



КРАЕВЕДЧЕСКАЯ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА В БИБЛИОТЕКЕ

Анастасия Сергеевна ЛУКИНА,
заведующая информационным отделом
информационного интеллект-центра филиала № 6
Центральной городской библиотеки
(г. Мурманск)



Сегодня настольные игры переживают пик популярности, выдерживая конкуренцию даже с видеоиграми, поэтому библиотекари активно предлагают их пользователям как отдельный вид досуга для интересного проведения времени в библиотеке. «Настолки» — это не только развлечение. Существуют игры:

- на исторические и географические темы: в таком формате **легче усваиваются новые знания**;
- логические и стратегические — **учат мыслить, ставить цели и определять задачи** для их достижения, развивают пространственное мышление;
- многие игры **развивают воображение**, выпускается множество «настопок» по сюжетам различных книг.

Сам процесс игры **снижает стресс, поднимает настроение, объединяет участников.**

Опыт создания игры

Сотрудники информационного интеллект-центра (ИИЦ) филиала № 6 Центральной городской библиотеки г. Мурманска (МБУК «ЦГБ») разработали авторскую настольную игру на основе техники игры «Дубль». «Дубль» — это **быстрая весёлая игра, развивающая внимательность и реакцию**, ее цель — первым отыскать одинаковые изображения и/или слова на разных карточках. Победителем становится тот, кто окажется самым быстрым и внимательным и сможет собрать у себя больше всего карточек. Существует множество различных тематик игры «Дубль» доступных на рынке (иностранные слова, космос, подводный мир, города, магия, искусство и др.). Возникла идея создать вариант, посвященный родному краю.

В 2019 году библиотекарями была разработана **игра «Мурманск. Дубль-2: краеведческая игра»** или проще — «Мурманский Дубль». В комплект входят



Авторская настольная игра «Мурманский Дубль»





Образцы игровых карточек



52 цветные карточки и одна — с правилами игры. На рубашках изображен логотип МБУК «ЦГБ». На карточках присутствуют названия или изображения:

- достопримечательностей города Мурманска;
- природных явлений, характерных для родного края;
- названия животных и птиц;
- географических мест Кольского полуострова;
- фамилии мурманских писателей и поэтов.

Также на карточки добавлены:

- библиотечные термины;
- жанры литературы;
- хэштеги МБУК «ЦГБ» (#murmanlib, #эрудит51, #креатив_51), по которым ее можно легко найти в социальных сетях.

Решение добавить в игру профессиональные термины обусловлено желанием познакомить читателей с библиотечной спецификой и услугами. Во время игры библиотекарь может давать комментарии тем или иным понятиям, объяснять значения терминов, по необходимости отвечать на вопросы.

Опыт применения игры на практике

Центральная городская библиотека является постоянным участником городских мероприятий:

- **фестивалей:**
 - фильмов;
 - комиксов;
- **народных гуляний**, посвященных:
 - Дню города;
 - Масленице;
- **акций:**
 - «Ночь в музее»;
 - «Библионочь»;
 - косплея «Поларкон» и др.

На подобные выходы сотрудники библиотеки всегда организуют интерактивные площадки для мурманчан и гостей города. Брать с собой несколько увлекательных, а главное простых в объяснении настольных игр стало уже традицией. Часто такие выходы длятся всего несколько часов, за которые важно успеть заявить о себе как можно большему количеству людей. Настольная игра с доступными правилами, посвященная г. Мурманску, какой и является «Мурманский Дубль», всегда вписывается в программу выходов на городские мероприятия.



Участники уличного мероприятия играют в Дубль



Библиотекари используют авторскую краеведческую игру и на собственных мероприятиях. Ежегодно сотрудники ИИЦ филиала № 6 начинают квест-ориентирование ко Дню города с раунда в «Мурманский Дубль». Команды могут на старте квеста набрать от 3 до 5 баллов в зависимости от того, кто сколько карточек соберет.



Молодежь набирает баллы, играя в «Мурманский Дубль»



Юные участники играют в «Мурманский Дубль»

Игра пользуется популярностью на семейных игротеках, в нее интересно играть людям разных возрастов. Дети знакомятся с достопримечательностями города, люди более старшего возраста соревнуются в познаниях об истории родного края. «Мурманский Дубль» дополняет краеведческие мероприятия, игротеки, библиотечные выставки. Всё зависит от фантазии и желания необычно применить игру.

Основные плюсы авторской настольной игры, отмеченные во время ее использования в работе:

- доступные, простые правила;
- игра быстрая и динамичная;





- Опыт показал, что всегда нужно пробовать в своей работе что-то новое. Так, совершенно незамысловатая игра, может стать «изюминкой» библиотеки и вызывать интерес у пользователей разных возрастов, которые обязательно вернуться, чтобы сыграть еще один раунд и взять книгу о заинтересовавшей достопримечательности.

