

Мурмана выехали в составе Арктического литературного десанта в Кировск. Его участниками стали Геннадий Викторович Иванов, Илья Леонидович Виноградов, Вячеслав Васильевич Нескормных, Марина Владимировна Доценко (Чистоногова) и Юлия Александровна Колмогорова.

Писательский десант совершил экскурсию в Полярно-альпийский ботанический сад-институт имени Н. А. Аврорина. В сопровождении прекрасного гида и знатока растений Ольги Викторовны Петровой литераторы совершили экскурсию по тропам и оранжерее ботанического сада.

Завершился выезд встречей с читателями и общественностью в стенах Центральной городской библиотеки имени А. М. Горького. Любители литературы с большой теплотой встретили поэтические строки, рассказы о прозаических произведениях писателей. Специалист

библиотеки Анна Владимировна Заклинская провела для гостей увлекательную экскурсию по музею Венедикта Ерофеева. Она же выступила в роли ведущей творческой встречи.

Также мы благодарим Евгения Александровича Боровичева — директора Полярно-альпийского ботанического сада-института имени Н. А. Аврорина и Ольгу Владимировну Котликову — директора Централизованной библиотечной системы города Кировска за организацию теплого приема участников литературного десанта.

Книги — номинанты на соискание Всероссийской Арктической премии имени В. С. Маслова переданы в фонды Мурманской областной научной библиотеки. Они ждут своего читателя.

Всероссийская Арктическая литературная премия имени Виталия Семёновича Маслова <https://maslovlit.ru/>

Бурина Г. С., заведующая библиотекой-филиалом № 4 – Библиотекой-литературным музеем им. Н. Н. Блинова, Муниципальное бюджетное учреждение культуры «Центральная городская библиотека города Мурманска»

Создание настольной краеведческой игры в библиотеке: как это было

Приоритетным направлением работы библиотеки-литературного музея им. Н. Н. Блинова является краеведение во многих его проявлениях. В 2022 году традиционные формы работы были дополнены необычным проектом «Заповедная игра». Его итогом стало создание настольной игры, популяризирующей краеведческий компонент и раскрывающей творческий потенциал читателей.

Идея проекта появилась на основе классической викторины, посвященной заповедникам Мурманской области, растениям и животным, которые там обитают, роли экологии в жизни человека.

В процессе проведения мероприятий мы поняли, что:

- участникам нравится узнавать что-то новое о своем крае, особенно если это дается в игровой форме и обязательно с вариантами ответов, иногда забавными;
- есть люди, которым важно говорить о проблемах экологии, и мы можем предложить такой проект, где они смогли бы реализовать это стремление.

Компания игроков может быть разной — семейной или состоящей из сверстников. За основу мы взяли классический вариант настольной игры-ходилки: участник бросает кубик и передвигает фишку на нужное число клеток. Кто приходит к финишу первым, тот побеждает. Игру дополнили

карточками с вопросами о природе Кольского полуострова и экологии. Обязательным элементом стали варианты ответов: чтобы у игрока, если он не знает ответа, был шанс угадать. За правильный ответ на вопрос участник совершает ход, если ответ неверный — остается на своей клетке.



Первоначальное поле для игры

Карточки к игре разделили по категориям: растения, животные, птицы и экология. Для удобства мы обозначили их соответствующими символами. Игроки должны выбирать категорию с помощью двух стандартных игровых кубиков разного цвета: кубик одного цвета — показывает количество «шагов», а кубик другого цвета — номер категории. Также в игру включены карты событий и символ компаса. Они помогают игроку передвинуться на несколько клеток вперед, или, наоборот, отбрасывают назад.

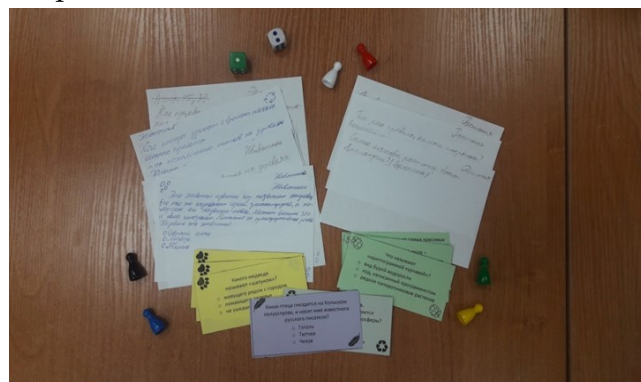
К созданию игры мы привлекли пользователей библиотеки. Их условно можно разделить на категории:

- тестировщики — изучают механику игры, ее длительность, сложность;
- создатели вопросов — ищут в книгах интересные факты, которые в последующем формулируют в вопросы;
- редактор «вопросов и ответов» — человек, который придумывает более интересные варианты ответов; подсказывает, как лучше сформулировать вопросы;
- дизайнер поля для настольной игры и др.

С их помощью идея настольной игры стала приобретать реальные очертания — от создания макета до готового издания. Одним из первых участников было предложено оформить игровое поле в виде каменного

лабиринта — «Вавилона». Эти спиралевидные сооружения, выложенные из камней на поверхности земли, можно встретить на территории Мурманской области.

С литературой, специально отобранной для создания вопросов, работали студенты, заинтересованные в проекте, и читатели библиотеки, равнодушные к природе Кольского Севера. Их знания помогли добавить в игру интересные и нетипичные факты о животном и растительном мире. Пользователи замечали, что в процессе поиска они сами открывали для себя что-то новое.



Первые карточки для игры

Среди тестировщиков игры нередко возникали споры: о количестве клеток на поле и о степени сложности правил. Предлагалась идея создать дополнительные переходы — лесенки между клетками, или «особые» клетки, зайдя на которые игроку нужно «выбросить» определенное число на кубике. Все идеи и предложения рассматривались активными участниками проекта, решался вопрос: оставить их в работе либо искать что-то новое.

Изначально мы планировали, чтобы участники, если они не знают ответ на вопрос из карточки, искали его в книге. Это оказалось неудобно: замедляется процесс игры, да и книги могут быть выданы. Если предположить тиражирование настольной игры по библиотекам, то привязка к литературе становится препятствием. Поэтому остановились на вариантах ответов и самом ответе на обороте.

Второй нюанс заключался в том, как должен выглядеть ответ: написанный на обороте карточки или доступный через QR-код.



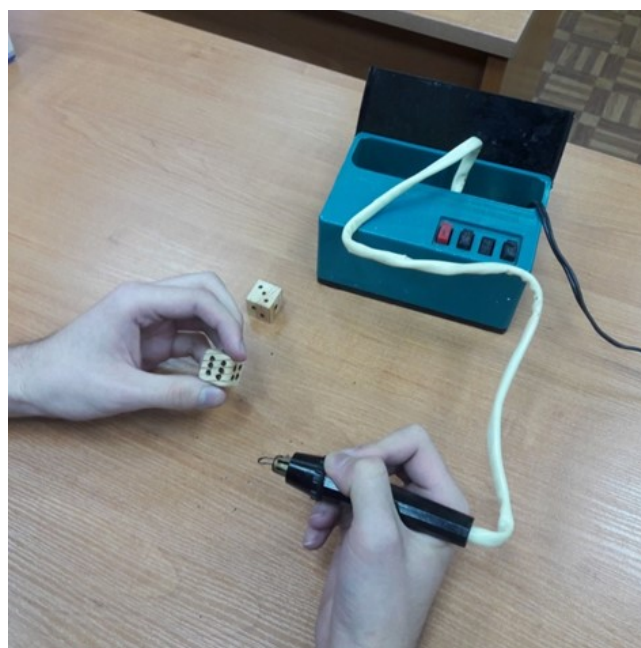
Презентация игры

Если ответ будет на обратной стороне, то его можно легко подсмотреть. В QR-коде же можно зашифровать ответ и дополнительную информацию по теме, ссылку на ЭБС или электронный каталог. Но такой объем данных нуждается в постоянной поддержке на сайте библиотеки. Еще одной проблемой может быть разрядка телефона в ходе игры. Поэтому в окончательном варианте мы оставили ответы на обратной стороне карточек.

Одним из читателей было предложено оригинальное решение для игровых кубиков — сделать один из них с символами категорий вопросов. Мы рассматривали множество вариантов того, из чего можно сделать кубики. Решили, что сделать их из деревянных брусков — самое лучшее для игры, посвященной в том числе экологии. Другой читатель, зная, что у нас в музейном фонде хранятся вещи советской эпохи, решил подарить нам прибор для выжигания 1980-х годов. Он оказался рабочим и помог при создании изображений на кубиках. Одной из проблем стало количество клеток на игровом поле. Первоначальный вариант включал в себя 16 клеток. Протестировав игру, мы поняли, что от 24 до 30 клеток — идеальное решение, потому что участники не успевают устать, в игру при желании можно сыграть несколько раз.

Еще один важный нюанс — авторское право на дизайн поля. Из-за того, что в проекте не был изначально прописан пункт о передаче авторского права на итоговое изображение игрового поля

в библиотеку, мы не смогли привлечь художника-волонтера. Поэтому итоговый дизайн нарисовал сотрудник библиотеки.



Процесс выжигания кубиков

Работа над проектом длилась 9 месяцев, а ее результатом стала настольная краеведческая игра «Заповедная игра». На ее презентации оказались те, кто был в составе творческого актива. Они вместе со сверстниками стали первыми игроками, кто оценил, насколько интересным бывает изучение краеведения, когда информация дается в легкой и доступной форме и через необычный формат. Сегодня игра пользуется популярностью у молодежи, которая приходит провести досуг в библиотеке, в нее играют участники Дней открытых дверей и ребята, посещающие летние школьные лагеря.

Игра стала уникальным опытом, который получили все участники проекта. Пользователи библиотеки смогли попробовать себя в непривычной для них деятельности, получили яркие эмоции и новые знания. Мы реализовали себя как площадка, где любой желающий может проявить себя в творческой работе и помочь популяризировать информацию о родном крае таким нетривиальным способом.

**Фото предоставлены автором*