

МБУК г.о. Самара «СМИБС»

ЦГБ им. Н.К. Крупской

Организационно-методический отдел

2015 г.

**Игра – дело серьезное:
рекомендации по
разработкам
современных программ
для детей и подростков**

**СЕРИЯ
«БИБЛИОТЕЧНАЯ
ШПАРГАЛКА»**

Уникален мир детства, который мы, к сожалению, забываем, став взрослыми. У него своя лексика, свой фольклор, свои нормы и кодексы чести, свои забавы. Что это, как не приметы волшебной страны, имя которой — ИГРА. История провозглашает семь чудес света, но история скромно умалчивает о восьмом чуде света — игре.

Игра — дело серьезное, как ни парадоксально это звучит. Миллионы людей проходили в игре школу жизни, познавали окружающий мир, учились человеческим отношениям. Игра, как известно, категория абсолютная, вечная. У каждого века, у каждой эпохи, у любого конкретного поколения — свои любимые игры.

Игра — сфера сотрудничества и содружества детей и взрослых. Игра — неповторимый и суверенный мир детства, живущий по своим вечным законам. Игру можно отнести к величайшему изобретению за тот богатейший потенциал, что в ней заложен исторически. Заложен народной мудростью, ее ценностями воспитания человека».

Мы хотим поговорить с вами о современном проявлении игры — игровой программе, которая является совокупностью различных игр, состязаний, конкурсов, театрализации, объединенных общим сюжетом. При этом в игровой программе нет четких граней между зрителями и участниками. Ситуации, проигрываемые участниками, воображаемые, но чувства, переживаемые ими, — реальные.

Начиная работать над созданием игровой программы, определите следующие моменты:

- 1) цель (для чего проводится, для кого, почему именно игровая программа и т. д.);
- 2) участники (возраст, пол, их интересы, где учатся и т. д.);
- 3) направление (спортивное, экологическое, эстетическое, профориентационное и т. д.);
- 4) вид (познавательная, развлекательная, интеллектуальная, ролевая и т.д.);
- 5) название (оно должно быть оригинальным, понятным, может даже частично рассказывать содержание программы) название может появиться раньше цели — в этом случае оно должно помочь вам выбрать участников, цель, направление и вид;
- 6) содержание (чем вы наполните программу — конкурсами, концертными номерами и т. д.);
- 7) оформление (художественное, музыкальное и др.);
- 8) ведущий:



- им может быть библиотекарь, родитель, ребенок;
- ведущий может быть автором программы, может взять себе роль согласно сюжету программы, возможен вариант, когда он остается в своем образе;
- ведущий должен иметь хорошую дикцию, чувство юмора, быть остроумным, эрудированным.

Вы понимаете, что это примерная схема и логики придерживаться здесь совсем не обязательно. Согласитесь, если вы придумали оформление, неужели его нужно забыть только потому, что вы не определились с участниками?

Поможет составить игровую программу деление ее на части (они условны, вы можете что-то добавить или убрать):

- 1) **вводная часть** (дает настрой, знакомит участников с условиями, сюжетом и т. д.);
- 2) **основная часть** (раскрывает содержание, дает возможность для реализации поставленных задач, проживания данной ситуации и т. д.);
- 3) **итоговая часть** (дает возможность подвести итоги, наградить победителей и участников, если необходимо — проанализировать программу);
- 4) **последствие** (эту часть можно рассматривать в двух аспектах: захотят ли участники снова играть с данным ведущим, будут ли они ожидать очередную игровую программу и т. д. и доволен ли ведущий проведением программы, есть ли у него желание продолжить свою деятельность в этом же качестве и т. д.).

Наконец, переходим к основному моменту при создании игровой программы — **идее**.

- ✓ **Идея — предмет** (карандаш, сундучок, альбом).

Что для нас важно: свойства предмета, его назначение, применение, строение.

Пример: карандаш (им рисуют; карандаши бывают цветными).

Игровая программа «Веселые карандаши». Каждый цветной карандаш может предложить конкурс. Красный карандаш — спортивный, зеленый — экологический и т. п.

- ✓ **Идея — явление природы** (радуга, дождь, снегопад).

Что для нас важно: как выражается явление или что оно влечет за собой.

Пример: радуга (имеет семь цветов).

Игровая программа «Летняя радуга». Вспомним фразу, помогающую запоминанию цветов радуги: «Каждый охотник желает знать, где сидит фазан». Слово в этой фразе и определяет содержание конкурса.

- ✓ **Идея — времена года** (зима, весна, лето, осень).

Что для нас важно: характерные погодные условия, поведение животных, занятия и развлечения людей, их одежда и др.

Игровая программа «Осенняя беседка». Конкурсы с зонтиками, осенними листьями, лужицами, капельками дождика и др.

- ✓ **Идея — общенародные праздники** (День Победы, Новый год, День защитника Отечества).

Что для нас важно: социальная направленность, история праздника, содержание.

Игровая программа «В лесу прифронтовом». В лесной местности организованы точки: «На границе» (показательные выступления кинологов со своими питомцами), «Фронтной юмор» (конкурс частушек на военную тему), «Письма огненных лет» (выставка солдатских писем с фронта) и др.

- ✓ **Идея — путешествие** (на корабле, на воздушном шаре, на верблюде).

Что для нас важно: особенности, строение, внешний вид средства передвижения.

Игровая программа «Необычное плаванье». Действие происходит на палубе корабля. Конкурсы: «После шторма» (уборка палубы), «Танцы, танцы» (танцевальный конкурс), «Найди капитана» (поиски пропавшего капитана по таинственным знакам).

- ✓ **Идея — путешествие** (в музей, в зоопарк, в театр).

Что для нас важно: для чего служит объект, что в нем имеется, как это используется.

Игровая программа «Путешествие по театральной программке». Знакомство с различными театральными профессиями и конкурсы гримеров, костюмеров, бутафоров.

«Каникулы в библиотеке»

Каникулы, каникулы... О них мечтают дети, о них нередко и всерьез размышляют взрослые, детство которых уже ушло. И не менее эта тема волнует воспитателей, работников летних лагерей и библиотекарей.

Лето – роскошные дни школьных каникул, когда дети открывают мир и себя в этом мире.

Лето – время действий, пробы и проверки своих сил, время освоения и осмысления окружающего мира. Каждый день, каждый час летних каникул удивителен и неповторим. Организовывая свою жизнь, свою деятельность, дети умнеют, духовно обогащаются, становятся лучше.

Чем занять ребят во время каникул? Каким образом организовать досуг детей?

Правильно организованные прогулки, экскурсии, походы станут эффективным средством воспитания лишь в том случае, если будут сочетаться с викторинами, играми, различными конкурсами и соревнованиями.

Организация летнего отдыха детей и подростков – традиционное направление деятельности общедоступных библиотек. Летом главная задача всех библиотек заключается в том, чтобы охватить содержательным отдыхом как можно больше школьников, расширить их кругозор, научить творчеству общения, привить любовь к книге, бережному отношению к природе.

На смену отдельным мероприятиям приходят комплексные и профильные летние программы, в которых отражается все многообразие тематических направлений работы, составляются с учетом специфики различных возрастных категорий, что повышает интерес детей ко всем проводимым мероприятиям. Вот примеры летних программ, по которым библиотеки могут работать: *«Удивительные каникулы»*, *«Летний калейдоскоп»*, *«Лето. Книга. Я – друзья»*, *«Лето с книгой»*, *«Путешествие по книжной Вселенной»*, *«Каникулы с книгой»*, *«Тайна в книге, книга – тайна»*.

Эти программы направлены на то, чтобы дать возможность детям получить удовольствие от чтения, испытать радость приобщения к знаниям и художественным произведениям. Они интересны тем, что позволяют сочетать чтение с 

творческой и игровой деятельностью, обсуждение книг с просмотрами кинофильмов и мультфильмов.

В летний период целесообразно проводить работу, применяя программы летних путешествий, досуговые программы, программы летних чтений, экологические программы, творческие мастерские.

Мероприятия проводятся как с организованными детьми (посещающими летние детские площадки при школах, домах культуры, спортивных учреждениях), так и с неорганизованными детьми – теми, кто по ряду причин не выехал на отдых и был предоставлен сам себе.

Библиотеки оказывают методическую и информационную поддержку в подготовке и проведении мероприятий для детей в дворовых клубах, на школьных площадках.

Мероприятия, проводимые библиотеками в летний период, отличается большое тематическое разнообразие, охватывающее различные области знаний: литературоведение, экология, география, история, краеведение и т.д., так как здесь ставятся задачи, кроме заполнения досуга детей и привлечение к чтению, еще и получение новых знаний по различным темам.

Особой популярностью у детворы пользуются такие формы библиотечной работы как: театрализованные представления, игры-обзоры, литературные круизы, географические информжурналы, искусствоведческие расследования. Словом, не только чтением ограничивается досуг детей и подростков летом в библиотеке. Некоторые ребята стремятся блеснуть эрудицией, разгадывая кроссворды и шарады, отвечая на вопросы викторин. Другие предпочитают проявить себя в литературном творчестве – пишут стихи, рассказы, письма любимым героям. Третьи пробуют себя в качестве художников-иллюстраторов, воплощая образы книжных героев в рисунках.

Во время летних каникул многие библиотеки могут приобщать детей к библиотечной деятельности. Можно организовать школу **«Юного библиотекаря»**, **«Уголок книжного Айболита»**, кружки по ремонту книг **«Книжкина больница»**, провести акцию **«Живи долго, книга!»**.

Но лето – это не только чтение книг. Это и большая перемена, которая дана ребятам для укрепления их здоровья, физической закалки. Поэтому с ними необходимо проводить подвижные игры, спортивные праздники, олимпиады.

КАЛЕЙДОСКОП ДВОРОВЫХ ИГР

Вы любите играть? Наверняка да, ведь каждому человеку в любом возрасте хочется побыть ребенком и поиграть.

«Аэродром»

Мелом чертится круг диаметром 1,5— 2 м. С расстояния 3-4 м (расстояние условное) игроку необходимо «посадить» бумажный самолет на «аэродром» (попасть самолетиком в круг).

«Поймай-ка!»

Ведущий держит двумя пальцами листок бумаги размером 6х3 см и предлагает игроку поймать этот листок двумя пальцами. Хотя на первый взгляд кажется, что задание это очень простое, поймать листок достаточно сложно.

Ведущий располагает листок между большим и указательным пальцами игрока (расстояние между пальцами составляет примерно 1,5-2 см). Без сигнала и предупреждения он отпускает листок, который легко проскальзывает между пальцев игрока. Только внимание, сосредоточенность и сноровка могут помочь участнику аттракциона выполнить это задание.

«Мешочки»

С расстояния 2-3 м (расстояние условное) игроку предлагается забросить на куб или табуретку хотя бы один из трех мешочков, внутри которых для веса находится песок. Расстояние броска определяет ведущий исходя из того, как быстро (или наоборот) игрок должен справиться с заданием.

«Буквостройка»

Реквизит: лист бумаги или картона, на котором написано какое-либо слово (например, «автомобиль»), два набора карт-букв, из которых также можно составить это слово, и плюс в каждый набор добавлена карточка, где вместо буквы нарисован какой-либо символ (например, сердечко). Такая карточка дает игроку право дополнительного (внеочередного) хода.

Ход игры: ведущий кладет на стол перед игроком табличку со словом «автомобиль», отдает ему один набор букв с этим же словом, второй набор оставляет у себя. Ведущий и игрок перетасовывают свои колоды, кладут их буквами вниз и приступают к игре.

Первым начинает игрок, ведущий делает ход вторым.

Вариант игры: игрок достает из своей колоды, к примеру, букву В и накрывает ею букву В в табличке. Ведущий, делая свой ход, также достает букву В, но она уже закрыта в табличке, лежащей перед игроком. Следующий ход делает игрок и достает, например, карту с изображением сердечка. Ею он может закрыть любую букву и сделать следующий ход, то есть закрыть своей карточкой следующую букву слова. Игра продолжается до тех пор, пока не будут закрыты все буквы, написанные на табличке. Побеждает тот, кто первым закроет последнюю букву предложенного слова.

«Фен»

Фен — это пустая пластмассовая бутылка. Струей воздуха, которая появляется при сжимании этой бутылки, необходимо задуть свечу, стоящую на стуле. Расстояние до свечи определяет ведущий аттракциона.

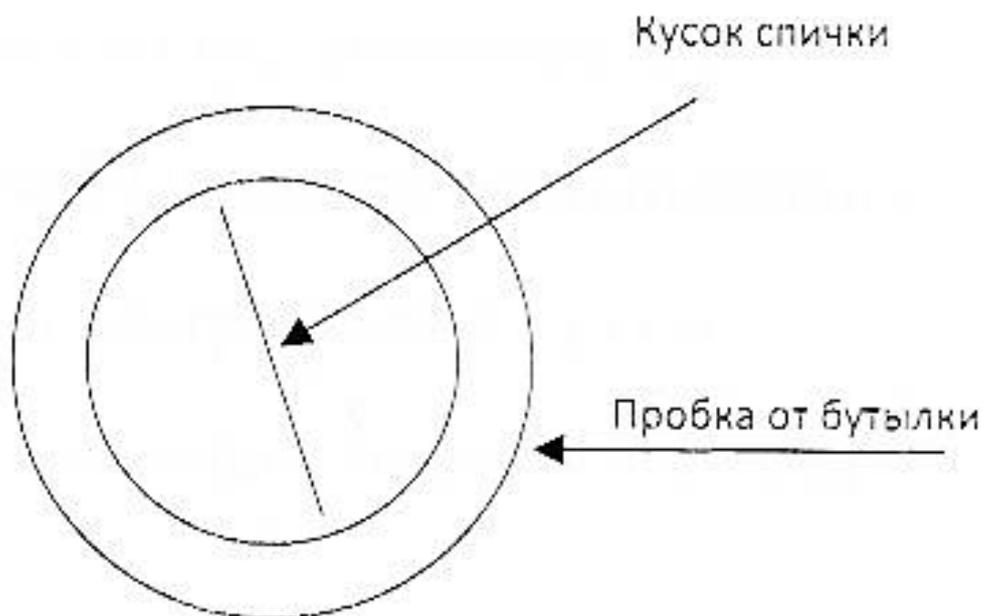
«Сбор урожая»

Футляры от шоколадки «Киндер-Сюрприз» — это воображаемые зерна пшеницы или гороха, которые игроку необходимо собрать за определенный период времени при помощи совка. Сок для игры легко можно сделать из пустой пластиковой бутылки. Собирать необычный «урожай» могут и два игрока. Тот, кто сможет собрать большое количество «зерен», становится победителем этого соревнования.

Соревнования рыболовов

Необычный реквизит, приготовленный из отходного материала, делает этот аттракцион привлекательным и интересным.

Берем пробки (лучше двух-трех цветов) от пластмассовых бутылок и вставляем в каждую кусочек спички. Получается «рыбка», которую в дальнейшем «рыбаки» участники аттракциона) будут вылавливать из воды. Спичка необходима для того, чтобы «рыбку» можно было легко зацепить удочкой и достать из воды.



Удочка изготавливается из обычной тонкой палки, на конце которой закреплена веревка или леска с крючком. Для изготовления крючка используется обыкновенная канцелярская скрепка. «Рыбок» помещаем в таз с водой. В соревновании могут принимать участие два-три игрока. Участник, сумевший поймать большее количество «рыб», становится победителем аттракциона.

«Подъемный кран»

«Крановщик» — это участник аттракциона. Ему при помощи палки (длина около 3 м), на конце которой из проволоки сделан небольшой крючок, необходимо перенести груз с одного места на другое. Груз — это пустая банка от напитка, например, от пепси-колы. Для того чтобы этот груз можно было зацепить крючком, в отверстие банки монтируется петелька, сделанная, к примеру, из канцелярской скрепки. Задание можно усложнить тем, что переносимую банку необходимо установить в какую-либо емкость, размеры которой чуть больше размера самой банки.

«Скачки»

Из листа картона (примерно 12х24 см) делается фигурка лошади.



Для того чтобы «лошадка» начала двигаться, игроку необходимо установить её на ровной и гладкой поверхности, затем взять в руки картонку (размер 12х24 см) и обмахивать ею сзади фигурки лошади. Толкать картонкой «лошадку» нельзя. Поток воздуха, получающийся в результате обмахивания, приведет в движение бумажную фигурку, и она начнет свое движение от старта к финишу. Сделав несколько таких фигурок (три – пять), можно устроить целое соревнование – скачки, где в скорости и ловкости смогут посоревноваться одновременно несколько игроков («наездников»).

«Шашки»

Для проведения этого аттракциона необходимы набор шашек, две столовые ложки и две маленькие коробочки. Перед двумя участниками аттракциона на полу рассыпаются шашки. Игрокам необходимо собрать в коробочки (каждый в свою) лежащие на полу шашки

при помощи столовой ложки. Помогать руками, коробкой, ногами или еще чем-то нельзя. Побеждает тот, кто сумеет собрать большее количество шашек.

«Канатоходец»

На полу мелом проводится линия длиной 5 м. Участвовать в аттракционе может один человек. Ведущий дает ему в руки бинокль, глядя в который необходимо пройти по начерченной на полу линии. Идти по этой линии необходимо, приставляя плотно пятку одной ноги к носку другой. Задание считается выполненным, если участник смог пройти по необычному «канату», глядя в бинокль, при этом смог не оступиться и не упасть с «каната».

Усложнить аттракцион можно тем, что глядеть в бинокль необходимо с обратной стороны. Начерченная линия в этом случае будет зрительно удалена, и идти будет сложнее, но в то же время и интереснее.

Бинокль легко можно заменить так называемой подзорной трубой, сделанной из листа ватмана. Ватман складывается в форме кулька, где одна сторона расширена, а другая заужена. В зауженной части «подзорной трубы» оставляется маленькое отверстие, через которое участник аттракциона сможет увидеть начерченную на полу линию.

«Веселые гонки»

Для проведения аттракциона необходимы: стол, два теннисных шарика (кусочка ваты), две соломинки (трубочки для коктейля) и небольшие предметы, из которых можно сделать дорожки-препятствия, например, карандаши, маленькие кубики и т. п.

В аттракционе принимают участие два игрока. На столе раскладывается дорожка-препятствие из различных небольших предметов. Для каждого игрока готовится своя отдельная дорожка. Играющий, дуя через соломинку на шарик, должен провести его по всей дорожке от старта к финишу. Если шарик выскакивает за ограждение (препятствие), то игрок возвращает его к стартовой линии и вновь начинает свое движение к финишу. Побеждает тот, кто первым дойдет до финиша.

«Лебедь, рак и щука»

В аттракционе принимают участие три человека и более. На поляне или достаточно большой площадке между игроками устанавливается пустая банка из-под какого-либо напитка. К открывалке на банке прикреплены одинаковые по длине веревки. Участникам аттракциона после сигнала ведущего необходимо взять концы веревок и перенести банку

с одного места на другое. Например, поставить ее на куб, стул или табурет. Все задание выполняется молча, игроки не должны разговаривать. Задание считается выполненным только после того, как веревки, прикрепленные к банке, будут опущены на землю, а сама банка не упадет, то есть будет прочно стоять на месте. Для того чтобы реквизит этого аттракциона мог служить дольше, к открывалке на банке можно сначала прикрепить алюминиевое колечко, а уже к нему затем прикрепляется веревка.

«Шишкбол»

На ветке дерева или еще на чем-либо вывешивается пластиковая бутылка, в центре которой вырезан круг. Участнику аттракциона с: определенного расстояния необходимо закинуть в вырезанное отверстие шишку. Игроку дается пять попыток. Если из пяти попыток он сумел забросить три шишки, то задание считается выполненным.

Обращаем внимание на то, что отверстие в бутылке должно быть в 2-3 раза больше, чем сама шишка. Шишку можно заменить теннисными шариками или футлярчиками от шоколада «Киндер-Сюрприз». При этом не забудьте дать новое название этому аттракциону.

«Камешки»

Задание этого аттракциона рассчитано на ловкость и сноровку. На столе перед участником аттракциона лежат три небольших камешка-гальки. Игроку необходимо взять один камешек, положить его на тыльную сторону ладони, затем слегка подбросить его. Одновременно с этим успеть взять со стола второй камешек и поймать первый, падающий. Далее опять первый камешек кладется на руку, подбрасывается вверх, а со стола берется третий камешек и ловится первый.

В усложненном варианте этого аттракциона второй камешек, как и первый, кладется на тыльную сторону ладони, и, взяв со стола третий камешек, необходимо еще успеть поймать предыдущие два.

Правила игры в «Резиночку»

Два игрока становятся внутрь резинки. Один игрок прыгает (выполняет ряд упражнений) по очереди на всех уровнях.

Если игра идет втроем: как только прыгающий ошибается (сбивается, цепляется за резинку, наступает на резинку и т. п.), он становится в резинку, и следующий игрок начинает прыгать. Продолжают прыгать всегда с того места, где сбились.

Если игра идет вчетвером: когда игрок сбился, его может выручить партнер по команде. Когда и он сбивается, пары меняются местами (сбившаяся команда становится в резинку). Продолжают прыгать команды всегда с того места, где они в последний раз сбились.

Уровни игры в «Резиночку»:

- ✓ первый — резинка находится на уровне щиколоток держащих;
- ✓ второй — резинка на уровне колен;
- ✓ третий — резинка на уровне бедер;
- ✓ четвертый — резинка на уровне пояса;
- ✓ пятый — резинка на уровне груди;
- ✓ шестой — резинка на уровне шеи;
- ✓ седьмой — резинка держится руками на уровне ушей.

Упражнения

Простые

Прыгаем — ноги с двух сторон от одной резинки, подпрыгиваем — ноги с двух сторон от другой, выпрыгиваем с другой стороны резинки.

«Бегунчики» («пешеходы», «рельсы»)

Подпрыгиваем, наступаем одновременно — по одной ноге на одну резинку, подпрыгиваем, меняем ноги местами — так 4 раза (можно приговаривать: «пе-ше-хо-ды»), выпрыгиваем с другой стороны резинки.

«Ступеньки»

Прыгаем двумя ногами (вместе), подпрыгиваем, зацепляем одну резинку, наступая на другую, потом одним прыжком освобождаемся от резинки и выпрыгиваем с другой стороны.

«Бантик»

Правая нога снизу первой резинки, левая сверху. Прыгаем на вторую резинку так, чтобы получился бантик (правая сверху, левая снизу). Одним прыжком освобождаемся от резинки и выпрыгиваем с другой стороны.

«Конфета» («конвертик»)

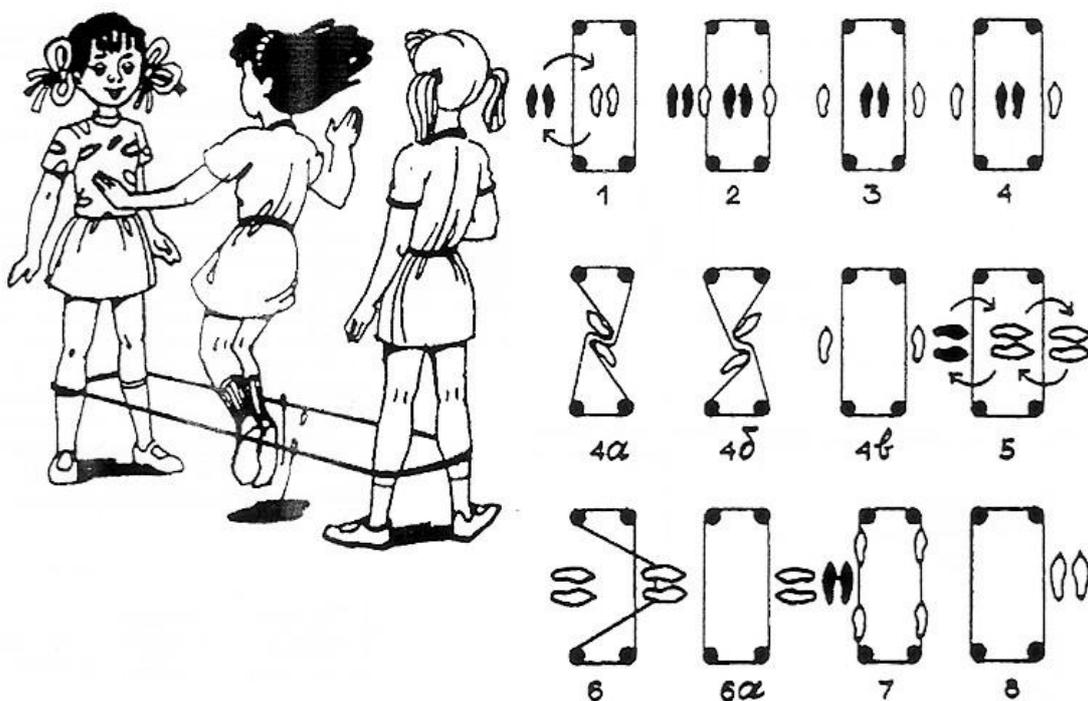
Прыгаем двумя ногами сразу за вторую резинку, зацепив первую (получаем перекрест, внутри которого стоим), подпрыгиваем и наступаем на обе резинки двумя ногами, выпрыгиваем из резинки.

«Кораблик»

Начинаем как в «конвертике» — запрыгиваем внутрь двумя ногами, подпрыгиваем и приземляемся так, чтобы обе ноги оказались снаружи резинки, перекрещиваем в одну и в другую сторону, выпрыгиваем из резинки.

«Платочек»

Цепляем одну резинку одной ногой, переносим ее за вторую (получается «конвертик», но одной ногой), подпрыгиваем и поворачиваемся на 180 не отпуская резинку, дальше прыгаем — освобождаемся от резинки и приземляемся так, чтобы ноги были с двух сторон от первой резинки.



Играем в игру "Арам-шим- шим".

Правила

Все игроки становятся в круг, в центре круга — водящий. Водящий закрывает глаза, вытягивает вперед руку с вытянутым указательным пальцем, крутится с закрытыми глазами и вытянутой рукой по часовой стрелке. Все игроки в кругу, держась за руки, водят хоровод вокруг водящего (против часовой стрелки) и приговаривают:

*Арам-шим-шим, Арам-шим-шим,
Арамия-Дульсия, покажи-ка на меня.*

Все останавливаются. Тот, на кого указывает палец ведущего, выходит в центр круга, и они с водящим становятся спиной друг к другу. Дальше все хором кричат: «Раз-два-три!» — и игрок с водящим должны повернуть голову в любую сторону. Если повернули в разные — обнимаются, если в одну сторону — целуются.

«Дети всегда любят играть в игры, где происходит тактильный контакт. А когда это еще и весело, под визги проходит! Предлагаем игру "Шел козел по лесу..."»

Правила

Все встают в круг, берутся за руки. В центре — водящий. Он закрывает глаза, вытягивает руку и начинает крутиться. Хоровод идет по кругу и говорит слова:

*Шел козел по лесу, по лесу, по лесу,
Нашел себе принцессу, принцессу, принцессу.*

Тот, на кого показывает водящий, выходит в круг. Они встают друг напротив друга, берутся за руки и под слова:

*Давай, коза, попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем
И ножками подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем,
Ладонками похлопаем, похлопаем, похлопаем*

И ножками потопаем, потопаем, потопаем, — начинают выполнять движения (все остальные делают то же самое). После этого водящий встает в круг, а «принцесса» становится водящей и продолжает игру.

Вот только часть тех игр, которые удалось узнать у старшего поколения, и они гораздо интереснее и добрее виртуальных «Симсов» и прочих «товарищей». Нужно учиться доброте! И игры позволяют сделать это, получив колоссальное удовольствие!

Материал был подготовлен на основе профессиональных журналов: «Читаем, учимся, играем», «Библиополе», «Современная библиотека».

Что можно почитать по этой теме:

1. Абрамовская, Т.А. Лето с книгой / Т.А. Абрамовская // Библиотека.-2004.-№6.-С.47-50
2. Ахматаева, З.Ф. Нет каникул в стране Литературии / З.Ф. Ахматаева // Библиотека.-2005.-№6.- С.43-44
3. Ахматаева, З. У нас не бывает каникул / З. Ахматаева // Библиотека. - 2010. - № 8.- С. 39
4. Белуза, Л.М. Отдыхай, книжку не бросай! /Л.М. Белуза // Библиотека.-2005.-№6.- С.47-48
5. Богаева Г. «Библиотека под зонтиком»: летний вариант / Г. Богаева // Библиополе. – 2010. - № 5. – С. 34
6. Боева Л. Книжка на каникулах, или Летняя библиотечная страда / Боева Л. // Библиополе. -2010. - № 6. – С. 20
7. Бондаренко Е. У познания нет каникул / Е.Бондаренко // Библиотека.-2011.- № 7.- С.45
8. Буракова Е. Летний марафон книгоочее / Е. Буракова, Т. Круглик // Библиополе. – 2010. - № 7. – С.21, № 8. – С. 21; № 9. – С.39
9. Красова Т. Ах, лето, лето! Здоровая пора / Т. Красова // Библиотека.- 2008. - № 12. – С. 4
10. Ляхова, И.А. «Лето, книга, я – друзья» / И.А. Ляхова // Новая библиотека.- 2005.-№6.-С. 29-31
11. Носырина О. Летнее чтение – любимый досуг / О. Носырина - // Библиополе. - 2009. - №5. - С. 2
12. Садовникова, Т. Под голубыми небесами: о работе выездного читального зала в дни летних каникул /Т.Садовникова // Библиополе.-2007.-№4.-С.38-39
13. Самусева, Г. На дворе весна: организация летнего отдыха детей /Г.Самусева // Библиополе.- №3.-С.53-54
14. Таустобова, Н. Лета красного примета - марафон интеллектуалов/ Н.Таустобова // Библиотека. 2008. - №4.- С.73-74.
15. Шакина О. У книжек нет каникул / О. Шакина // Библиополе. - 2009. - №5. – С. 44
16. Сайт МБУК «Володарская межпоселенческая библиотека». «Летних красок карусель» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.volodmb.ru/index.php?option=com_content&view=article&catid=27:il&id=390:- 2013-