



Дмитрий ЗСМАНТОВ,

главный методист научно-методического отдела
Ульяновской областной библиотеки для детей
и юношества имени С.Т. Аксакова



Баланс между весельем и познанием

РАЗВЛЕЧЕНИЕ ДЛЯ СОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ

С давних пор известно, что игровая деятельность крайне важна для становления личности ребёнка и служит залогом успешной социализации в дальнейшей жизни. Простейшие, на первый взгляд, забавы стимулируют процесс познания, логическое мышление, развивают навыки эмоциональной саморегуляции. «Настолки» позволяют детям приобрести опыт взаимодействия с окружающим миром, тренируют внимание и память, повышают скорость реакций. Всё это служит поводом к тому, чтобы активнее включать их в библиотечные культурно-досуговые мероприятия. Можно использовать уже готовые «магазинные» варианты или же проявить оригинальность и создать собственную версию.

С УЧЁТОМ МНОГИХ ФАКТОРОВ

Рассмотрим особенности, которые стоит принимать во внимание в ходе создания настольной игры.



Повторяемость и обновляемость

Игру можно сделать постоянной составляющей того или иного мероприятия. Другой вариант – отдать предпочтение многоуровневой модели. В последнем случае предусматривается

несколько сценариев проведения состязания с разными наборами вопросов, от простых до самых сложных.

«**Обновляемость возможна, если игра была создана с привлечением информационных технологий, а не просто выполнена вручную. При разработке макета на компьютере необходимо сохранять полученный результат в виде редактируемого проекта. Так вопросы и задания можно будет заменять или усложнять по желанию.**

Какая именно игра подойдёт лучше всего для того или иного случая – решать исключительно вам как автору. Посоветуем лишь не выбирать многоуровневый вариант, если время на подготовку сильно ограничено. Даже несмотря на то, что у таких моделей есть неоспоримое преимущество – процесс их использования может быть весьма гибким.

Уникальность идеи

«Настолки» могут иметь особенный гейм-дизайн и разные механики действия. Если это классическая «бродилка» или нечто схожее с кроссвордом, постарайтесь сделать игру оригинальной, внести собственный креатив, чтобы выделить вашу разработку из общей массы подобных. Добавьте нестандартные карточки, необычный тип кубика (например, замените цифры на фигуры, совпадающие с изображениями на игровом поле, и т. д.). В противном случае действие будет восприниматься участниками как банальное и не вызовет никакого отклика.

Ориентированность

Не стоит забывать, что любая игра в библиотеке должна быть нацелена на повышение интереса к литературе. Поэтому на игровой карте, в зашифрованных элементах, вопросах и т. п. вы всегда можете давать отсылки к тем художественным произведениям, которые хотите рекомендовать для чтения, а в качестве дополнения использовать всевозмож-

ные книжные выставки, беседы, презентации, музыкальное сопровождение (если это является обоснованным).

Определение возрастной категории

Следует учитывать индивидуальные особенности участников, а ещё лучше – спроектировать игру под конкретный возраст. Не стоит устраивать состязание для всех категорий пользователей, если хотите сохранить информационную эффективность.

Наличие ведущего

Подумайте, необходимо ли его участие или же игроки могут действовать самостоятельно. Если «настолка» слишком сложна по своей механике, но вы желаете, чтобы ребята разобрались во всём без посторонней помощи, для упрощения восприятия правил не будет лишним использовать вводное слово.

Сложность

Правила игры, механика и требования должны строиться с учётом предполагаемого возраста участников, уровня их информированности и погружённости в тему. Помните, что чрезмерная сложность, скорее всего, отпугнёт аудиторию. Но и чересчур лёгкое прохождение локаций вряд ли кого-нибудь заинтересует.

Длительность игровой сессии

Одним из самых важных моментов при составлении макета и сценария игры является определение её длительности. Продолжительность одной сессии индивидуальна и напрямую зависит от времени, выделенного на проведение мероприятия. Не начинайте партию, если уверены, что участники не успеют завершить её за отведённые минуты.

ПОШАГОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Создание настольной игры, как и любой другой профессиональный процесс, состоит из нескольких этапов.

Типология

Прежде всего, необходимо решить, к какому типу она будет относиться: «бродилка», «карточная», «монополия», другая модель. От этого

зависит набор правил и способ реализации интерактивного процесса, так называемая «игровая механика».

Выбор темы

Это основной пункт, определяющий направленность и будущее визуальное воплощение вашей разработки. Вы можете взять за основу как общие сведения о литературе, так и более конкретную информацию – о писателе, произведении, жанре и т. д.

Элементы на карте

Необходимо определиться с тем, как расположить предметы на игровой карте. Продумайте принцип, по которому должны продвигаться участники. Выберите элементы для декора.

Помните, что игровое поле должно быть интуитивно понятно участникам и визуально привлекательно. Грамотно составленное, оно позволит стимулировать соревновательный процесс.

Условия победы

Они могут быть разными. В классическом варианте сыграно заканчивается при наборе одним из участников максимального количества баллов. Однако бывают и другие условия, например: достижение конкретной отметки на игровой карте, выполнение определённой миссии и т. д. Критерии победы должны гармонично сочетаться с типом «настолки» и быть предельно понятными.

И ещё помните, что результаты игры не могут оказаться спорными. Во избежание подобных ситуаций протестируйте свою разработку перед широким использованием.

ИЗ АРСЕНАЛА «АКСАКОВКИ»

Приведём в качестве примеров несколько игр, созданных в нашей библиотеке.

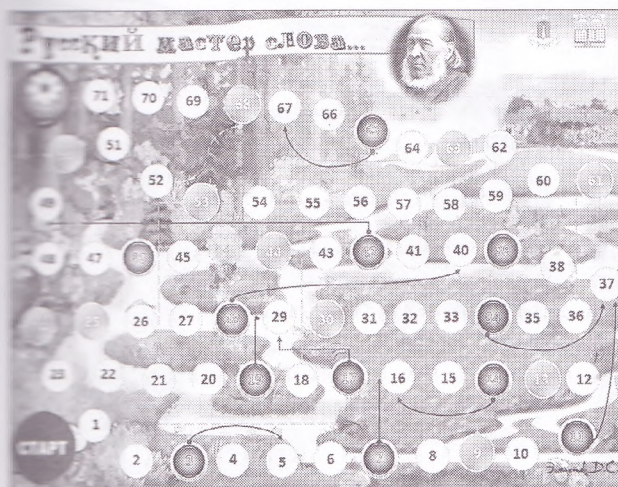
«Русский мастер слова»

Все любят знаменитую сказку «Аленький цветочек». По этому произведению в 1952 г. создан известный советский мультфильм. Мы использовали его в качестве визуального ряда. Сама же игра представляет собой классическую «бродилку». Участники по очереди кидают кубик и перемещают фишки – фигурки купцов – по карте, начиная с нулевой отметки. Побеждает тот, кто первым достигнет позиции, отмеченной цифрой 72.

Кружки, по которым проходит путь игрока, раскрашены в три цвета: голубой, зелёный и красный. Попадание на первый не содержит никаких сюрпризов, а к двум другим прилагаются карточки с вопросами.

На зелёном участке верный ответ позволяет игроку переместить фишку вперёд по стрелке или (на цифрах 39 и 46) получить дополнительный ход. Попав на красное поле и допустив ошибку, участник переставляет фишку назад по стрелке или (на цифрах 13, 25, 30, 63) пропускает ход.

На игровом поле присутствуют всевозможные визуальные отсылки к произведениям



▲ «Русский мастер слова» и «Певец Отчизны» – классические «бродилки». В зависимости от точки, куда попал игрок, это могут ждать как быстрое продвижение вперёд, так и штрафные баллы

С.Т. Аксакова: дикий пион – «Аленький цветочек»; бабочка – «Собирание бабочек»; заяц – «Записки ружейного охотника Оренбургской губернии»; мальчик-рыбак – «Записки об уженье рыбы». Здесь же можно найти фотоизображение дома Аксаковых в Оренбуржье. В качестве дополнительного материала прилагается перечень книг и статей из журналов о жизни и творчестве писателя.

«Волшебный мир искусства»

Ульяновская областная библиотека для детей и юношества имени С.Т. Аксакова неоднократно принимала участие в Международной акции «Ночь музеев». Специально для одного из мероприятий нашими специалистами была разработана настольная игра о литературе и искусстве.

В данном случае игровое поле представляет собой таблицу, включающую шесть категорий вопросов по темам: «Аленький цветочек», «Музыка», «Кино», «Художники», «Архитектура», «Видеоигры». Каждый столбец отмечен изображением лесного гриба определённого цвета (красного, оранжевого, коричневого, синего, зелёного, чёрного) и содержит шесть вопросов.

В игре нет фишек, предусмотрен только кубик. Бросая его дважды подряд, участники выбирают сначала категорию, а затем вопрос,

правильный ответ на который (он указан на оборотной стороне карточки, закрывающей поле) позволяет забрать себе карточку с изображением гриба. Побеждает тот, у кого в лукошке окажется наибольшее количество «трофеев».

Предусмотрены вопросы трёх типов:

- ▶ «Зелёные» – при правильном ответе дают дополнительный ход;
- ▶ «Красные» – в случае ошибки игрок пропускает ход;
- ▶ «Черепя» – самые опасные: неверное решение приведёт к сгоранию уже имеющихся в лукошке двух карточек-грибов.

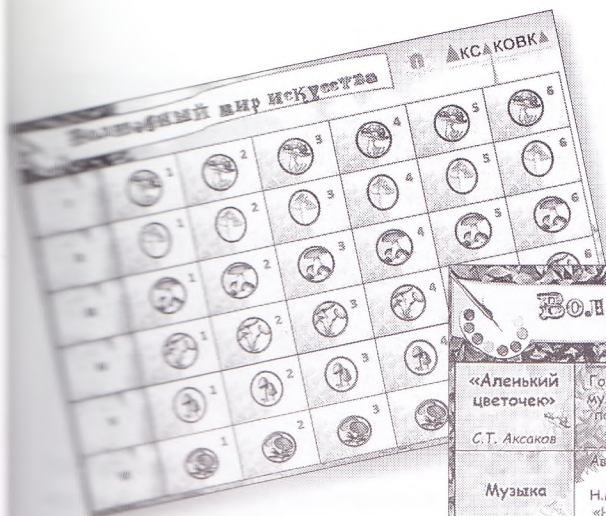
«Певец Отчизны»

Старый Симбирск (название Ульяновска до 1924 г.) тесно связан с жизнью и творчеством Н.М. Карамзина. Писатель родился в 1766 г. в селе Богородское Симбирской губернии. Его детство прошло в имении отца, который был состоятельным помещиком. Поэтому ещё одна наша игра создана по мотивам произведения Н.М. Карамзина «Письма русского путешественника» и предлагает отправиться в плавание на корабле. Поле состоит из 48 позиций, каждая из которых заключает в себе вопрос. Фишки представляют собой картонные фигурки капитанов.



Шестигранные кубики и фишки, а также карточки с заданиями – обязательные атрибуты увлекательного процесса

Настольные игры



«Волшебный мир искусства» построен по другому принципу и призван стимулировать познавательную активность участников

Волшебный мир искусства						
«Аленький цветочек» С.Т. Аксаков	Год создания мультфильма по мотивам сказки	Как жилось девушке во дворце у зверя лесной	Какой волшебный предмет отдал зверь лесной	Профессия отца сестёр из сказки	Сколько лет провёл принц в виде зверя лесного	Имя младшей дочери героя
Музыка	Автор муз. на стихи Н.М. Языкова «Нелюдимо наше море»	Автор музыки серии мультфильмов о Карлсоне	Кто сохранил текст нар. песни «Из-за острова на стрежень»	Автор музыки мультфильма Чиполлино	Автор муз. версии сказки Э.Т. Гофмана «Щелкунчик»	Автор романа «Я знал её милым робком когда-то...»
Кино	Режиссёр фильма 2016г. о великане БДВ по книге Роальда Даля	Актёр сыгравший роль Горри Поттера с 2001 по 2011 г.	Актёр сыгравший солдата в 1968г. по книге Г.Х. Андерсена «Огниво»	Главный исполнитель «нечистой силы» в советском кино	Автор серии экранизированных книг о медвежонке Паддингтоне	Сценарист фильма 2016г. и одноимённого романа «Голос Монстра»
Художники	Иллюстратор книг Сергея Михалкова «Дядя Степа»	Автор картины «Богатыри»	Иллюстратор сказок: «Война грибов», «Волк и лиса»	Автор картины «Опять двойка»	Автор картины «Охотники на привале»	Иллюстратор сказок: «Ведрино горе», «Доктор Айболит»
			Какому сказ. персонажу в Ульяновске в 201г. установили памятник	Архитектор памятника Н.М. Карамзину в Симбирске	Предмет мебели Ивана Обламова в виде памятника в Ульяновске	Памятник герою древнерусской повести о любви в Ульяновске
			Герой книги Азты Стоверта и видеосери о греческой богине войны	Автор книги по мотивом которой создана серия игр об Алисе Лидделл	Серия игр по мотивам книг Дмитрия Глуховского	Серия RPG игр по мотивам книг Азкея Салковского

Так выглядит поле в самом начале

Карточки с ответами

1952 г.	Исполнились все желания	Перстень	Купец	30 лет	Настенька
Константин Вильбо	Геннадий Гладков	Дмитрий Саловников	Карен Хачатурян	Петр Чайковский	Дмитрий Дмитриевич Минаев
Стивен Спилберг	Дэниел Рэдклифф	Олег Даль	Георгий Милляр	Майкл Бонд	Патрик Несс
Ювеналий Карович	Виктор Васнецов	Елена Паленова	Федор Решетников	Василий Перов	Владимир Сутеев
2005 г.	Анатолий Клюев	Колобок	Самуил Гальберг	Диван Обломова	Петру и Евронии Мурашисим
STALKEP	Амнезия: призрак прошлого	Кратос	Лысик Карролл	Метро	Ведьмак

Здесь мы видим то, что скрыто от играющих: категории и текст вопросов

Ну а на этом рисунке – карточки с верными ответами

Игроки поочередно бросают кубик, который имеет шесть разноцветных сторон. Если выпала, например, зелёная, фишка ставится на кружок такого же цвета. Затем нужно ответить на соответствующий номеру вопрос, обозначенный в карточке. Механики настольных игр «Певец Отчизны» и «Русский мастер слова» схожи между собой. В зависимости от сложности вопроса участник, ответив правильно, получает определённое количество баллов. Отсутствие версий не влечёт за собой штрафных санкций.

На поле имеются особенные точки, попадание на которые может либо принести новые бонусы, либо уничтожить уже имеющиеся:

► «Жорь» – правильные ответы на вопросы данной категории помимо определённого количества очков дают ещё и дополнительный ход;

► «Глубоководная бомба» – в случае неверного решения задачи корабль «взрывается», и участнику приходится начинать игру с нулевой отметки. При этом все заработанные баллы также обнуляются. Правильный ответ позволяет двигаться дальше.

► «Огонёк» – символизирует пожар на судне. Если игрок неверно отвечает на поставленный вопрос, он пропускает ход. В итоге побеждает тот, чей корабль прибыл на финальную точку (49-ю) с наибольшим количеством баллов.

Желаем коллегам творческих успехов. Пробуйте создавать свои настольные игры – у вас обязательно всё получится!