих, попытаться найти ответ на вопрос, что делать, если источники друг другу противоречат.

3) Когда затруднения в организации игр по одному источнику преодолеть не удается, на первое место

выходит целесообразность проведения тематических библиографических игр, которые составляются **на базе нескольких справочных изданий**. Они также широко представлены в издательской практике нашей библиотеки. Тематика игр может быть разнообразной, главное условие – чтобы по ним было достаточно справочных изданий с удобным вспомогательным аппаратом.

В 2018 году мы подготовили и опубликовали библиографическую игру по истории артиллерии для учащихся 7-11 классов «Артиллерия – бог войны», которая вошла в издание «Огненный щит Родины». В основе игры лежат тридцать три справочных и научно-популярных издания, имеющих справочный аппарат.

В 2021 году в рамках серии «По следам минувшего» (выпуск 3) составили библиографическую игру по истории археологии, которая позволяет игрокам почувствовать себя настоящими археологами, пытающимися найти ответы не на раскопках, а в письменных источниках (энциклопедиях, словарях, справочниках).

В 2023 году вышла очень большая и многоплановая игра по роману А. С. Пушкина «Евгений Онегин» для читателей-учащихся 9-х классов, основанная на комментариях к роману и справочной литературе. Здесь мы предприняли попытку помочь школьникам через отраслевую литературу войти в пушкинскую эпоху, попытаться понять ту массу подробностей, смысл которых ускользает от нас, тогда как современникам Александра Сергеевича был понятен с полуслова.

Что важно знать при разработке таких игр?

Здесь могут быть подготовлены несколько разновидностей вопросов.

Первый вариант. Сформулировать вопрос так, чтобы ответ на него крылся в одном источнике из списка.

Пример:

«Много лет в русской артиллерии числились единороги. И не только числились, но и успешно воевали. Что вы знаете об этом?»

Ключевым словом здесь будет «единороги». Найти ответ из тридцати трех представленных в списке источников можно только в «Военном энциклопедическом словаре» (Рипол классик, 2002).

Такой вопрос, если он интересный, имеет место быть, но он мало решает проблему командного поиска, когда не хватает справочных изданий.

Второй вариант. Составить вопрос, который также содержит одно ключевое слово, но оно отсылает не к одному, а к разным источникам.

Пример:

«У инков Южной Америки был своеобразный способ сохранять информацию – Кипу. Что собой представляет кипу?»

Ключевое слово здесь «кипу», ответ кроется как в «Энциклопедии археологических открытий», так и в «Археологическом словаре» Уорвика Брея (Москва, 1990). Здесь стоит заметить, что во всех справочных изданиях, по которым будет осуществляться поиск правильного ответа на конкретный вопрос, ключевое слово должно иметь одинаковое звучание.

Третий вариант. Когда вопрос содержит несколько

ключевых слов, каждый из которых отсылает к своему источнику.

Пример:

«Пятая глава «Евгения Онегина» предваряется следующим эпиграфом из Василия Андреевича Жуковского:

О, не знай сих страшных снов

Ты, моя Светлана!

А кто такая Светлана?»

В этом задании можно выделить два ключевых слова: «Жуковский» и «Светлана». «Жуковский» приведет участников к «Учебному словарю-комментарию к роману «Евгений Онегин»» (Москва, 2005). «Светлана» позволит осуществить поиск по этому словарю или по справочнику «Тропа к Пушкину» (Москва, 1974).

Как видите, последние два варианта заданий имеют несколько альтернативных путей поиска и для командной игры подходят лучшего всего.

Формы проведения мероприятий.

Несмотря на то, что в основе любой библиографической игры лежит поиск информации, формы проведения мероприятия бывают разные. Среди всего разнообразия выделим три формата.

Первый – «Своя игра». Это классическая форма игры, когда все вопросы разбиты на несколько тем. Команды выбирают тему и номер вопроса, после чего ищут ответ в одном или нескольких справочных изданиях.

Второй формат предполагает наличие двух или более (как правило, по числу команд) текстов, в которых

с помощью справочных изданий нужно проверить достоверность фактов.

Третий формат предполагает деление читателей на несколько команд, каждой из которых выдаются карточки с разными вопросами (например, так построена библиографическая игра «За далью – Даль», разработанная на основе 4-х томов «Толкового словаря живого великорусского языка» В. И. Даля). Вопросы можно разбавлять дополнительными заданиями, не связанными с поиском.

Библиографическая игра способна в увлекательной форме раскрыть любое художественное произведение (прозаической или стихотворной формы). Как правило, это делается через терминологические конкурсы, которые могут быть частью более крупного мероприятия, либо носить самостоятельный характер.

В 2010 году вышел 3-й выпуск серии изданий «Эти старые новые библиотечные уроки», куда мы поместили библиографическую игру для читателей-учащихся 7-8-х классов «Джек Воробей и К°». Игра раскрывает всеми любимую пиратскую тему и является итоговым мероприятием цикла библиотечных уроков для читателей-подростков.

Здесь мы не только решили локальную задачу (закрепление знаний о справочно-библиографическом аппарате, полученных на занятиях по воспитанию информационной культуры), но и показали, как можно использовать художественные произведения в построении библиографической игры.

В структуру игры были вплетены отрывки стихотворе-

ний Владимира Высоцкого, Юлия Кима, Николая Гумилева, баллада волгоградского писателя Евгения Лукина о капитане Пьере Легране. Мы предложили капитанам команд на полных парусах войти в терминологический блок игры. В частности, в стихотворении Владимира Высоцкого «Еще не вечер», подчеркнули слова и попросили участников объяснить их значение с помощью словарей.

В итоге игроки на базе энциклопедических книг смогли объяснить, что значит «Спасите наши души человечьи!...», пояснить ситуацию, описанную в строчке «За нами гонится эскадра по пятам, – / На море штиль – и не избежать встречи!» и многое другое. Отрывки из баллады Евгения Лукина «Капитан Пьер Легран» и стихотворения Павла Когана «Бригантина» стали поводом для выяснения вопроса: «А существовали на самом деле капитаны Легран и Флинт?»

Другой пример, когда библиографические игры проводятся по художественным произведениям, но опорой в игре являются справочные издания. Такими играми стали «Ученый водит, неученый следом ходит» по произведениям Бориса Шергина. Вы можете найти ее в 14 выпуске серии «Великие сказочники мира» (2011). А также игра «Вырвавшиеся из преданий» для читателей-учащихся 5-6 классов по сказочной повести Джеральда Даррелла «Говорящий сверток», мифологическим энциклопедиям и словарям. Она была опубликована в 2020 году в рамках библиотечной серии «Рыцари природы» (выпуск 2).

В частности, в последней игре мы предлагали участникам, используя мифологические словари, объяснить те или иные данные о мифологических существах, которые

вырвались из преданий и проникли благодаря писательскому дару в повесть «Говорящий сверток». Так читатели подросткового возраста смогли узнать: «Чем опасны василиски?», «Из чьей мифологии пришли в книгу Даррелла фениксы?», «Почему нужно остерегаться блуждающих огней?» и многое другое.

Особое место в группе библиографических игр занимают игры по языковым словарям: фразеологическим, орфографическим, толковым, словообразовательным, орфоэпическим, словарям иностранных слов. Здесь могут быть подготовлены разноплановые задания, среди которых встречаются такие:

- Подобрать антонимы, синонимы, омонимы к словам;
- Объяснить значение слова или фразеологизма;
- Поставить правильное ударение и т. д.

Алгоритм подготовки библиографической игры.

Любая работа «по ту сторону библиографической игры» начинается с изучения текстов справочных изданий. Также обязательно формулируются задачи, которые хотелось бы решить. На основании этого составляются вопросы, исходя из тех нехитрых правил и приемов, о которых было сказано выше.

В настоящей консультации были упомянуты многие библиографические игры, которые библиографы Волгоградской областной детской библиотеки разработали для специалистов детских библиотек области. Но есть один очевидный минус использования данных разработок на местах: все игры составлены на базе отраслевого фонда

нашей библиотеки.

Конечно, мы стараемся подбирать более универсальные и растиражированные издания, но не всегда получается «попасть в чужой фонд». Поэтому прежде, чем проводить библиографическую игру по нашему сценарию (главным образом составленную на базе нескольких справочных книг), вам необходимо:

– сверить список литературы, на базе которой построена игра, с фондом своей библиотеки;

– оставить в игре те вопросы, ответы на которые можно найти в вашем справочном фонде. Если таких вопросов мало, дополнить игру своими вопросами.

Надеемся, опыт Волгоградской областной детской библиотеки поможет вам в дальнейшем самостоятельно разрабатывать и проводить качественные и интересные библиографические игры.

Примечание: Все библиографические игры, упомянутые в настоящей консультации, выложены в pdf формате в разделе «Помощь в организации библиотечных уроков» профессиональной базы данных «Информационно-библиографическая деятельность» на сайте ВОДБ. Ссылка: <https://www.biblioteka-volgograd.ru/informacionno-bibliograficheskaja-dejate/pomosch-v-organizacii-bibliotechnyh-urok.html>

400050, г. Волгоград,
ул. Рокоссовского, 48
E-mail: vodb@volganet.ru
www.biblioteka-volgograd.ru
37-72-01
37-72-56