В ПОМОЩЬ ПЕДАГОГАМ, РАБОТАЮЩИМ С ДЕТСКОЙ АУДИТОРИЕЙ



«ТОТ, КТО НИЧЕГО НЕ ДЕЛАЕТ ДЛЯ ДРУГИХ – НИЧЕГО НЕ ДЕЛАЕТ ДЛЯ СЕБЯ»

И. В. ГЕТЕ

Работа с детьми младшего школьного возраста требует качественной подготовки и творческого подхода. Портал Президентской библиотеки предлагает уникальные инструменты для решения этих задач, предоставляя доступ к богатейшей коллекции оцифрованных исторических документов, редких книг, карт, видеороликов и архивных материалов.



ПРЕЗИДЕНТСКАЯ БИБЛИОТЕКА – КЛАДЕЗЬ УНИКАЛЬНЫХ ДОКУМЕНТОВ!



В данном пособии использовались материалы с портала Президентской библиотеки им. Б. Н. Ельцина: они находятся в свободном доступе, что позволит вам самостоятельно, при необходимости, отыскать нужный документ.



Далее представлены скриншоты из ежемесячных журналов для детей **«МУРЗИЛКА»** *и* **«КОСТЕР»** *за 1931–1942 гг., а также QR-коды, ведущие на конкретные номера этих журналов.*







Займись чем-нибудь

ДВА ПЕТУХА

Игра „петушиный бой“ была любимым развлечением греческих атлетов.

По праздникам на земле чертили круг; в него входило двое бойцов, изображающих петухов. Каждый становился на правую ногу, а левую отводил назад, сгибая ее в колене. Правой рукой участник состязания брался за левую ногу, а левой рукой за правую руку так, как показано на рисунке. Игра заключалась в том, чтобы заставить соперника либо выйти из круга, либо опуститься на обе ноги.

После победы играющий имел право становиться на обе ноги, а потом вступал в поединок со следующим соперником.



ЗАГАДКА СФИНКСА

В древней Греции было предание, что в давнопрошедшие времена неподалеку от города Фив поселилось чудовище Сфинкс. Головой он походил на прекрасную женщину, туловищем — на льва, крылья у него были как у орла, а хвост как у дракона. Жил Сфинкс на высокой скале у дороги, и каждому прохожему он загадывал загадку. Было известно: если человек разгадает загадку, то Сфинкс погибнет, а если нет — Сфинкс набросится на путника, разорвет его и съест. Загадки были такие мудреные, что никто не мог их отгадать, и Сфинкс уничтожал всех проходивших. По всему городу стоял плач и стон.

Пришел однажды в Фивы молодой Эдип. Узнал он про горе фиванцев и решил избавить их от чудовища.

И Сфинкс загадал ему такую загадку: „Кто ходит утром на четырех ногах, в полдень на двух, вечером на трех?“ Но Эдип отгадал ее.

С ужасным ревом бросился Сфинкс со скалы вниз и погиб.

Так Эдип освободил фиванцев от чудовища.

Попробуй и ты отгадать загадку Сфинкса.



Эдип и Сфинкс.
Рисунок на вазе.

ДАВАЙТЕ ИГРАТЬ!

Летом в лагере я от ребят узнал интересную игру — „пятнашки парами“. Вот как мы в эту игру играли. Соберемся где-нибудь на полянке человек десять, а то и больше, и пятнашку выберем. Станет пятнашка на середине полянки, а мы все отбежим от него немного и ждем сигнала. Как только один из ребят, хлопнув в ладоши, громко крикнет: „Раз, два, три!“, мы все от пятнашки бегом врассыпную — пусть-ка попробует кого-нибудь догнать!

До кого пятнашка дотронется, тот попал „в плен“. „Пленник“ берет пятнашку за руку, так они и бегают парой, стараясь опять кого-нибудь изловить.

Тот, кого поймают, стоит на месте до тех пор, пока еще один не попадет „в плен“. Два „пленника“ берутся за руки, становятся тоже пятнашками и помогают первой паре ловить ребят. Пятнашек становится всё больше. Когда пятнашки переловят всех ребят, тогда игра кончается.

И. Чкаников



Рисунки Ф. Глебова

ВОТ ТАК ЛАГЕРЬ!



ДЕДУШКА И ЗОНТ

Дедушка Афанасий пошел в лес за грибами, а лес был очень густой. На одной полянке дедушка заснул, вернулся домой поздно и вдруг вспомнил, что он забыл свой зонт на полянке. Пошел дедушка за зонтом и никак не может найти полянку, где он отдыхал.

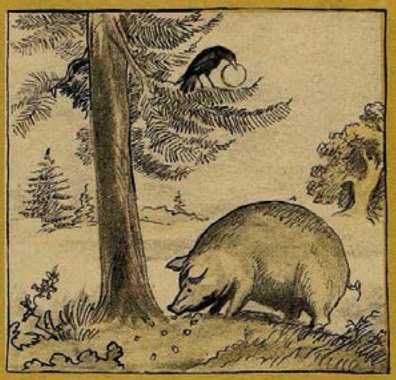
Покажите ему путь.



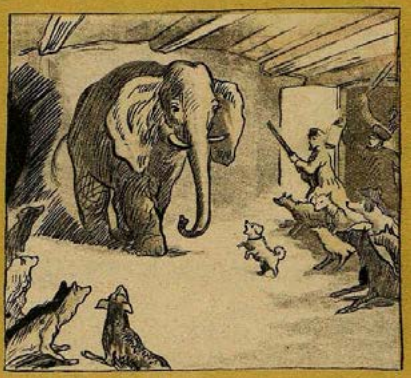
СРЕДИ ТЕХ РЕБЯТ, С КОТОРЫМИ ВЫ ПРОВОДИТЕ ВРЕМЯ, ЧАСТО ВСТРЕЧАЮТСЯ ТВОРЧЕСКИЕ ЛИЧНОСТИ. К ТАКИМ ДЕТКАМ НУЖЕН ОСОБЫЙ ПОДХОД!

ХУДОЖНИК НАПУТАЛ









Мы заказали художнику Смехову рисунки к басням Крылова — „Ворона и лисица“, „Лебедь, рак и щука“, „Волк на псарне“, „Кот и повар“, „Квартет“, „Лисица и виноград“, „Слон и моська“, „Свинья под дубом“.

А художник по рассеянности взял да перепутал все басни. Пожалуйста, ребята, помогите нам разобраться, какие две басни изображены на каждом рисунке.

НУ-КА, НАРИСУЙ!

Сейчас мы тебе завяжем глаза платком так, чтобы ни щелочки не было. На столе для тебя приготовлены большой лист бумаги и карандаш.

Завязаны глаза? Ну-ка, нарисуй на этом листе бумаги кошку. Только не сразу, а так, как мы скажем. Сперва нарисуй хвост. Так. Теперь голову. Теперь спину. Теперь лапки. Ты не обижайся, что мы смеемся, — каждый будет рисовать что-нибудь в свой черед. А потом мы сравним. За самый лучший рисунок выдадим премию. Какую премию, — это пока секрет.

Игры и забавы

ЗАГАДКИ

На скамейку
С двух концов
Встали двое
Молодцов.
Упираются в края —
Вверх и вниз
Летит скамья.

⁂

Сверкнет в руке,
А мелькнет на потолке,
То вверх, то вниз,
По стене и на карниз.

⁂

Брось в окошко меня,
Полечу я звеня,
Пойду ко дну
И воды глотну.

⁂

Едут братья втроем
На лошадке верхом,
На одной лошадке
Едут по тетрадке.

Е. Ильина

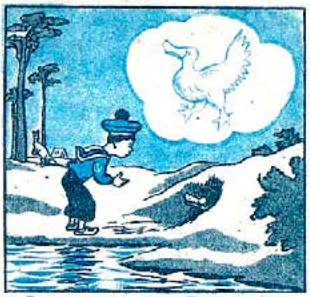
Ребята! Ответы на эти загадки найдете в этом рисунке.



ЧТО ОНО ТАКОЕ?

(Зоошутка-загадка)

Виталий Бианки — *Рисунки Л. Смехова*



1. Был я в Австралии. Пошел купаться. Гляжу — в берегу нора, а в норе что-то шевелится. Вдруг — клюв из норы. „Ага! — думаю.— Раз клюв, значит оно — птица".



2. Подкрался к нему — и цап за шею! Оно вырвалось — и в воду. А в руке у меня шерсть осталась. „Ага! — думаю. — Раз шерсть, значит оно — зверь".



3. Раскопал нору, а там яйцо с мягкой оболочкой лежит. „Ага! — думаю. — Раз оно такое яйцо снесло, значит оно — ящерица либо змея".



4. Взял яйцо домой, положил его в тепло. Утром гляжу — лезет из яйца... четвероногое, на всех ногах с перепонками!



5. Дал ему соску — не сосет молока. Налил в блюдце — лакает молочко. Пошел его купать...



6. А оно бульк! — и скрылось под водой. Так я и не узнал, что оно такое. Узнайте вы!

Займись чем-нибудь

ТЕННИС В КОМНАТЕ

Вы думаете, что в теннис можно играть только на площадке? Попробуем сыграть в комнате. Возьмите обыкновенную пробку, воткните в нее три куриных пера. Из фанеры сделайте маленькие ракетки. Между двумя стульями протяните веревочку. Площадка готова. Давайте играть. Раз! Игрок подбросил пробку и ударил ее ракеткой. Другой отбил ее. Начали перебрасываться.

За каждый промах засчитывается одно очко. Выигравшим считается тот, у кого будет наименьшее число очков.



ТРИ МЕДВЕДЯ

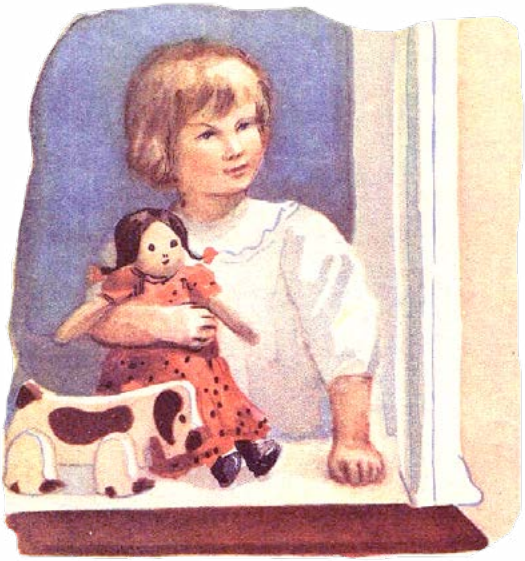


Какой медведь самый большой?

ОДНО НА ПОЛЯНЕ, ДРУГОЕ В КАРМАНЕ

Вот слово. Для решенья
В нем отыщите два значенья:
Несется первое к реке,
Другое щелкнуло в замке.
Одно лепечет на поляне,
Шумит в лесу и на лугу,
Другое улеглось в кармане
И там все время ни гугу.

М. Андриевская



Л. Квитко
Рисунки Е. Афанасьевой

Загадки, игры, фокусы

НУ-КА, НАРИСУЙ!

Сейчас мы тебе завяжем глаза платком так, чтобы ни щелочки не было. На столе для тебя приготовлены большой лист бумаги и карандаш.

Завязаны глаза? Ну-ка, нарисуй на этом листе бумаги кошку. Только не сразу, а так, как мы скажем. Сперва нарисуй хвост. Так. Теперь голову. Теперь спину. Теперь лапки. Ты не обижайся, что мы смеемся, — каждый будет рисовать что-нибудь в свой черед. А потом мы сравним. За самый лучший рисунок выдадим премию. Какую премию, — это пока секрет.

ЧТО ДЕЛАЮТ ЭТИ РЕБЯТА?



СИЛУЭТЫ НА ЛИСТЬЯХ

Возьми платяную щетку пожестче, кусок сукна и несколько больших дубовых листьев. Годятся листья и других деревьев, но лучше всего для этого — дуб.

Вырежь из плотной бумаги или из тонкого картона (например, из почтовой открытки) силуэт, который хочешь налечатать на листе. Положи на стол сукно, на сукно — дубовый лист, на лист — силуэт, чтобы он совсем не сдвигался с места, и равномерно слегка похлопывай щеткой по листу вокруг всего силуэта. Понемногу лист разобьется, исчезнет, останутся только жилки, переплетенные, как кружева. Не спеши: если будешь постукивать щеткой слишком сильно, жесткие щетинки порвут тончайшую сеть жилок.

Вот и готов силуэт на дубовом листе! Положи его в книжку — будет красивая закладка.





Журавли из пробок

Отрежьте кружок от пробки, — это будет подставка для журавлей.

Потом вырежьте из пробки туловища в форме яичек — для журавля и журавленка.

Ноги сделайте из проволоки, воткните их в подставку, а сверху на проволоки наколите туловища журавлей.

Шеи сделайте из булавок, головы из пробок, а для носов отрежьте кончики любого пера.



Пароход - игрушка

Корпус вырезать из дерева или пробки, мачты — спички, паруса — из бумаги, дым — из ваты. И поплывет пароход. Только снизу вдоль киля надо набить ряд гвоздей, чтобы пароход лучше погружался и ровнее сидел на воде.



ЧЕСТНЫЕ ФОКУСЫ

ОТГАДЫВАНИЕ ЧИСЕЛ

Задумайте число меньше 10 (только не 0). Умножьте его на 37; будьте внимательны при вычислении, чтобы не ошибиться. То, что получилось, умножьте на 3.

У вас составилось число из трех цифр. Последнюю цифру зачеркните; остальное разделите на то число, которое вы первоначально задумали. Если все это проделано вами правильно, деление должно выполниться нацело.

Я могу назвать число, которое у вас получилось:

Число 11.

Откуда я это знаю, если то, что вы сейчас прочли, написано было мною еще месяц назад? И почему у всех читателей „Костра" получается одинаковый итог, хотя задумывали они разные числа?

Вторично проделаем фокус отгадывания на иной лад. Задумайте число из двух цифр. Припишите к нему — не прибавьте, а именно припишите — снова то же самое число; у вас составится число из 4 цифр. Разделите его на то, что вы первоначально задумали. Делите осторожно: это такой случай деления, в котором легко ошибиться. Остатка не будет, а в частном вы получите число из 3 цифр. Сложите все эти три цифры вместе.

У вас получилось 2.

Если нет, то проверьте ваши выкладки и убедитесь, что ошиблись вы, а не я. В этих фокусах нет ни чуда, ни обмана. Догадайтесь, на чем они основаны.

ГОЛОВОЛОМКИ

Рыбья голова

Рыба имеет в длину 80 сантиметров. Без головы она на полметра длиннее ее головы. Какова длина головы?





Игра в шашки

Четверо играли в шашки. Каждый играл 3 раза. Сколько партий было сыграно?

Два числа

Если два целых числа сложить, составится 7. Если числа эти перемножить, получится 6.

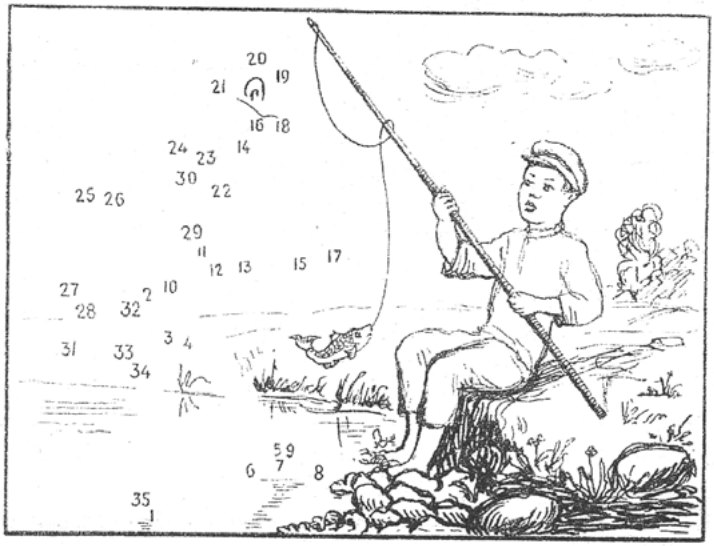
Что это за числа?

Трехногий стол

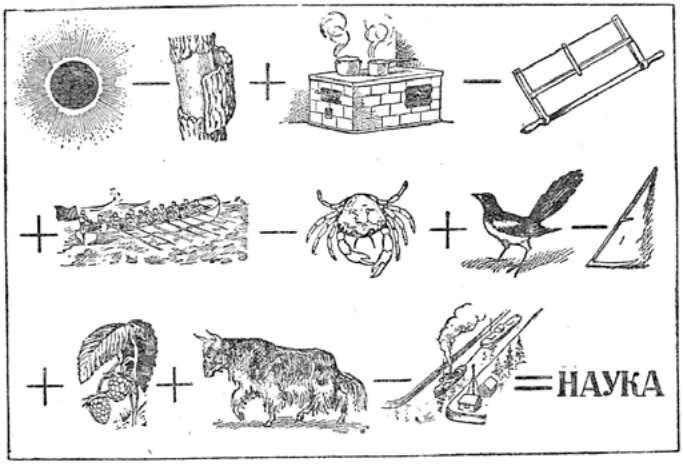
Четырехногий стол с неравными ногами часто качается на плоском полу. Может ли качаться трехногий стол, если у него ноги неравной длины?

КОГО ИСПУГАЛСЯ ЭТОТ МАЛЬЧИК?

Соедини по порядку цифры — увидишь.



АРИФМЕТИЧЕСКИЙ РЕБУС



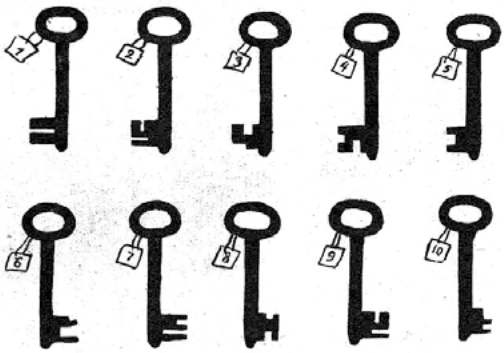
Этот ребус решается с помощью сложения и вычитания.

Из букв, составляющих название первого рисунка, надо вычесть буквы названия второго, прибавить буквы третьего и т. д. до знака =.

А потом взять буквы, оставшиеся в результате этого сложения и вычитания, и составить из них название одной науки.

Если решишь этот ребус, попробуй сам придумать новый арифметический ребус и пришли в **„Костер"**.

НАЙДИ КЛЮЧИ!



Отец сказал сыну:

— Сходи-ка в слесарную мастерскую, закажи второй ключ к нашей комнате.

Будет у нас с тобой у каждого по ключу.

Мальчик пошел.

Слесарь быстро выточил новый ключ по образцу старого и по рассеянности бросил их в ящик стола. А там уже лежало несколько других, только что выточенных ключей.

— Ай! — закричал мальчик. — Как же я теперь узнаю, какие ключи мои?

— Ну, это нетрудно, — сказал слесарь и высыпал все ключи на стол. — Ищи.

Мальчик, пересмотрев ключи, легко нашел свои.

Посмотри на рисунки и скажи, какие были у мальчика ключи и под какими номерами они нарисованы.

Раздели!

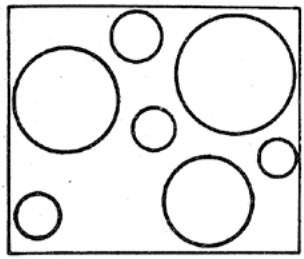
Мать испекла круглый пирог с вареньем. У нее было восемь детей. Она спешила на работу и хотела поскорей разделить пирог между ними.

Немного подумав, она быстро, тремя линиями, разделила пирог на восемь кусков.

Как она это сделала?



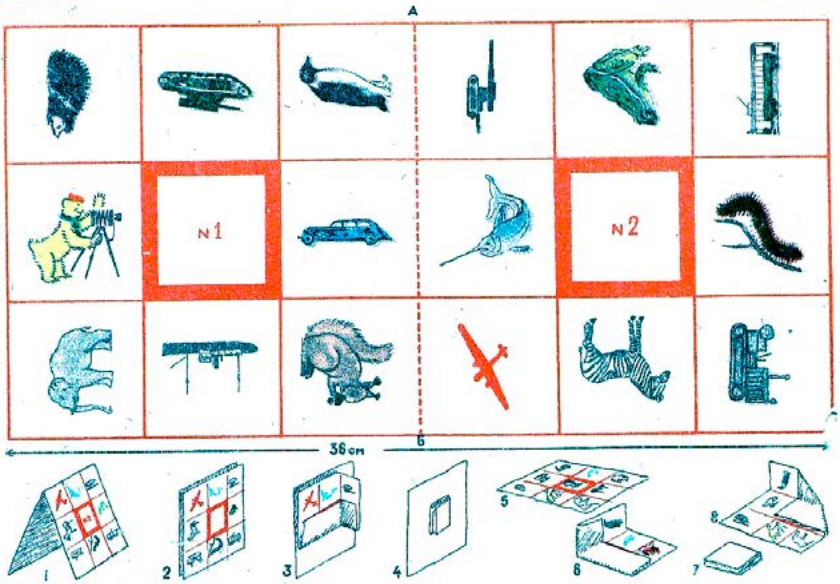
Игры



Ребята, проведите три прямые линии так, чтобы каждый из этих семи кругов отделить друг от друга.

ИГРА-ФОКУС

И. Белышев — *Рисунки Н. Хмелевской*



Возьми чистый лист бумаги, одна сторона которого равна 36 сантиметрам, другая — 18 сантиметрам. Начерти на нем квадратики. В них нарисуй такие же картинки, как и на этом большом рисунке. Потом перегни лист с картинками по красной пунктирной черте *АБ* и разрежь — у тебя получатся два одинаковых листа. На оборотной стороне квадратик № 1 намажь клеем и к нему приклей квадратик № 2 (рис. 1 и 2). Когда будешь клеить, следи, чтобы были склеены только квадратики № 1 и № 2. Затем вырежь в красной рамке белое окошечко (рис. 2).

Когда окошечко вырезано, загни один из листов с картинками по нижней горизонтальной черте в середину (рис. 3). У тебя „трактор" закроет „зебру", „гусеница" придется как раз в вырезанном окошечке, а „трамвай" закроет „лягушку". На них загни правую оставшуюся картинку („пушка"), а потом верх и левую сторону сложи в середину пакетиком, перегнув по верхнему и левому краям рамки (рис. 4). Положив пакетик на ладонь (рис. 5), покажи ребятам и скажи, что ты любую из восьми картинок можешь сразу переместить в середину.

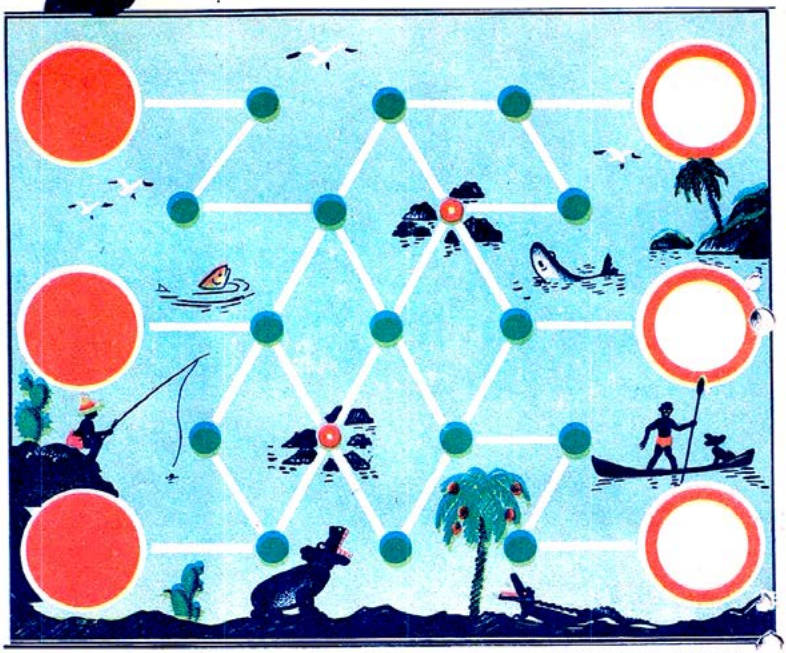
Предположим, они выбрали „Мурзилку". Ты загибаешь в середину три левые картинки („ёж", „Мурзилка" и „слон"), на них накладываешь верхние, а правые и нижние складываешь пакетиком (рис. 6 и 7). Потом незаметно переверни пакетик на другую сторону и развертывай его: „Мурзилка" будет в рамке.

Чтобы в рамке были угловые картинки, нужно складывать так. Например, ребята выбрали „белку". Бери картинку с „белкой" и загни прямо на вырезанное окошечко (рис. 8). У тебя картинки „автомобиль" и „пароход" перегнутся по диагонали. На них наложи или правую картинку, или низ („пингвин" закроет „танк", „слон" закроет „Мурзилку"). Оставшиеся квадратики заверни в середину.

Переверни — и увидишь, что „белка" в рамке. Попрактикуйся, и скоро ты будешь всех поражать этим фокусом. Помни одно: ***какую картинку захотят увидеть в рамке, ту обязательно первой нужно накладывать на вырезанное окошечко, а все остальные — на нее.***



ОТВАЖНЫЕ КАПИТАНЫ





Е. Чернышева
Рисунок В. Константинова

Перерисуйте и вырежьте шесть пароходиков. Чтоб пароходик мог стоять и передвигаться, нужно нижнюю его часть перегнуть по пунктирам в разные стороны (смотри рисунок). Играют два капитана; у обоих по три парохода. Эти пароходы размещены в кружках по обеим сторонам моря.

Каждый капитан должен провести свои пароходы к противоположному берегу.

ПРАВИЛА игры. Передвигать пароход можно из кружка в кружок в любом направлении, только по линиям. Каждый делает один ход. Пароход, попавший на „камни", выпадает из игры.

Выигрывает тот, кто первый проведет свои пароходы на другую сторону.



Видишь, я положил на стол 15 перышек. Давай играть. По очереди мы будем снимать перышки со стола до тех пор, пока не останется ни одного.

Начнем ли мы снимать с правого края или с левого — это неважно, но брать перышки можно только подряд, а не из середины.

Каждый раз можно взять одно перышко, два или три.

Если тебе достанется последнее перышко — значит, ты проиграл.

Теперь начнем. Можешь ты сначала взять несколько перышек, а могу и я — все равно ты проиграешь, а я выиграю.



Ты тоже можешь всегда победить в этой игре любого из своих товарищей.

Для этого тебе нужно знать секрет.

Когда в предпоследний раз твой товарищ возьмет перышко, на столе должно остаться 5 штук. Так всегда будет получаться, если ты сумеешь во время игры взять те перышки, которые занимают шестое и десятое место.



ПЕРЫШКИ

— Вот у меня на руке три легоньких перышка. Укажи, какое сдуть. Я дуну, два останутся, а это улетит.

— Ну да! У тебя все три улетят.

— Нет, не улетят!

— Как же ты дунешь так ловко?

— А вот как!



ШАРАДА

Две ноты, две буквы,
Всё вместе — игра,
В которую любит
Играть детвора.

ЗАГАДКИ

Не связана — как дорожка,
а связана — так одежка.

Снаружи птица,
внутри человек.

Маленькая малышка,
золотая кубышка.

На пруду живет Тарас,
кричать горазд.





ГОЛОВОЛОМКА

Разделите рисунок тремя прямыми линиями так, чтобы лев не мог догнать охотника, удав не проглотил птичку, тюлень — рыбку, собачка не загрызла зайца, а кошка не поймала мышь.

— Уф, устал!.. Жарко. Да еще сандалия ногу натерла. Разуваюсь, раздеваюсь и исчезаю на глазах у читателей.

ЗАДАЧИ И ЗАГАДКИ

1. **Стоит франт в травке; без головы, а в шляпке.**
2. **Живет — лежит, умрет — побежит.**
3. **Кругом вода, а с питьем беда.**

М. Андриевская

ЗАГАДКИ

1. Костяная спинка, на брюшке щетинка.
По частоколу попрыгала, — всю грязь повыгнала.
2. Меж двух озер стоит бугор.
И сопит, и дует, и запах чует.
3. Тело бело, а зеленая рубашка к осени загорела.

Займись чем-нибудь

Тебе нравятся вещи, которые здесь нарисованы? Попробуй сделать такие же себе—это совсем нетрудно. Наверное, у мамы найдутся обрезки пестрого ситца; даже совсем маленькие кусочки могут пригодиться для украшения платья, фартука, подушки или коврика. На первом платье, здесь нарисованном, вышиты цветы. Посмотри, как просто вышить лепестки! А утки



на втором вырезаны из цветного ситца и пришиты петельным швом; если спинку у утки не пришить к платью, получится карман; для прочности лучше сделать его на подкладке.

Бабочка и фигурки на ковриках тоже вырезаны из ситца и пришиты. Это называется аппликацией. Узоры вышиты стебельком, а хвосты у птиц — елочкой.

Если тебе надо увеличить рисунок, переведи его на папиросную бумагу и разбей на клетки.

Потом возьми лист бумаги размером в будущий рисунок и тоже начерти столько же клеток (они получатся больше первых) и наглаз перерисуй все контуры. Когда рисунок будет увеличен, переведи его через копирку на разглаженную и накрахмаленную материю; чтобы не сдвинуть, приколи булавками.





Если рисунок сложный, надо его весь перевести на фон, к которому будут пришиты лоскутки, и каждую фигурку — отдельно на ту материю, из которой она вырезается. Вырезать надо, оставляя не меньше одного сантиметра по краям, чтобы материя не высыпалась. Подвернув края, примерь фигурки, а потом прихоли, приметай их к фону и пришей петельным швом; он показан здесь на утке.

Попробуй украсить зверьками, птицами, цветами свои вещи; например, на занавеску пришей бабочек, жуков и стрекоз. Напиши нам, что ты и другие ребята придумали и сделали.











ЗАДАЧА БУКВ

Четыре птички на дереве. Узнайте их названия, переставляя рассыпанные буквы по краям квадрата.



ЕЛОЧНЫЕ ИГРУШКИ

Для звезды (рис. 3), аэроплана, парашюта и снежинки сделайте из тонкой проволоки формочки по рисункам. Потом опустите готовые формы в горячий насыщенный раствор из калийных квасцов и держите их в нем 4—5 часов. Когда квасцы осядут на нитках проволоки красивыми ледяными кристаллами, выньте формы из раствора и повесьте просушить.

Фонарики (рис. 9 и 17) сделайте из плотной бумаги, раскрасьте их и вырезанные места подклейте внутри цветным целлофаном.

Цепь из аэропланов и звезду (рис. 6) сделайте из цветного картона, а кисточку к звездочке — из блестящих нитей.

Бусы (рис. 4) склейте из заостренных полосок разноцветной бумаги (чертежи *А* и *Б*).

Детали для гирлянды из насекомых и листьев вырежьте из сложенной в несколько слоев цветной бумаги (чертежи *А* и *Б* к рис. 10) и склейте.

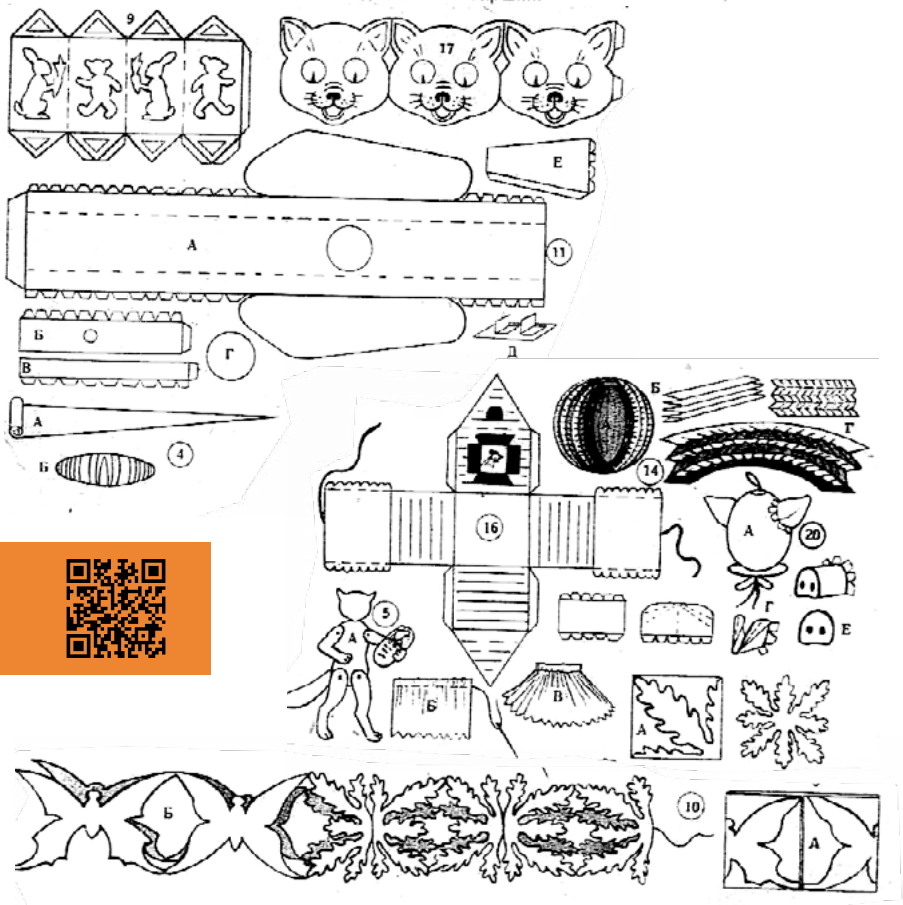
Для танка и сказочного домика сделайте выкройки по чертежам к рисункам 11 и 16 с деталями. Склейте и раскрасьте их по рисунку.

Кошка делается из картона; лапки прикрепляются узелками из толстых ниток. Платье сделайте из гофрированной цветной бумаги. Таким же способом делаются куклы в украинском и белорусском костюмах.

Поросенка, Кота в сапогах и Мороза делают из яиц. Осторожно проколите яйцо; когда выйдет все содержимое его, продерните через него нитку, как показано на чертеже. Лица раскрасьте, а головные уборы и воротники сделайте по рисунку. Борода Мороза делается из бумаги или ваты. Поросенку наклейте нос (см. выкройку к рис. 20).

Плиссированный круглый фонарь сделайте по пояснительным чертежам к рисунку 14 (детали *А*, *Б*, *Г*).

Все выкройки вы можете увеличить до желаемых размеров. Если что-нибудь будет непонятно или трудно сделать, попросите помочь старших.




1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21



Ранним утром Бобка сел в педальный автомобиль и отправился путешествовать.

Посмотрите на картинку. Видите дорогу, а на ней вопросительные знаки? Это места Бобкиных приключений. Если вырезать с полей этой страницы маленькие фигурки и наклеить их вместо знаков на дороге, можно узнать, какие приключения были у нашего героя и как кончилось его путешествие.

Мышонок

Ирина Залетаева
Худ А. Каневский



1. Раз мышонок у буфета
на полу нашел конфету.
Он с конфетой рядом сел,
он конфету разом съел.



3. Вот пора в нору вернуться,
а в дыре не повернуться —
ни туда, ни сюда,
просто сущая беда!



2. Но была, как видно, эта
злополучная конфета
для мышонка велика:
разнесло ему бока.

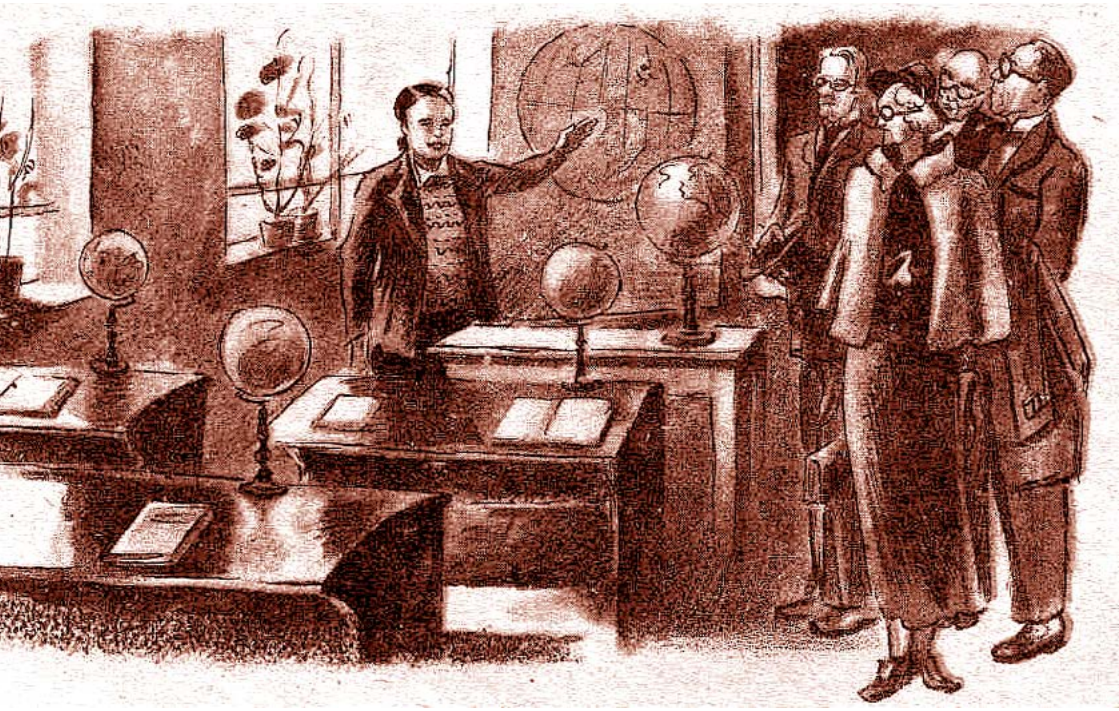


4. Люди спят во всей квартире.
Надо дырку сделать шире,
чтоб успеть хотя к утру
снова спрятаться в нору.

5. И, глодая пол невкусный,
размышлял мышонок грустно:
„Никогда до сей поры
не видал такой норы:
только вышел скушать ужин,
глядь, а дырка стала уже.
Этак, только допусти,
норка может зарасти!“

УВАЖАЕМЫЕ КОЛЛЕГИ!

Надеемся, что материалы этого пособия станут для вас дополнительным подспорьем в вашей работе и замотивируют на более глубокое и детальное изучение ресурсов Президентской библиотеки. Ведь это не просто цифровое хранилище документов, а живой инструмент для воспитания думающего, ответственного и патриотичного поколения.



0+

Разработано Свердловским региональным центром Президентской библиотеки
Изготовлено редакционно-издательским отделом СОУНБ им. В. Г. Белинского

Екатеринбург, 2026

На обложке – рисунок Е. Афанасьевой
из фонда Президентской библиотеки

ПРЕЗИДЕНТСКАЯ
БИБЛИОТЕКА
Свердловский региональный центр

БИБЛИОТЕКА
БЕЛИНСКОГО