

Управление культуры, спорта и молодежной политики
администрации Яковлевского городского округа
Муниципальное бюджетное учреждение культуры
«Централизованная библиотечная система
Яковлевского городского округа»
Методико-библиографический отдел



Методические рекомендации

Строитель, 2021

ББК 91.9
И 27

Составитель **Т. А. Сергеева**, заведующая методико-библиографическим отделом

И 27 Игротека в библиотеке: Методические рекомендации / Муниципальное бюджетное учреждение культуры «Централизованная библиотечная система Яковлевского городского округа»; Методико-библиографический отдел ; составитель Т.А. Сергеева; оформление Т. С. Лаздовская. – Строитель, 2021. – 20 с.

МБУК «Яковлевская ЦБС», 2021

От составителя

Библиотека – это открытое пространство для общения, творчества, отдыха и игры.

Игра является одной из особенностей человеческой жизни. Интерес к феномену игры как таковой актуализировался на протяжении многих эпох развития человечества, начиная с античности вплоть до сегодняшних дней. В современном обществе все большее распространение получает так называемый процесс «геймификации», то есть внедрения игровых технологий во многие сферы личностного развития и общественной жизни. Игровые технологии активно применяются в практической деятельности педагогов, психологов, воспитателей и библиотекарей в том числе.

Современные библиотеки располагают уникальной базой для проведения увлекательных игр: интеллектуальных, познавательных, развивающих, творческих, имеющих игротерапевтическую направленность. В основе библиотечных игр почти всегда лежит книга, литературное произведение, что позволяет развивать у детей и подростков культурную грамотность, углублять базовые читательские умения и навыки, развивать творческие возможности. Книга довольно часто становится стимулом к игре. Даже в подвижных играх цель и правила заданы сюжетами литературных произведений. Игры для молодёжи оказывают положительное влияние на формирование социального поведения молодёжи, способствуют обучению искусству принятия решений, развитию у молодёжи навыков системного анализа ситуации, навыков групповой работы и умения активно взаимодействовать с окружающими.

Также игры способствуют популяризации развивающих форм досуга в молодёжной среде.

Игра – это интересный и приятный способ отдохнуть, а в процессе игры у человека развиваются внимание, память, дисциплинированность, ловкость, умение действовать в команде. Настольные игры – это замечательный способ развить эрудицию, пополнить словарный запас, улучшить логическое мышление. Но самое главное, настольные игры – это живое общение.

В настоящее время игры занимают значительное место в современной социокультурной деятельности библиотек. В наибольшей степени различные игровые методики применяются в информационном обслуживании, просветительских и образовательных программах, при организации коммуникативных площадок для подростков и молодёжи.

Библиотеки могут занять эту нишу и восполнить недостаток информации о лучших современных играх, став территорией неформального интеллектуального общения подростков и молодёжи, создав в библиотеке игротеку.

ИГРОТЕКА – это специальным образом организованное пространство, собирающее любителей настольных, интеллектуальных, ролевых, деловых игр, квестов.

Используя игровые технологии (и в частности игротеки) в своей работе, библиотека, в свою очередь, решает следующие задачи:

✓ Расширение круга читателей и пользователей, привлечение в библиотеку активной молодёжи из сложившихся игровых сообществ, а также «со стороны».

✓ Проведение игр, полезных для развития молодёжи: интеллектуальных, познавательных, развивающих, творческих. • Популяризация библиотеки как места интеллектуального и активного досуга и популяризация этого досуга в среде молодёжи.

✓ Расширение возможностей для продвижения книги, чтения и ресурсов библиотеки.

✓ Реклама библиотеки изменение позиционирования (с «библиотека – это скучно» на «библиотека – это интересно») в молодёжной среде.

✓ Поиск волонтеров и активистов библиотеки среди постоянных участников игротеки. Иными словами, создание игротеки приводит к обоюдному культурному обогащению как посетителей, так и самой библиотеки.

Из истории настольных игр

В былые времена настольными играми играли на полу, на земле и, конечно же, на столе. Эта забава сначала стала доступна представителям элиты Римской империи, а потом покорила и всю Европу. Принято считать, что настольные игры зародились на Ближнем Востоке. Первые настольные игры представляли собой дипломатические дары тогдашним правителям. Они были слишком вычурными, роскошными и подчёркивали социальный статус своего владельца.

Нарды, домино, лото, шашки, шахматы известны человечеству уже более 5000 лет.

Кости, например, изначально были известны как магические предметы. В древности их изготавливали из

плодовых косточек, костей животных, скорлупы орехов и семян.

Во времена Рима и Древней Греции кости стали изготавливать из драгоценных камней, бронзы, слоновой кости, мрамора и фарфора.

В нарды человечество играет больше 7 000 лет, но до сих пор никто не знает, в какой именно стране родилась эта игра. Существует легенда, повествующая о персидском царе, по приказу которого была придумана царская забава, которая сочетала в себе азарт, внимание и остроту. Игра происходила на доске, на которой всё было кратно шести. Шашки соответствовали 30 дням в месяце, пункты соответствовали 24 часам и 12 месяцам.

В популярности нард не имеет смысла сомневаться, так как один из древнейших комплектов этой игры был найден в гробнице Тутанхамона. А самая древняя доска для игры в нарды найдена в Малой Азии.

В Древнюю Русь нарды завезли викинги. Русичи нарекли эту популярную игру – велеи (тавлеи). Это была смесь игры в нарды, шахматы и шашки.

С чего начать?

Первое, с чего стоит начать, если вы хотите открыть игротeku на базе своей библиотеки – это определение вашей целевой аудитории. Исходя из ваших возможностей и вашей целевой аудитории, устанавливается время, частотность и состав фонда игротеки. Задайте себе вопрос – для кого мы это делаем? В какое время удобно ходить нашей целевой аудитории? Как часто мы готовы принимать посетителей, в каком

формате? Сколько времени мы готовы этому посвятить? Какие игры должны быть в фонде? Исходя из целевой аудитории, также создается и оформление игрового пространства (цветовая схема, мебель, фактура материалов, использованных при оформлении и т.п.). Важно также определить, сколько сотрудников будут заниматься этим направлением, ибо курирование и подготовка игротек занимает достаточно много времени и ресурсов. Итак, предположим, вы определились с целевой аудиторией, определили время и режим работы игротеки. Как отобрать игры, которые нужны именно вам?

Отбор игр.

При отборе игры следует ориентироваться на несколько факторов.

1. Тип игры.
2. Возрастной рейтинг.
3. Количество игроков.
4. Реиграбельность.
5. Связь с литературным источником.

На данный момент не существует единой готовой классификации, однако среди магазинов настольных игр используются следующие обозначения для типов игры:

1. **«Вечериночные» игры** – настольные игры, рассчитанные на взаимодействие большого количества человек. Задания в них, как правило, несложные и весёлые. К таким играм относятся «Крокодил»,

«Воображарий», «Activity» и другие игры, где нужно объяснять слова друг другу, что-то показывать, иными словами – это игры на коммуникацию.

2. *Детские игры* – отличаются простыми правилами, ярким оформлением, относительно небольшой продолжительностью игры, чтобы юные игроки не успели устать («Алмазята», «Свинтус юный», «Черепашья бега» и др.).

3. *Коллекционные карточные игры* – как правило, стратегические игры, для которых нужно постоянно докупать новые коллекционные колоды и т.п. По таким играм постоянно проводятся турниры, однако они не подходят для формата игротек, ибо требуют от каждого игрока наличия собственной колоды (и постоянного ее пополнения за счет покупки новых карточек). К таким играм относятся «Берсерк» или «Magic: the gathering».

4. *Карточные игры* – пожалуй, к этому типу относится больше всего игр. Это все настольные игры, в которых единственными или основными компонентами являются карточки – у таких игр, как правило, отсутствует поле, их не нужно долго раскладывать, а можно раздать карты игрокам и сразу начать играть («Манчкин», «Бэнг!», «Уно», «Эпичные схватки боевых магов» и другие).

5. *Классические игры* – сюда относятся шахматы, нарды, шашки, го, лото и др. Иными словами, старая добрая классика, которую знают и любят во всём мире.

6. *Кооперативные игры* – этот тип рассчитан на активное взаимодействие игроков. Здесь игроки не соревнуются между собой, а работают сообща ради

достижения общей цели или играя против самой игры. К этому типу относятся самые разные по сложности игры: здесь и масштабные «хардкорные» игры вроде «Ужаса Аркхэма» или «Серпа», и приятные семейные игры, например, серия «Запретный остров», «Запретная пустыня» и «Запретное небо».

7. Логические игры. Сюда относятся самые разные игры, от детективных игр до головоломок, но их объединяет одно – эти игры развивают аналитическое мышление, стимулируют смекалку и пробуждают внутреннее чутье у игроков («Cluedo», «Камисадо», «Azul», «Коридор», «Эрудит» и др.).

8. Приключенческие игры – в эту графу также попадают игры с совершенно разными механиками, но объединенные общей темой. Чаще всего игроки в них борются со злом, выживают на необитаемых землях, участвуют в пиратских набегах и т.п. В этой категории встречается много игр, созданных по мотивам литературных произведений и кино вселенных («Робинзон Крузо», «Ярость Дракулы», «Остаться в живых», «Root» и другие).

9. Семейные игры. Главная задача игр для всей семьи – собрать вместе за одним столом большое количество людей различного возраста и поколений, с различными интересами и способностями. Разработчики подобных игр стараются соблюсти баланс между простотой игры и тем, чтобы она была интересна и детям, и взрослым («Домик», «Каркассон», «Tickettohide», «Loonасу», «Карта сокровищ» и др.).

10. Стратегические игры – отличаются прозрачными и четкими правилами, возможно, немного

более сложными, чем в других настольных играх; выверенным игровым балансом, а также минимальным влиянием рандома / случайности (либо вовсе их отсутствием) на игровой процесс. Весь путь к победе зависит от того, насколько игрок просчитывает свои шаги и шаги противников. К таким играм можно отнести «SmallWorld», «Цитадели», тот же «Root», «Цивилизацию» и другие игры.

11. «Хардкорные» игры. В «хардкорных» настольных играх решения игроков имеют наибольшее влияние по сравнению с играми других жанров. Они наиболее требовательны к мастерству самих игроков, чьи личные навыки и интеллектуальные способности играют решающую роль, которая в большей степени определяет исход всей партии. «Хардкорные» игры отличаются комплексными и объёмными правилами, а партии могут длиться несколько часов. Любая ошибка, так или иначе совершённая игроком, может стоить ему победы («Игра Престолов», «Серп», «Во славу Одина!» и др.).

12. Экономические игры – предлагают игрокам построить и развить собственную систему производства, доставки, продажи или потребления товаров. Тем или иным образом, игра воссоздаёт общие правила и концепции рынка и рыночных отношений («Монополия», «Мачи Коро», «Улей» и пр.). Как вы можете видеть, классификация игр довольно разнородная и называться таковой может лишь отчасти – игры скомпонованы по различным признакам (конкурентности, жанрам, механике, целевой аудитории и др.). Однако на данный момент для минимального представления о настольных играх этой классификации достаточно. На любой игротке для молодёжи должны присутствовать хотя бы одна игра «вечериночного» типа (на большие и

разнородные компании), хотя бы одна детская или семейная игра (для игроков младшего возраста или родителей с детьми), а также классические игры – шашки, шахматы (для тех, кто ещё незнаком с миром настольных игр в полной мере). Также имеет смысл для начала брать популярные и широко известные игры – такие как «Мафия», «Монополия», «Манчкин», «Колонизаторы», «Активити» и др.

«Игротека в библиотеке» для тех, кто:

- любит настольные игры или хочет побольше узнать о них;
- ценит живое общение;
- предпочитает проводить время не только весело, но и с пользой;
- хочет найти новых друзей и единомышленников.

Приучать к игровой культуре посетителей следует постепенно – с привычных и знакомых игр люди со временем переходят на что-то новое, и только ознакомившись с различными жанрами игр и оценив свои силы, готовы попробовать сложные «хардкорные» игры. Такие игры имеет смысл закупать, только если у вас уже есть постоянная аудитория, готовая тратить свои время и силы на разбор правил и долгую игру от 2 до 5 часов. Следующий пункт отбора игр – возрастной рейтинг. Следует отметить, что не все игры по сложности и механике на самом деле соответствуют своему рейтингу, однако на многих играх рейтинг завышен из-за тематики или оформления, в то время как сама игра может быть очень простой и для взрослых, и для детей.

К первой встрече любителей настольных игр желательно подготовить коллекцию игр (7-10 игр). В дальнейшем их репертуар желательно расширить. Игры

должны быть самые разные, интересны как для взрослых, так и для детей. Увлекательно проходят семейные игры, организованные для молодых семей.

На игротеку можно приходиться с друзьями, родственниками, знакомыми и даже незнакомыми – ведь на игротеке вероятно знакомство с новыми увлекательными играми и с не менее интересными игроками. Здесь участники находят новых друзей, веселятся со старыми и получают массу положительных эмоций. К тому же, участники могут приносить из дома свои игры.

С играми читателей необходимо познакомить заранее: в социальных сетях на страничке библиотеки выкладывается краткое описание к большинству игр, а также их правила.

К игровой премьере необходимо подготовиться заранее. Необходимо в соц. сетях опубликовать анонс. Например: *«Приходите в библиотеку! Теперь это настоящий центр досуга, где уютно и интересно всей семье, дружеской компании, и если Вы один – у Вас обязательно появится новый друг и собеседник!»*.

Играть «на интерес» надоедает. Поэтому рекомендуется проводить молодёжные турниры по настольным играм.

Популярные настольные игры:

Многих увлекла «Дженга», поэтому можно провести турнир любителей «Падающей башни», как эту игру

называют по-русски. Игра рассчитана на широкий круг игроков, для взрослых и детей. «Дженга» – игра на ловкость рук, смекалку и чувство равновесия. Нужно грамотно и быстро выстроить башню из деревянных брусков.

Настольная игра «Агрикола» – для интеллектуалов! Эта игра, появившись в 2007 году, взорвала немецкий игровой мир. Она собрала целую кучу международных призов и долгое время сохраняла первое место в главном мировом рейтинге лучших настольных игр, до сих пор оставаясь в первой тройке. Её создателем стал Уве Розенберг, известный по таким играм, как «Бонанза» и «Мамма Мия» (игры носят ярко выраженный развлекательный характер). Чрезвычайно сложная и разнообразная игра с огромным числом игровых элементов: более 300 деревянных деталей (включая миллион животных!), 360 карт, игровые поля, жетоны...

Само слово «Agricola» означает «Земледелец» – вам предстоит стать фермером и добиться того, чтобы изначальный кусок земли и двухкомнатная хижина превратились в настоящую процветающую ферму – большой дом, богатые урожаи, тучные стада домашних животных... Растёт семья, и необходимо позаботиться о её пропитании. Все действия в этой игре заключаются в добывании и рациональном распределении ресурсов (например, добыв дерево, можно построить загон для скота или дополнительную комнату) – причём развивать необходимо все сферы. Таким образом, почти всё в этой игре зависит именно от умения игрока разумно использовать имеющиеся ресурсы в нужный момент времени.

«Анти-монополия» – это совершенно новая вариация развития экономической игры. Вначале игрокам предлагается выбрать, за кого они будут играть: за монополиста или конкурента.

Игра «Активити» – игра на отгадывание слов. Слово или словосочетание нужно объяснить одним из трёх способов: можно объяснить другими словами, можно показать пантомимой, можно нарисовать. Игра идёт на время: чем больше слов сможет успешно показать-объяснить-нарисовать игрок, и чем больше слов будет угадано командой, тем больше очков будет получено. В игре 440 карточек (более 2 500 слов и словосочетаний) разной степени сложности. Несмотря на это, игра весёлая, творческая, проходит на эмоциональном подъёме.

Мафия – салонная командная психологическая пошаговая ролевая игра с детективным сюжетом, моделирующая борьбу информированных друг о друге членов организованного меньшинства с неограниченным большинством.



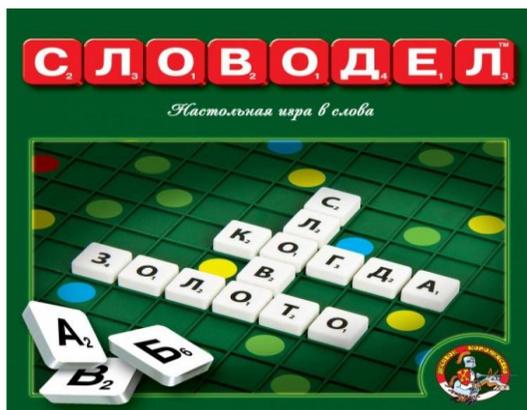
Соображарий. Сколько животных начинающихся на букву "К" вы знаете? Сможете ли за минуту назвать самое длинное слово на букву "Б"? А сколько товаров из супермаркета слов на букву "Ц" вы сможете вспомнить? Настольная игра "Соображарий" заставит вас задуматься! Вспоминайте самые неординарные слова и победа будет в вашем кармане!



Детективные истории

Игра выпускается наборами по 50 историй. Веселее всего распутывать Детективные ИСТОРИИ вместе с друзьями. Один из группы - Магистр берет карту из пачки, читает историю на лицевой стороне и говорит: Скажите, почему?. Остальные участники задают вопросы Мастеру на которые можно ответить либо Да, либо Нет. Побеждает тот, кто первым расскажет все обстоятельства происшествия.





Словодел – хорошая «зарядка для мозга».

Правила простые и понятные – нужно составлять слова из одного начального слова, при этом каждая клеточка вмещает только одну букву. "Словодел" помогает в развитии коммуникативных навыков, расширяет кругозор, повышает общие знания малышей, увеличивает словарный запас, а также тренирует внимание и грамотность, развивает логику и мышление.

Мой друг утюг

Коллективная игра, в которой за 60 секунд с помощью наводящих вопросов нужно угадать кто ты, в то время как остальные игроки уже знают. Настольная игра станет отличным развлечением для дружной компании! Обменивайтесь позитивными эмоциями, смейтесь и наслаждайтесь общением.



эмоциями, смейтесь и наслаждайтесь общением.



Крокодил

Эту игру еще называют игрой в ассоциации и пантомимой. Игра позволяет развить ассоциативное и логическое мышление, улучшить актерское мастерство и ораторское искусство, расширить словарный запас. Игра отлично подходит для компаний, различных вечеринок и встреч с друзьями. Она позволяет познакомиться, раскрепоститься, создать веселую и праздничную атмосферу.

Одновременно с продвижением настольных игр в зале активного досуга в библиотеке можно организовать площадку для электронных игр.

Игра – основной вид деятельности ребёнка, т.к. процесс игры – многогранная шлифовка личности. Однако несправедливо считать игру лишь достоянием детства. Для взрослых игровой процесс – ни с чем не сравнимая творческая разгрузка, возможность активно отдохнуть, вспомнить себя ребёнком и получить большой положительный заряд.

Ждем вас по адресу:

г. Строитель, ул. Юбилейная, 1
ЦЕНТРАЛЬНАЯ БИБЛИОТЕКА
Яковлевского городского округа,
методико-библиографический отдел

Телефон: 5-19-84

Наш сайт: <http://yakovlbibl.ru>

Часы работы:

Ежедневно с 8.00 до 17.00

Выходной день: суббота, воскресенье

Методические рекомендации

Игротека в библиотеке

Сдано в печать 26.03.2021

Ответственный за выпуск
Татьяна Александровна Сергеева,
заведующая методико-библиографическим отделом

Оформитель обложки Татьяна Сергеевна Лаздовская