



Утверждаю
Директор МБУК «ЦГБ»
Исаева С.Е.

Проект «Заповедная игра»

Информационный интеллект-центр филиал №4
«Библиотека-литературный музей им. Н.Н. Блинова»
183038, г. Мурманск, ул. Октябрьская, д. 21
8(8152)42-01-74,
f4@murmanlib.ru

Полное название библиотеки: информационный интеллект-центр филиал №4 «Библиотека - литературный музей им. Н.Н. Блинова» (далее ИИЦ).

Название проекта: «Заповедная игра».

Автор проекта: Бурина Г.С.

Срок реализации: 2022

Целевая аудитория: молодежь и взрослые, ведущие активный образ жизни и интересующимися проблемами экологии и туризма.

Обоснование проекта:

В современном мире человек стремится жить в гармонии с природой. Разрабатываются просветительские программы и акции по сохранению окружающей среды, развивается экологический туризм.

Природа нашего Севера уникальная и многообразна. Вместе с тем, она хрупка, поэтому нуждается в защите человека. ИИЦ может стать площадкой для привлечения внимания пользователей к природным особенностям нашего края, и рассказать об интересных фактах, характеризующих животный и растительный мир Мурманской области путем создания настольной краеведческой игры.

Созданная игра в дальнейшем может использоваться при проведении массовых мероприятий, на днях открытых дверей, и просто как средство для совместного проведения досуга.

Цель: популяризация знаний об уникальной природе нашего края и важности ее охраны через привлечение пользователей ИИЦ к участию в создании настольной краеведческой игры в течение 2022 года.

Задачи:

- продвижение библиотеки как площадки для интеллектуального досуга;
- продвижение краеведческой литературы (увеличение выдачи краевой литературы на 10% по сравнению с 2019 годом);
- привлечение творчески активных пользователей ИИЦ/волонтеров к участию в проекте (участие в проекте минимум 10 человек);
- привлечение партнеров (привлечение минимум 1 партнера).

Анализ ресурсов и рисков:

Ресурсы: Фонд ИИЦ включает в себя большой выбор краеведческой литературы, из которой можно составлять вопросы для игры. Материалы (плотная бумага, кубики, фишки) для создания игры могут быть приобретены и/или изготовлены на средства спонсора, либо изготовлены самостоятельно или в сотрудничестве с партнерами (планируется сотрудничество с ГОАУК "Мурманский областной краеведческий музей").

Риски: проблемы с персоналом (болезнь, увольнение); отказ партнеров от сотрудничества; затруднения у участников, где и как искать информацию, непонимание правил игры.

Минимизация рисков:

- 1) Первый риск минимизируется подключением к работе с проектом всех сотрудников ИИЦ (объяснение идеи проекта, его этапов).
- 2) При отказе партнеров от участия можно изготовить кубики и фишки самостоятельно (используя полимерную глину).
- 3) Третий риск минимизируется созданием списка литературы, связанным с темой настольной игры, написанием алгоритма составления вопросов.
- 4) Четвертый риск минимизируется четкой проработкой правил игры.
- 5) Поддержкой проекта могут выступать: серия краеведческих игр «Заповедными тропами» и организация выставки-викторины «Заповедники Мурманской области» (в рамках цикла «Полуостров сокровищ»).

Перспективы развития:

- добавление новых карточек с вопросами для расширения игры;
- использование полученного опыта в создании других настольных игр;
- возможность для создания читательского объединения по созданию настольных игр.

Ответственные

№	Шаги реализации проекта	Ответственные, и сроки выполнения
1.	Проработка правил игры, разработка поля, вида кубиков, фишек и игровых карточек.	Бурина Г.С. (январь)
2.	Составление списка литературы для поиска вопросов к настольной игре; разработка формы для фиксации вопросов и вариантов ответов, с обязательным указанием библиографических данных изданий, откуда были взяты вопросы.	Бурина Г.С. (январь)
3.	Привлечение пользователей МБУК «ЦГБ»/волонтеров к участию в проекте (написание постов в социальные сети для привлечение участников и стимулирования интереса к настольной игре).	Бурина Г.С. (январь-июль)
4.	Разработка графика прихода участников/волонтеров (согласование с участниками).	Бурина Г.С. (февраль)
6.	Печать всех элементов настольной игры.	Бурина Г.С. (июль-август)
7.	Презентация настольной игры в рамках мероприятия - краеведческой игры «Заповедными тропами».	Бурина Г.С. (сентябрь)

Примерные содержание и правила игры (могут измениться, если будет найдено более выигрышное для качества игры решение):

Состав игры: Для разработки поля можно привлечь пользователей/волонтеров, любящих и умеющих рисовать (например, можно нарисовать поле в виде каменного лабиринта «Вавилона»). Фигурки и кубики можно создать с помощью полимерной глины.

Карточки могут быть двух видов (в виде книжки, где на верхней стороне вопрос и варианты ответа, а на внутренней стороне напечатан ответ и ссылка на книгу; либо на одной стороне вопрос и на оборотной стороне QR код, где содержится ответ и ссылка на книгу. На карточках изображены символы принадлежности к определенной категории вопроса: флора, фауна и т.д. В игре также есть карточки событий, влияющие на совершение игроком хода.

Ход игры: Все фишки устанавливаются на стартовой клетке. Игроки поочередно кидают кубик, чтобы узнать очередность хода (если у игроков выпал одинаковый символ (например, 4 и 4), они перекидывают кубики). У игрока с большим числом (выпала шестерка) право первого хода. Далее игроки ходят по порядку, согласно уменьшению значения, выпавшего на кубике (выпало соответственно 5,4,3,2,1).

Первый игрок кидает 2 кубика. Значение первого показывает на какое количество ходов он сможет переставить фишку, если правильно ответит на вопрос. Значение второго показывает категорию вопроса (либо на самом кубике будет изображен символ с категорией вопроса). Игрок берет карточку с вопросом в соответствии с его категорией. При правильном ответе он переставляет свою фишку в соответствии с выпавшим значением на первом кубике. Если ответ неправильной, он остается на своей клетке. Право ходить переходит следующему игроку по очередности.

Если выпал символ компаса, игрок передвигает свою фишку без необходимости ответить на вопрос.

Если выпал символ северного сияния, игрок берёт карту события и действует согласно указанию в ней (например: «Сегодня по прогнозам местных шаманов обещают метель. Оставайтесь на своей клетке», или ««В лесу вы встретили медведя. Вам удалось вовремя сориентироваться и убежать в верном направлении. Сделайте свой ход»).

Игрок, который первым прошел все клетки, считается выигравшим игру.