КНИГАТА-ИГРА – НАЧИН НА ПРИЛОЖЕНИЕ

Може би сте от поколението, чието детство е преминало в 90-те години на 20. век. Вероятно, голяма част от вас, в момента сте родители на деца на възраст около и малко над 10 години.

Много от нас си спомнят детството с носталгия. Тогава нямахме интернет, денонощна телевизия с много канали, смартфони и таблети. Когато някой ни трябваше, или искахме да се видим с него, отивахме до дома му. Игрите ни…, те бяха различни от сегашните. Играехме на криеница, гоненица, ластик, стражари и апаши… Стояхме до късно пред блока и си разказвахме страшни истории, а след това се изпращахме едни други.

Именно през 90-те години на миналия век, се появи един феномен. Издателствата започнаха да издават едни, малко по-различни книги. Книгите-игри. Тези книги успяха да накарат, ако не всички, то поне повечето деца да четат. Редовно разменяхме помежду си екземпляри. Често се настанявахме на някоя пейка и с часове играехме на някоя книга-игра. С течение на времето, се появиха много такива и колекцията ми лека-полека набъбваше, но моята любима си остана „Замъкът на таласъмите“. Тя не беше особено впечатляваща – в чисто визуален аспект: стандартен формат, меки корици, вестникарска хартия, минимален брой илюстрации, като само тази, на предната корица, беше цветна. Въпреки това, сюжетът беше завладяващ. До тогава, фентъзито не беше популярен жанр. За първи път се сблъсквахме с герои като Зелен каменояд и Бръмбър-железояд. И независимо от това, че в книгата се разказва за приключение, свързано с таласъми, чукундури и тъмни сили, нищо, че и смъртта е загатната, смешното надделява над страшното.

Всички знаем за ползите от книгите. За развиване на въображението, за необятните представи, които се зараждат при четенето, за симпатията към един или друг герой…

Сега бих искала да споделя за ползите и от книгите-игри.

На първо място, децата в днешно време не знаят за книга, чието повествование могат сами да развият. В тези книги ТИ си героят. Какво и кога ще се случи, зависи само и единствено от ТЕБ и ТВОИТЕ решения. Твоята цел винаги е „облечена“ в Добро – да спасиш водата в гората, да намериш съкровището, откраднато от разбойници, да освободиш града… Колкото книги, толкова приключения. Освен това, играейки отново и отново, ходът на приключението ти всеки път може да бъде различен. Забъркваш се в неприятности или изпадаш в комични ситуации, срещаш се със загадъчни същества или използваш вълшебство. Вътре няма излишни ходове, или скучни моменти. Действието се развива бързо и не следва стандартна логика.

Стартирайки играта, Героят получава определен брой жизнени точки и точки за сила. Казах „получава“, но всъщност ги определя сам, посредством специални таблици, в края на книгата.

Ето я и **първата**  полза – когато от теб зависи с колко точки „живот“ ще стартираш, няма на кого да се сърдиш.

Играчът започва и с даден брой вълшебни предмети и оръжия. На всичкото отгоре, сам избира кои точно и по колко броя от всяко да вземе със себе си, решавайки на база описанието, дадено в книгата.

**Втората** полза – да прави правилна преценка за полезността на всяка вещ. Този опит може лесно да се приложи и в реалния живот, когато детето Ви неистово иска да изкупите „Джъмбо“ (минимум) 😊.

Ето, че същинската част на играта започва. Всичко, изброено по-горе, се записва в т.нар. „Дневник на играта“. На ред е **третата** полза – играейки, детето Ви се учи или упражнява да пише правилно, да води записки и да прави списъци.

Продължаваме нататък: какво ще се случи с нас, като главен герой, зависи само и единствено от нашия личен избор. Дали ще тръгнем наляво или надясно, дали ще използваме вълшебен предмет, дали ще влезем в схватка с неприятеля или просто ще избягаме, решението е наше.

Полза **№ 4** – децата се учат да вземат решения, да приемат предизвикателства, да поемат отговорности, а от там – да понасят последствията от собствените си решения и действия.

Ако детето реши да влезе в схватка, има дадени точките „живот“ и „сила“ на противника. Правят се лесни изчисления за съотношението на силите на Героя и врагът. Отново с помощта на таблици се определят нивото на схватката и броят точки „живот“, които двамата биещи се губят в боя. Всичкото това смятане се прави в „Дневника на играта“.

Ето и **петата** полза – играейки, детето упражнява знанията и уменията си по математика.

Въпреки че ще се спра на края върху това, не на последно място, в интерес на детето са: четенето, разбиране и осмисляне на прочетеното, мислене и развиване на логиката, развиване на паметта и въображението. Като всяка игра, тази също може да се играе съвместно с мама, тате, по-големи брат или сестра, добър приятел. Независимо, че друг ще чете, отново можем да намерим изгода за детето – ще се научи да възприема чут текст. Играейки със своето дете, ще прекарате едно пълноценно време с него. Ще можете да се потопите в приключението и да се откъснете от стреса на ежедневието, да коментирате и анализирате изборите, които прави детето Ви. В крайна сметка, печелите и двамата, а списъкът може да бъде продължен.

На края, нека обобщим какво печели едно дете от четенето на книга-игра:

1. Няма кого да обвинява за собствените му решения и действия;
2. Учи се да определя ползите от вещите, които иска или притежава;
3. Учи се или се упражнява да пише, да води записки и да прави списъци;
4. Учи се да взима решения, да приема предизвикателства, да поема отговорност за решенията и действията си, както и да понася последствията от тях;
5. Играейки, детето упражнява уменията си по математика;
6. Детето чете, разбира и осмисля прочетеното, развива мисленето и логиката си, развива паметта и въображението си;
7. Докато детето играе – чете и обратно, докато чете – играе! Всеизвестен е фактът, че децата учат най-лесно чрез играта.
8. Ако му се чете, детето развива умението да възприема чут текст.
9. Ако играете заедно, това ще бъде едно пълноценно споделено време. Ще опознаете детето си и начинът му на мислене. Ще можете съвместно да анализирате ситуациите, след края на играта.

Е, какво чакате? Отидете заедно в книжарницата и купете първата му книга-игра! Която и да изберете, вярвам, че няма да е последната.