Департамент культуры Воронежской области
Государственное бюджетное учреждение культуры
Воронежской области
Воронежская областная универсальная научная
библиотека имени И. С. Никитина

Научно-методический отдел

ИГРОТЕКА В БИБЛИОТЕКЕ

методические рекомендации

Воронеж
ВОУНБ им. И. С. Никитина
2022

Департамент культуры Воронежской области

**Государственное бюджетное учреждение культуры Воронежской области
Воронежская областная универсальная научная
библиотека имени И. С. Никитина**

Научно-методический отдел

ИГРОТЕКА В БИБЛИОТЕКЕ

Методические рекомендации

Составитель: О. Ю. Ершова

**Воронеж
2022**

УДК 021.4:379.8 (076)

ББК 78.349.6я81

И 27

Печатается по решению редакционно-издательского совета

ВОУНБ им. И. С. Никитина

Председатель совета – Л. М. Смирнова

Редактор: Н. С. Лучникова

Составитель: О. Ю. Ершова

И 27 Игротека в библиотеке : методические рекомендации / Воронежская областная универсальная научная библиотека имени И. С. Никитина ; составитель: О. Ю. Ершова ; редактор Н. С. Лучникова. – Воронеж : ВОУНБ им. И. С. Никитина, 2022. – 24 с.

УДК 021.4:379.8 (076)
ББК 78.349.6я81
И 27

© ВОРОНЕЖСКАЯ ОБЛАСТНАЯ УНИВЕРСАЛЬНАЯ НАУЧНАЯ

БИБЛИОТЕКА ИМЕНИ И. С. НИКИТИНА, 2022

Оглавление

Введение 5
Организация игротеки 5
Оформление игрового пространства 7
Такие разные игры 7
Выбираем игры для фонда 8
Электронные игры 17
Интеллектуальные игры 18
Как организовать квест-игру в пространстве игротеки 20
Клуб любителей игр 21
Подведем итог 22
Список источников, рекомендуемый для ознакомления 23

Введение

Библиотека – это открытое пространство для общения, творчества, отдыха и игры. Круг интересов читательской аудитории растет с каждым годом, поэтому современная библиотека должна уметь находить индивидуальный подход и удовлетворять запросы каждого пользователя. Сегодня одним из актуальных направлений организации творческого взаимодействия библиотеки и читателя является создание игровых зон в библиотеках.

Игротека в библиотеке – это специальным образом организованное пространство, объединяющее любителей настольных, интеллектуальных, сюжетно-ролевых, деловых игр, квестов. На сегодняшний день интерес к игротеке обусловлен реально существующей среди пользователей потребностью в социально-культурном развитии, стремлением к качественному досугу. Игровая площадка привлекательна для разных возрастных и социальных групп населения, но наиболее выраженный интерес к ней проявляет молодое поколение. Чего же хочет современная молодежь? Общаться, развивать свои способности, проявлять лидерские качества личности, реализовывать свои идеи, собираться в большие и малые компании, проводить своё свободное время с пользой. Сегодня особенно важно идти навстречу и отвечать интересам молодёжи, так как именно она умеет виртуозно привносить жизненную энергию в то, к чему прикасается. Библиотека крайне остро ощущает потребность в таком вдохновении и живом контакте в её стенах. Ей нужны новые знакомства, свежие мысли, эффективные диалоги с посетителями и нечто большее, чем просто общение.

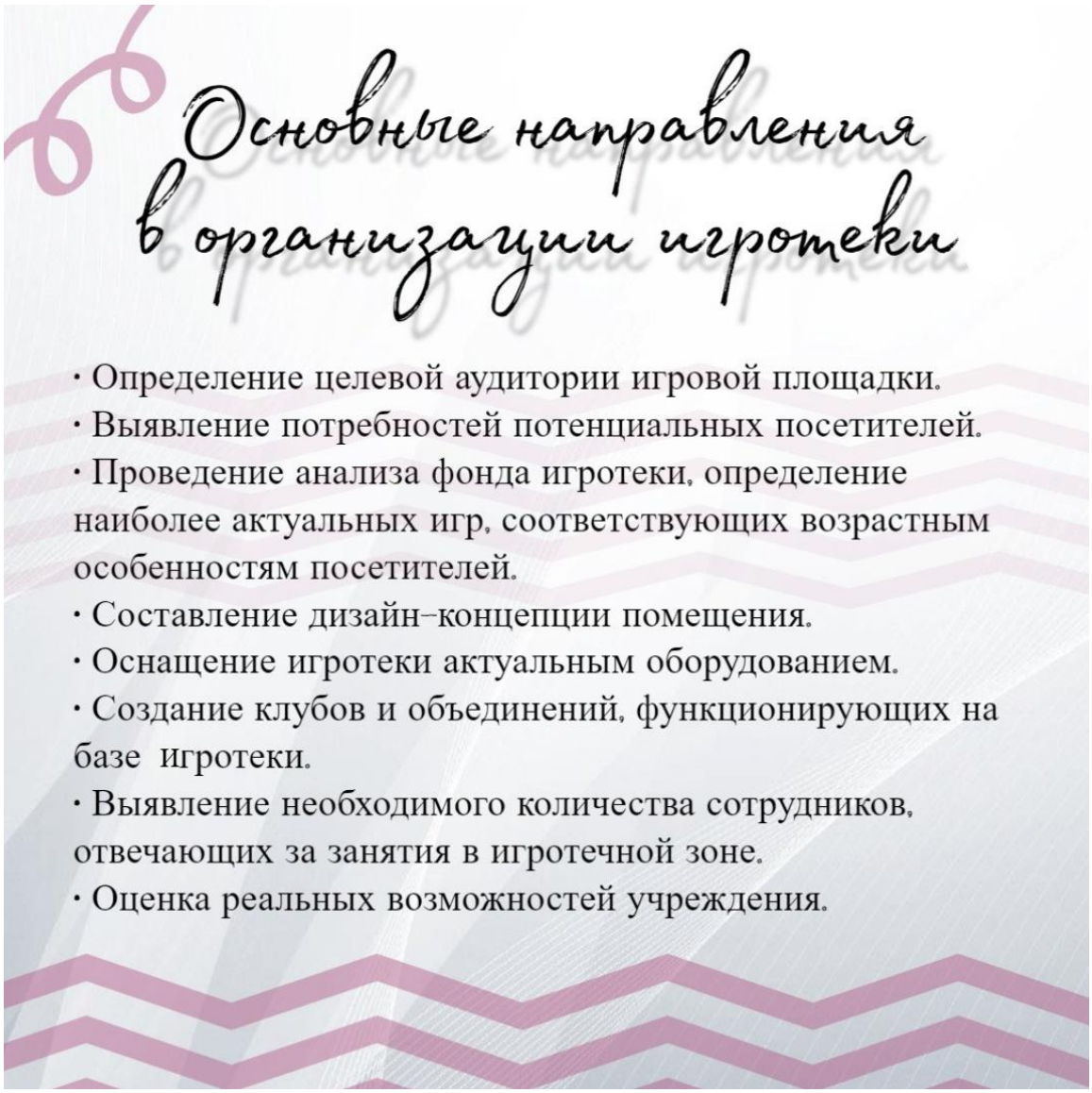
Организация игротеки

Игротека является настоящим триггером активной библиотечной жизни. С внедрением игрового пространства в структуру учреждения будет запущена новая волна библиотечной активности. Именно этого ожидают современные пользователи, ведь они хотят не только смотреть со стороны, но и с увлечением участвовать в предлагаемых им практиках.

Игротека – это всегда хорошая идея. Рассмотрим плюсы.

- Привлечение в библиотеку новых посетителей.
- Оказание положительного влияния на интеллектуальное развитие населения.
- Популяризация чтения и книги.
- Устранение шаблонного убеждения «в библиотеке скучно».
- Поиск волонтеров и активистов среди посетителей игротеки.
- Культурное обогащение посетителей и самой библиотеки в целом.
- Повышение статуса учреждения.

Предлагаем ознакомиться с основными направлениями организации игротеки в библиотеке.



Успешность будущей игротеки определяет качественная работа по каждому из вышеуказанных направлений.

Оформление игрового пространства

Оформлению пространства игротеки следует уделить особое внимание. Дизайн-проект должен отвечать ряду требований:

- визуальная привлекательность помещения;
- грамотно подобранная цветовая гамма;
- комфортная меблировка, использование качественного материала;
- внедрение современного оборудования, необходимого для функционирования игровой зоны;
- соблюдение принципа доступной среды и открытого пространства, что обеспечит удобный доступ к фонду игротеки и комфортное пребывание в игротеке.

При определении актуальной цветовой гаммы уделите внимание акцентным деталям – эти элементы должны отражать идею игровой зоны, подчеркивать индивидуальность и уникальность библиотеки.

При выборе мебели необходимо учитывать, что игротека интересна разновозрастным посетителям, поэтому важно создать комфортные условия для каждой отдельной группы пользователей.

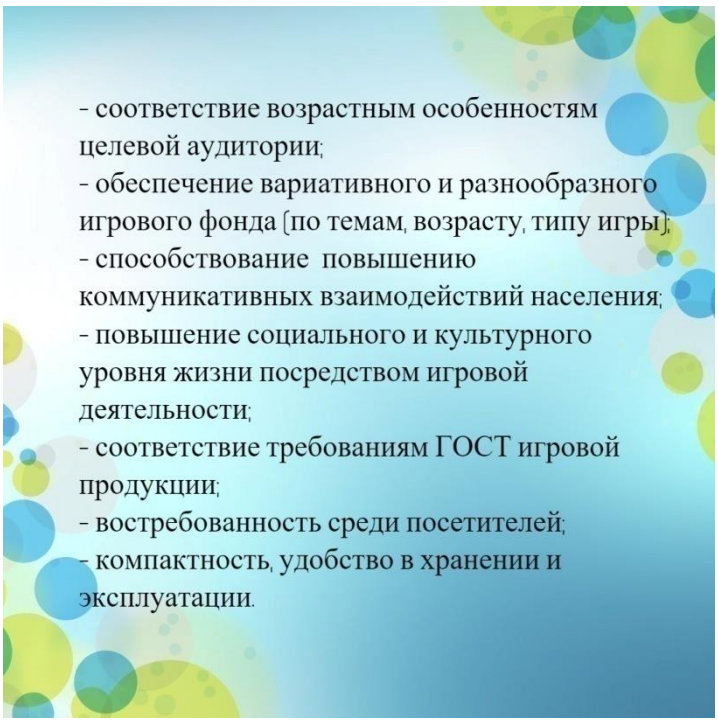
Правильное оформление пространства способствует повышению интереса со стороны читателей, благоприятному влиянию на имидж учреждения и созданию общего позитивного впечатления.

Такие разные игры

Сегодня существует целое множество игр, все они дифференцируются по тематикам и ориентированы на разные возрастные группы. Игры тренируют и развивают когнитивные способности человека, способствуют продуктивному обучению, влияют на формирование тех или иных позитивных качеств личности.

Для библиотек наиболее привлекательными являются игры, в основу которых положены произведения художественной литературы. Такие мероприятия не только способствуют продвижению чтения и книги, но и помогают по-новому воспринимать творчество писателей и поэтов, делают их произведения ближе и понятнее современным читателям. Кроме того, благодаря игровым элементам, работа с книгой становится не только полезным, но и увлекательным занятием. Наряду с удовольствием от игрового процесса посетитель получает наслаждение от умения пользоваться своими знаниями и от расширения собственного кругозора. В библиотеках все чаще появляются специальные отделы, целенаправленно занимающиеся разработкой и проведением различных игровых мероприятий с пользователями.

Игры должны отвечать ряду требований:



Игротека в библиотеке предполагает наличие собственного игрового фонда, к которому будут прибегать специалисты при организации мероприятий и сами посетители.

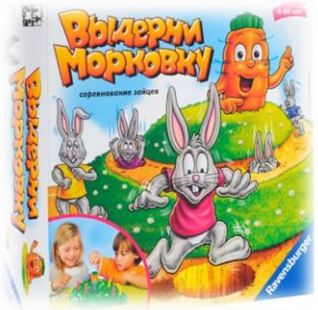
К первой встрече любителей игровых практик необходимо подготовить коллекцию игр (7–10 игр). В дальнейшем их репертуар желательно расширить. Фонд должен быть разнообразен и интересен не только детской, но и взрослой аудитории. Ведь игротеку можно посещать в компании друзей, родственников, знакомых и даже в одиночку, так как эта площадка отлично подходит для новых знакомств. К тому же, участники могут приносить из дома свои игры, и самостоятельно устраивать командные турниры, что делает посещение игротеки еще интереснее.

С уже имеющимся фондом игротеки пользователей необходимо познакомить заранее: в социальных сетях на страничке библиотеки публикуется краткое описание к большинству игр, а также их правила. К игровой премьере необходимо подготовиться заблаговременно – опубликовать анонс в социальных сетях. 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!».

Выбираем игры для фонда

Сегодня читателей интересуют разные форматы игр: настольные, настенные, напольные. Каждый вид игры уникален и обладает рядом положительных свойств.

Настольные игры – познавательное развлечение, замечательный способ развить эрудицию, пополнить словарный запас, улучшить логическое мышление. «Настолки» – модное социальное хобби, о котором говорят в самых разнообразных общественных кругах. Но самое главное, что настольные игры – это живое общение. Кроме того, игры, как и книги, развивают интеллект, а играть в них всегда интересно и весело! Многие библиотеки имеют целые коллекции современных настольных игр, репертуар которых меняется и расширяется. Меняется образ жизни людей, а вместе с тем меняются и их интересы. На сегодняшний день можно выделить несколько самых популярных настольных игр.

Популярные настольные игры для детей		
Название игры	**Описание**	**Время игры**
1. «Коварный Лис»	«Коварный лис» – увлекательная кооперативная игра для детей от 5 лет, которая позволит почувствовать себя настоящими детективами, применить логику и научиться работать в команде! В городе был замечен Коварный Лис, который сумел увести пирог прямо у вас из-под носа! Все лисы теперь попали под подозрение, но кто же из них похитил лакомство? Вам предстоит вычислить хитреца до того, как он спрячется в своей норе. А для этого необходимо действовать сообща, используя подсказки, рассматривая улики (с помощью специального дешифровщика!) и снимая подозрения с невиновных. *Игра рекомендована известным детским психологом Валентиной Паевской.*	*15–40 минут*
2. «*Выдерни морковку*» 	Данная настольная игра развивает внимание, логику и мышление ребёнка. Игрок-заяц должен первым добраться до вершины холма. Карточки лежат картинками вниз, а игроки по очереди их берут. Если на карточке нарисован зайчик с 1, 2 или 3 следами, то игрок делает соответствующее количество шагов по тропинке. Если на карточке нарисована морковка, то нужно повернуть большую морковку. При вращении морковки на тропинке открывается ямка. Если на этом месте стоит зайчик, то он проваливается и игроку надо взять другого зайчика.	*15–25 минут*
3. ***«Чумачечий квест»***	«Чумачечий квест» – это развивающая игра для дошколят, первоклашек и их родителей, от 2 до 6 игроков. Правила простые, одну партию можно пройти за полчаса и сразу начать следующую. Игра включает много	*15–30 минут*

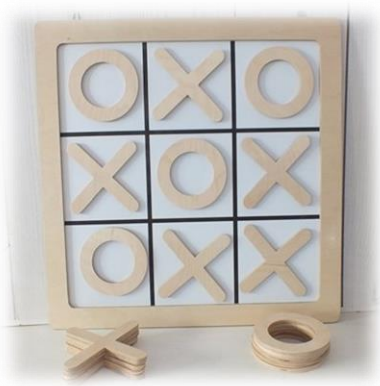
	разнообразных и увлекательных заданий: отгадывать загадки и тайные послания; распутывать слова и фразы; искать нужные буквы; объяснять слова без слов; ловко двигаться и многое другое.	
Популярные настольные игры для молодёжи		
Название игры	**Описание**	**Время игры**
1. «*Имаджинариум*»	«Имаджинариум» – самая популярная российская игра на ассоциации, которая активизирует креативное мышление, логику и находчивость. Цель игры: набрать больше всех очков, отгадывая карточки соперников, и заодно запутать оппонентов своими карточками. На поле с летающими слонами встречаются особые клетки, которые направляют фантазию игрока по нужному руслу – уложить ассоциацию в четыре слова, связать ассоциацию с известным брендом или телешоу и даже придумать целый рассказ, в котором можно спрятать крючки к своей загадке.	*15–60 минут*
2. «*Монополия*»	«Монополия» развивает сообразительность, внимание к деталям и мышление. Подходит для молодёжного круга и совместного семейного отдыха Цель игры: выиграть, оставшись единственным не обанкротившимся игроком. Игроки по очереди бросают кубики. Начинает игрок, который выбросил наибольшее число. Затем очередь переходит к игроку слева. Игрок бросает кубики и перемещает фишку по стрелке на то количество полей, которое выпало на кубиках. Участников игры ждет масса позитивных эмоций и ярких впечатлений.	*20–60 минут*
3. «*Крокодил*»	Игра «Крокодил» оказывает положительное влияние на развитие логики, познавательных и умственных способностей, позволяет обогатить словарный запас. Цель игры: отгадать как можно больше слов, а также креативно и понятно показать задуманное. Это развлечение подойдет для	*20–40 минут*

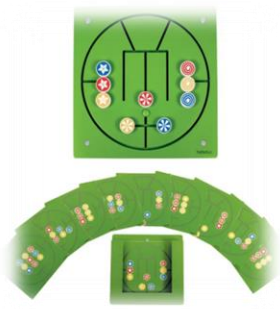
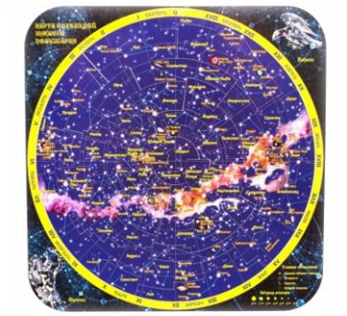
	большой и для маленькой группы участников – от 3 до 15 человек. Один из игроков встает напротив других участников и начинает изображать загаданное слово. Задача остальных – назвать это понятие в той форме, в которой оно было задумано.	
4. ***«Дженга»*** 	«Дженга» развивает мелкую моторику, внимание и логику. Принцип игры очень прост: из деревянных брусков одинаковой длины строится башня. Каждый этаж состоит из трех брусков, которые кладутся вплотную и параллельно друг к другу. Бруски каждого следующего этажа, в свою очередь, кладутся перпендикулярно брускам предыдущего этажа. Первым ходит тот, кто строил башню. А затем игроки поочередно вытаскивают по одному бруску и ставят его наверх.	*15–30 минут*
Популярные настольные игры для взрослых		
Название игры	**Описание**	**Время игры**
1. *«Концепт»* 	Игра для любителей творческой деятельности, которая развивает эрудицию, вдохновляет на свежие идеи. Цель игры: правильно угадывать слова, используя универсальные иконки и связанные с ними ассоциации. Каждая картинка отражает определенное качество, или свойство. Численность игроков каждой команды – два человека.	*30–60 минут*
2. *«Экивоки»* 	«Экивоки» способствует развитию когнитивных функций, логики, смекалки. Играть в неё можно как большой, так и маленькой компанией. Цель игры: провести свою фишку от дверей дома до чердака быстрее, чем соперники. Все просто: бросьте кубик, выполните задание, пройдите вперед. Задания заключаются в том, чтобы объяснять и отгадывать слова тем или иным способом. На выполнение задания, как правило, дается 1 минута.	*От 15 минут до нескольких часов*
3. *«Мафия»*	Популярная психологическая игра с простым и увлекательным сюжетом, которая положительно влияет на развитие логического мышления и внимания. Мирные жители города, которые устали	*От 20 минут*

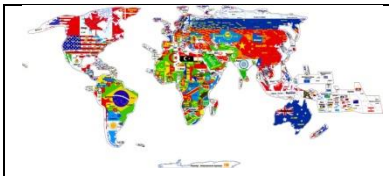
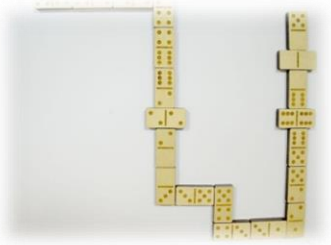
	от распоясавшейся мафии, решают устроить борьбу с преступниками. Команды мафии и мирных жителей играют друг против друга. Мирные жители выигрывают, если вычисляют всех мафиози. Мафия выигрывает, если победа мирных жителей математически невозможна.	
***4.* «Кодовые имена»**	Игра «Кодовые имена» отлично подходит для досуга. Помимо приятного времяпрепровождения она гарантирует развитие интеллектуальной сферы, обогащение словарного запаса. На столе выкладывается квадрат 5×5 из карточек со словами, и игроки делятся на две команды. Капитаны команд должны с помощью коротких ассоциаций подсказать часть выложенных слов своим соратникам – раньше, чем соперники отгадают свои. Ошибки и неточности передают ход другой стороне.	*20–45 минут*

Настенные игры во многих библиотеках являются эффективной формой работы с пользователями в направлении их творческого развития. Эта форма работы имеет следующие достоинства:

- способствует развитию творческого отношения к чтению среди всех возрастных групп;
- активизирует воображение;
- учит образному и аналитическому мышлению;
- оказывает благоприятное влияние на память, когнитивные функции;
- способствует образованию новых нейронных связей;
- развивает коммуникативные навыки участников.

Популярные настенные игры для детей		
Название игры	**Описание**	**Время игры**
1. «Крестики-нолики» 	Настенная игра для развития внимания, пространственного мышления и просто веселого досуга. Игроки по очереди ставят на свободные клетки поля 3×3 знаки (один – крестики, другой – нолики). Первый, выстроивший в ряд 3 фигуры по вертикали, горизонтали или диагонали, выигрывает. Первый ход делает игрок, ставящий крестики. Обычно по завершении партии выигравшая сторона зачёркивает чертой свои три знака (нолика или крестика), составляющих сплошной ряд.	*5–15 минут*
2. «Три в ряд»	Магнитная игра «Три в ряд» развивает моторику ребенка, математические навыки,	*15–30 минут*

	речь и координацию движений. В этой игре необходимо перемещать фишки по лабиринту и расставлять их по представленным шаблонам или в произвольном порядке.	
3. «Мини-терра» 	Играя в дартс «Мини-терра», дети развивают меткость, точность и координацию. Игра представляет собой комплект из красочной и яркой мишени и трёх дротиков. Дротики в наборе предусмотрены для детей и не имеют острой иглы.	*15–25 минут*
Популярные настенные игры для молодёжи		
Название игры	**Описание**	**Время игры**
1. «Карта звёздного неба» 	«Карта звёздного неба» развивает внимание, пространственное мышление, обогащает интеллект. Это магнитный пазл, в котором элементы выполнены в контурах классических границ созвездий, а звёзды соединены линиями, образующими сам контур созвездия. Также указаны названия самых ярких и значимых звёзд, галактики, туманности и звёздные скопления, расположенные в границах данного созвездия.	*20–40 минут*
2. Магнитный дарст 	«Магнитный дартс» – отличное средство для активного отдыха и развития глазомера. Игра развивает меткость, ловкость, внимание и моторику. Это полноценный игровой и спортивный снаряд, при разработке которого учтены все требования по безопасности. В данном наборе дротики не вонзаются в мишень, а притягиваются магнитным полем, что исключает риск получения травм.	*15–40 минут*
3. Магнитная Карта-пазл "Мир"	Географический магнитный пазл «Мир» расширяет кругозор, способствует развитию памяти и внимания. Это полная карта мира, в которой элементами являются страны и регионы в	*30–60 минут*

	контурах своих географических границ. С использованием геопазла можно организовать увлекательную командную игру и заодно узнать много нового.	
Популярные настенные игры для взрослых		
Название игры	**Описание**	**Время игры**
1. «Домино настенное» 	Игра в «Домино» способствует повышению интеллектуального уровня, развитию эрудиции. «Домино» – игра, в процессе которой выстраивается цепь элементов соприкасающихся половинками с одинаковым количеством точек, обозначающим число очков. Любимая игра взрослого поколения теперь в новом, настенном формате.	*20–50 минут*
2. «Скрэббл»	Настенная игра, которая тренирует память, внимание и мышление. Скрэббл – игра, в которой от двух до четырёх играющих соревнуются в образовании слов с использованием буквенных плиток на магнитной доске, разбитой на 225 квадратов. Аналоги данной практики – игры «Эрудит» и «Словодел».	*20–60 минут*

Напольные игры. Такой формат игр наиболее интересен детям. Они позволяют свободно двигаться в любом направлении, прыгать, шагать. Кроме того, такое времяпрепровождение может приносить пользу для физического здоровья. Необходимо позаботиться о том, чтобы во время игры были удовлетворены потребности посетителей в познании, движении и общении.

Популярные напольные игры для детей		
Название игры	**Описание**	**Время игры**
1. «От Земли до Луны и обратно»	Данная игра позволяет осуществлять интеграцию двигательной, коммуникативной и познавательной активности детей. Напольная игра-бродилка «От Земли до Луны и обратно» представляет собой игровое поле, разделённое на 18 квадратов, на каждом квадрате – звёздочка. Цель игры: первым добраться до финиша, соблюдая правила игры и правильно	*10–25 минут*

	выполняя задания.	
2.«Счастливый случай»	Игра активизирует познавательную деятельность, улучшает внимание и память. Счастливый случай – это напольная игра для компании детей, цель которой состоит в том, чтобы как можно быстрее провести все свои фишки до финиша. Игрок, точным броском кости попадающий прямо на финиш первым, становится победителем. Игровое поле удивляет своим размером и яркостью. Рекомендовано для детей от 5 лет.	*15–30 минут*
3. «Конфеты»	В процессе игры ребенок изучает цвета, развивает наблюдательность. Цель игры: в зависимости от выпавшей цветовой комбинации игроки выбирают конфеты с соответствующей расцветкой. Для игры используются 3 кубика с цветными символами.	*15–30 минут*
Популярные напольные игры для молодёжи		
Название игры	**Описание**	**Время игры**
1. «Допрыгался»	Игра развивает координацию, тренирует память, оказывает благоприятное влияние на физическое здоровье. Напольная игра «Допрыгался» – это взрывная смесь популярных игр Твистера и Классиков, которая потребует от игроков проявить все свои способности в гибкости и точности прыжков. Цель игры: игроки по очереди встают у первого ряда и продвигаются вперед, ставя изображенные части тела на картинки. Кто сможет без ошибок добраться до последнего ряда – победитель!	*15–35 минут*
2. *«Лудо»*	Эта увлекательная напольная игра развивает эрудицию и логику. Вместе с «Лудо» время летит незаметно. Цель игры: первым привести в центр поля свои 4 фишки. Остальные игроки могут продолжить игру и распределить между собой оставшиеся места в порядке прибытия.	*20–40 минут*
3. «Большой Мистер Твистер»	Веселое времяпрепровождение обеспечено с этой легендарной игрой! «Большой Мистер Твистер» не только проверит ваше чувство	*25–60 минут*

	баланса и гибкость, но и потренирует внимательность и скорость реакции. Крутите рулетку и узнайте, какое невероятное движение вам придётся попробовать воспроизвести в следующем ходу. Правая нога на красное! Кажется легко? А теперь левая рука на зелёное! И вот вы уже приняли невообразимую позу, едва удерживая равновесие. Тот, кто упал или коснулся игрового поля локтем или коленом, выбывает. Победителем становится тот единственный, кто продержался до самого конца.	
Популярные напольные игры для взрослых		
Название игры	**Описание**	**Время игры**
1. «Шашки и шахматы напольные» 	Это игра, время за которой проходит незаметно, но с пользой, ведь она способствует тренировке памяти, логического и пространственного мышления, концентрации внимания, а также научит принимать быстрые решения. Большой размер игрового поля делает игру в шахматы и шашки необычной, яркой и увлекательной. Логические напольные игры – увлекательное занятие как для взрослых, так и для детей. Количество игроков: от 2 человек.	*30–60 минут*
2. «Лестницы и змеи» 	Интересная игра, развивающая внимание. Поле выглядит устрашающе, но всегда есть выход даже из самой сложной ситуации. В преодолении опасного пути Вам помогут лестницы. Взбирайтесь по ним, чтобы добраться до финиша, ведь эти змеи не умеют ползать по лестницам. Игрокам не всегда удаётся попасть на лестницу и приходится встретиться с головой змеи. Тогда ваша фишка скатится вниз к хвосту змеи, а путь станет ещё длиннее.	*20–30 минут*
3. «Лабиринт с шариком» 	Игра тренирует координацию и ловкость, а также учит командной, слаженной работе. В такой игре малейшее неверное движение и нужно начинать почти заново – вот тут-то ключевым становится прекрасная смекалка и идеальная слаженность действий участников. Побеждает та команда, которая быстрее найдет выход для шарика на игровом поле.	*15–20 минут*

Электронные игры

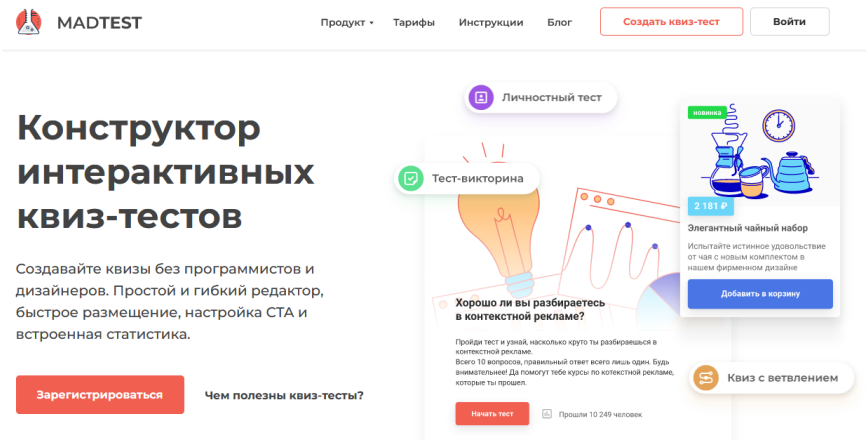
Электронные игры – о них много говорят, ими интересуются, в них играют. Актуально ли это направление для библиотечной игротеки? Ответ однозначен – да! Найдется немало любителей электронных игр, даже среди тех, кто по каким-то причинам не любит привычные игровые формы.

Сегодня, добавив в игротеку такой формат досуга, как проведение электронных игры, библиотека сможет привлечь интерес более широкого круга пользователей.

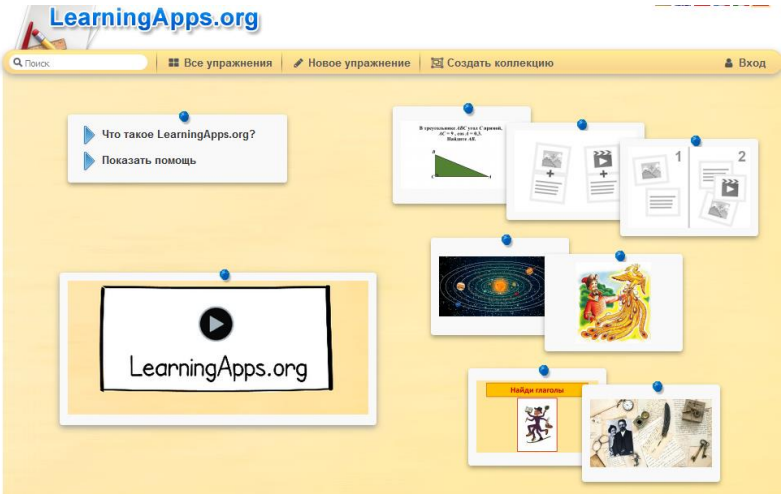
К тому же, электронные игры создать совсем не сложно. Для этого существует множество бесплатных онлайн-сервисов, среди которых вы обязательно найдете наиболее точно отвечающий вашим запросам и пожеланиям.

Ниже приведены примеры таких платформ.

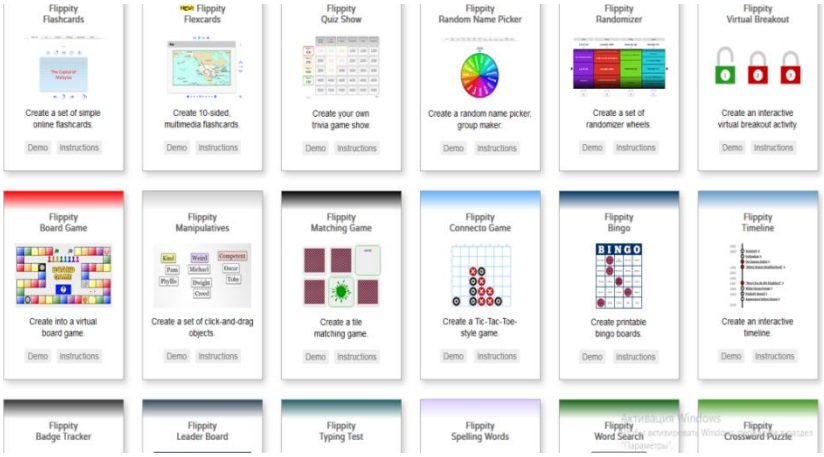
1. Madtest – конструктор интерактивных квизов-тестов. Сервис отлично подойдет, если вы планируете размещать тесты у себя на сайте или в социальных сетях. Можно оставлять комментарии, которые будут показываться при правильном или неправильном ответе пользователя.



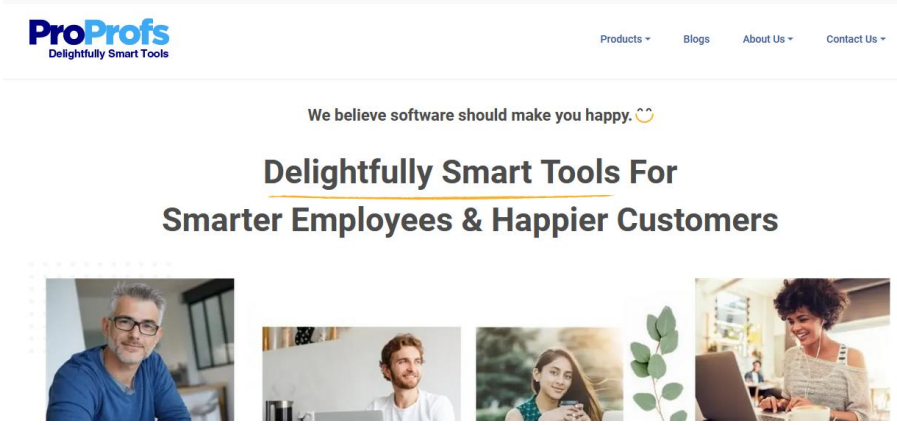
2. LearningApps – бесплатный сервис для создания обучающих игр и игровых упражнений. Является одним из самых популярных онлайн-сервисов, которые используют в своей работе преподаватели.



3. Flippity – онлайн-сервис, который позволяет создавать игровые упражнения на основе Google-таблиц.



4. ProProfs – онлайн-конструктор с большим функционалом. Можно создавать тесты, пазлы, кроссворды и т. п.



Цифровая среда уверенно вошла в жизнь современных пользователей, и библиотека, шагая в ногу со временем, теперь может организовывать в своем пространстве новые актуальные мероприятия с применением электронных игр.

Интеллектуальные игры

Особую популярность в последнее время приобретают интеллектуальные игры. Это объясняется не только любовью к игровой деятельности, но и желанием пользователей продемонстрировать свой интеллект, креативность, умение находить решение самых сложных задач. Интеллектуальные игры – одна из самых популярных форм работы с детьми и молодёжью. С точки зрения педагогики и психологии интеллектуальные игры обладают огромным воспитательным потенциалом. Их цель – активизация познавательной деятельности, логического мышления, расширение общего кругозора.

Еще одно преимущество такого вида игр – их доступность: можно играть как компанией, так и одному, выполняя различные задания.

Участвуя в интеллектуальных играх, человек проявляет многообразие личностных качеств, развивает позитивные навыки.

• Организованность – во время игры необходимо следовать правилам, внимательно слушать ведущего.

• Инициативность – участникам часто приходится предлагать разные варианты ответов, что в итоге наталкивает на правильный ответ.

• Целеустремленность – развивается за счёт стремления к победе и преодоления сложностей.

• Выдержка – участникам нужно проявлять уважение ко всем игрокам и ведущим мероприятия, предоставлять слово другим.

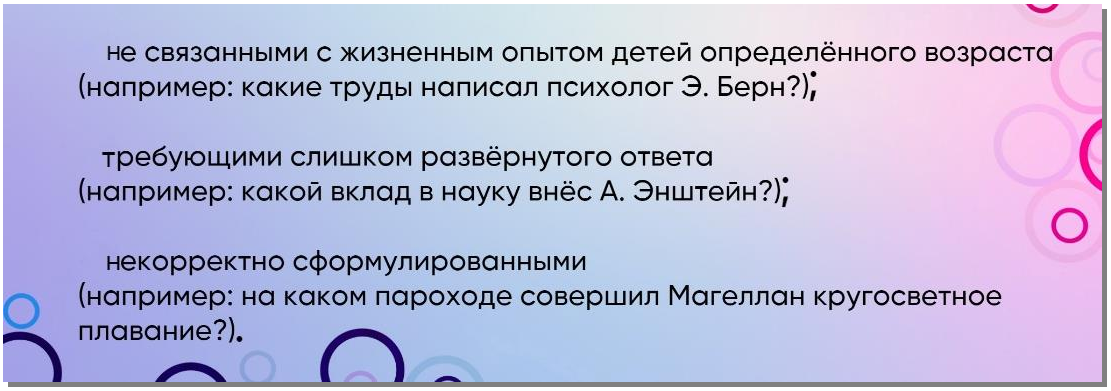
• Стрессоустойчивость – игра учит спокойно реагировать на нестандартные ситуации и искать пути выхода из них.

• Расширение кругозора – всегда интересно получать новые знания.

• Любопытство – именно в процессе игры создаются комфортные условия для проявления и формирования заинтересованности к различным областям знаний.

Интеллектуальные игры имеют свои особенности:
- наличие вопросов, на которые участники отвечают во время практики;
- наличие определённых правил, которые следует соблюдать участникам;
- наличие игрового сюжета.

Вопросы интеллектуальной игры не должны быть:



Хороший вопрос – это тот, который несёт в себе много информации, для ответа на который нужны не только знания, но и умение логически мыслить. Даже если правильный ответ на него не будет дан, участники обогатят свой интеллект знаниями, заключёнными в самом вопросе.

При подготовке интеллектуальной игры важно определить:

- кто принимает участие в игре – команды или индивидуальные участники;
- сколько человек в команде;
- сколько всего команд (участников) задействовано в игре;
- в каком порядке задаются вопросы;
- сколько времени даётся участникам на подготовку ответа;
- каким образом начисляются баллы за правильный ответ;
- какова продолжительность игры.

Для того чтобы игра проходила слаженно, перед её началом необходимо объяснить правила всем участникам.

Игровой сюжет – это ключевая линия игры, которая не только обогатит общее впечатление от мероприятия, но и позволит обеспечить эмоциональное «проживание» её моментов играющими. Наличие интересных игровых сюжетов и ролей позволит внести в привычную игровую форму «вопрос-ответ» яркость.

Как организовать квест-игру в пространстве игротеки?

Сегодня большой популярностью пользуется организация квест-игр в библиотечном пространстве.

Квест (англ. quest – «поиск, предмет поисков, поиск приключений») – это понятие означает способ построения сюжета, в котором происходит путешествие персонажей-героев к определенной цели через преодоление специально организованных препятствий. Квесты могут иметь разную тематическую направленность. Это позволяет лучше узнать библиотечное учреждение и его фонды, услуги и ресурсы; даёт возможность проявить находчивость и эрудицию; позволяет ближе познакомиться с литературными произведениями, погружает в атмосферу важных исторических событий; способствует развитию навыков командной работы в условиях необходимости принятия быстрых и правильных решений; позволяет коллективно пережить эмоции, сближает участников события; дарит приятные впечатления и эмоции, связанные с библиотекой.

Рекомендации по организации квест-игры

Подготовка квест-игры начинается с выбора координатора мероприятия и формирования рабочей группы. Они определяют цель игры, ставят задачи, занимаются организационными вопросами.

Далее следует четко сформулировать, на какой контингент направлена квест-игра (возраст, пол, социальный статус и так далее). Это играет важную роль в последующем выборе актуального сюжета, разработке сценария, составления заданий.

Большое значение имеет оформление локации. Сценарий игры должен быть разработан с ориентировкой на площадь и материально-техническое оснащение помещения.

На каждом этапе игры заранее разрабатываются задания (так называемые препятствия), выполнение которых послужат координатами дальнейшего направления действий.

Не обойтись здесь и без правил прохождения квест-игры. Помимо основных правил, следует включить «разрешающие пункты». Например, правило «мы не ссоримся и не спорим» следует заменить правилом «мы уважаем друг друга и оцениваем вклад каждого в совместную работу».

Финальный «шаг» – заключительное задание квеста – желательно наделить выразительностью: особенной сложностью, креативностью или применением «эффекта неожиданности».

При подготовке мероприятия важно позаботиться и о приятных вознаграждениях для участников, так как это ещё больше укрепит их положительное впечатление как о мероприятии, так и об учреждении в целом.

Клуб любителей игр

Клуб любителей игр в библиотеке – это объединение, на базе которого регулярно проводятся турниры, командные соревнования, батлы, мастер-классы, тематические встречи и другие мероприятия с применением игровых элементов.

Следует отметить, что игровые клубы бывают разные. Одни выступают как сообщество любителей какой-то определенной игры (например, клубы «Мафии», «Имаджинариума»), другие представляют собой объединение ценителей отдельного вида игр (настольных, настенных, напольных, электронных и т.д.). Также существуют клубы общей направленности, в которых предпочтение отдаётся разным видам игровой деятельности.

У клуба, как у любого тематического объединения, обязательно должны быть правила.

Несмотря на то, что в последнее время игровые практики приобретают всё большую популярность, многие игры остаются малоизвестными, поэтому в рамках клуба любителей игр можно проводить знакомства с редкими, непопулярными, но очень интересными и развивающими играми.

Функции клубной работы:

1. *Самообразовательная функция*. Деятельность в рамках клуба любителей игр всегда направлена на получение участниками нового опыта и знаний.

2. *Рекреационная функция.* Участники объединений отдыхают на заседаниях от повседневных забот, для них это становится привычным способом проведения свободного времени.

3. *Коммуникативная функция.* Членов клуба, как правило, объединяет не только увлеченность единой тематикой, но и интерес к новым коммуникативным взаимоотношениям, обмену опытом.

4. *Творческая функция.* Невозможно представить клуб любителей игр без творческого потенциала. Именно здесь пользователи могут продемонстрировать своё креативное мышление и эрудицию.

5. *Гедонистическая функция* (получение эстетического наслаждения). Игровой процесс – это уже удовольствие. А клуб игровой направленности – уникальная площадка для погружения в этот увлекательный мир игровых практик.

Подведем итог

Сегодня интересы населения обширны и многообразны. Каждый пользователь уникален, и запросы одного человека могут существенно отличаться от потребностей другого. Молодёжь обладает большим количеством познаний в самых разных областях, ей хочется не просто выступать в роли носителя информации, но и делиться опытом, обмениваться впечатлениями, вступать в живое общение, диалог.

Правильно подобранный фонд игротеки поможет привлечь в библиотеку желаемый контингент. Главное – знать, чего хочет, чем интересуется современный пользователь. Сегодня существует целое множество игр, затрагивающих самые разные сферы (наука, творчество, путешествия, техника и многое другое).

Познакомить посетителей библиотеки с широким выбором игр можно сразу, представив для обзора как можно больше ресурсов игротеки, а можно внедрять игровую культуру постепенно – начиная с привычных и знакомых игр, со временем переключаясь на что-то новое, позволяя неторопливо ознакомиться с различными жанрами.

Посещать игровую зону можно семейным кругом, в компании друзей и даже в одиночку – ведь в игротеке всегда есть возможность найти компанию по интересам. Именно здесь происходит живое взаимодействие, царит атмосфера веселья и легкости общения, участники легко раскрывают свои талантливые стороны личности в комфортной и уютной среде. Так как цель библиотечных учреждений – создать эффективное пространство для активных коммуникаций, деятельность внутри игротеки должна быть живой и динамичной. Львиная доля успеха будет зависеть от специалиста, ответственного за эту локацию и её жизнедеятельность. Большую роль в продуктивной работе игротеки выполняет компетенция сотрудников. Они должны хорошо разбираться в популярных играх, ориентироваться в жанрах, тематиках и возрастном предназначении тех или иных практик, давать пользователям рекомендации, отвечающие запросам и личным предпочтениям.

Игротека способна изменить жизнь библиотеки в лучшую сторону, подарить новых благодарных посетителей и создать позитивный имидж учреждения.

Список источников, рекомендуемый для ознакомления:

Книги

1. Абраменкова, В. В. Во что играют наши дети? Игрушка и АнтиИгрушка / В. В. Абраменкова. – М. : Лепта, 2010. – 554 с. – Текст : непосредственный.
2. Берн, Э. Игры, в которые играют люди / Э. Берн. – М.: Эксмо. – 2021. – 352 с.
3. Бражников, А. И. Интеллектуальные игры как способ привлечения детей к чтению / А. И. Бражников. – Москва : Чистые пруды, 2006. – 32 с. – Текст : непосредственный.
4. Марц, В. Г. Беседы по методике и теории игры / В. Г. Марц. – М.: СпортАкадемияПресс, 2001. – 204 с. – Текст : непосредственный.
5. Опарина, Н. П. Литературные игры в детской библиотеке : учебно-методическое пособие / Н. П. Опарина. – Москва : Либерея-Бибинформ, 2007. – 96 с. : ил. – Текст : непосредственный.

Периодические издания

1. Абдулина, О. А. Библиотека префекта ЦАО – площадка творчества молодых / О. А. Абдулина. – Текст : непосредственный // Молодые в библиотечном деле. – 2017. – № 12. – С. 24–29.
2. Алимбаева, М. А. Квизбук: игра для команды / М. А. Алимбаева. – Текст : непосредственный // Современная библиотека. – 2020. – № 2. – С. 25–27.
3. Бурова, Н. Быть геймером совсем неплохо: сделать пугающее – желанное, а сложное – простым / Н. Бурова. – Текст : непосредственный // Библиополе. – 2019. – № 9. – С. 17–22.
4. Быков, Р. Всем командам собраться у мониторов! : Баталии наших дней / Р. Быков. – Текст : непосредственный // Библиотека. – 2020. – № 8. – С. 59-64.
5. Елисеева, Т. Р. Онлайн-игры как стимул / Татьяна Романовна Елисеева. – Текст: непосредственный // Современная библиотека. – 2020. – № 7. – С. 42-44.
6. Збаровская, Н. Деловые игры: эффективность библиотечного обслуживания / Наталья Збаровская. – Текст : непосредственный // Библиотечное дело. – 2004. – № 5.– С. 25–26.
7. Кайдаш, И. Как библиотекари квест победили: опыт создания компьютерной игры в библиотеке / И. Кайдаш, Н. Екимова. – Текст : непосредственный // Библиотечное дело. – 2012. – № 21. – С. 30–31.
8. Колосюк, Т. М. Увлекательно и с пользой : библиотека и игротека / Т. М. Колосюк. – Текст : непосредственный // Библиотечное дело.– 2021. – № 4 (382). – С. 40-41.
9. Комаров, Е. Мастерская хорошего настроения / Евгений Комаров. – Текст : непосредственный // Библиотечное дело. – 2013. – № 14. – С. 3–5.
10. Косогор, О. Н. «Парк интеллектуальных развлечений» в ЦГПБ им. В. В. Маяковского / О. Н. Косогор. – Текст : непосредственный // Библиотечное дело. – 2013.– № 23. – С. 12–15.
11. Костина, М. С. День игр / М. С. Костина. – Текст : непосредственный // Современная библиотека. – 2015. – № 1. – С. 22– 25.
12. Кучумова, Т. На столе и на полу: в зале, в классе, дома : развлечения, любимые с детства / Т. Кучумова. – Текст : непосредственный // Библиотека. – 2020.– № 6.– С. 62–65.
13. Леоневская, С. А. Литературная дуэль / С. А. Леоневская. – Текст : непосредственный // Современная библиотека. – 2019.– № 10 (100). – С. 72–73.
14. Лобова, В. В. Все на поиски клада! / В. В. Лобова. – Текст : непосредственный // Современная библиотека. – 2012. – № 9. – С. 60–63.

15. Лукичева, А. В. Для друзей нет выходных / А. В. Лукичева. – Текст : непосредственный // Современная библиотека. – 2013. – № 1. – С. 16–19.
16. Мишина, С. А. «Игры разума» в Клину: проект в условиях перезагрузки / С. А. Мишина, О. Л. Дрига. – Текст : непосредственный // Библиотечное дело. – 2019. – № 10 (340). – С. 32–33.
17. Роговенко, И. Ю. Рисуем комиксы, создаем компьютерные игры / И. Ю. Роговенко. – Текст : непосредственный // Библиотечное дело. – 2018. – № 21. – С. 27–29.
18. Рожко, Э. Если ведом вам дух приключений – значит, квест проходили не раз / Э. Рожко. – Текст : непосредственный // Библиополе. – 2019. – N 11. – С. 62–65.
19. Стародубцева, Л. В. Играем в деловые игры: проигравших не будет / Л. В. Стародубцева, А. В. Исаенкова. – Текст : непосредственный // Библиотечное дело.– 2019. – № 22 (352). – С. 32–35.
20. Сыромятникова, С. С. Литературные настольные игры: новый формат продвижения чтения / Софья Сергеевна Сыромятникова. – Текст : непосредственный // Молодые в библиотечном деле. – 2019. – № 3. – С. 66–68.
21. Тропина, М. Г. На байкальском фестивале. От игры – к чтению: интерактивная познавательная игра для детей и подростков / Майя Геннадьевна Тропина. – Текст: непосредственный // Библиотечное дело. – 2021. – №1. – С. 41–43.
22. Ульянова, Е.А. Библиотека как квест-пространство: экскурсии в библиотеке / Е. А. Ульянова. – Текст : непосредственный // Современная библиотека. – 2019. – № 10. – С. 78–79.
23. Фесан, З. Об интерактивных «дразнилках», «завлекалках» и не только: стартап в область современных технологий / З. Фесан. – Текст : непосредственный // Библиополе. – 2019. – № 9. – С. 23–27.
24. Цухт, Н. А. «Техноведьма» и все, все, все : web-квест «Фэнтези-book» / Н. А. Цухт. – Текст : непосредственный // Библиотечное дело. – 2020. – № 12 (366). – С. 21–23.
25. Якунчикова, К. Н. Wi-Fi на языке классики: пройди квест – узнай пароль / К. Н. Якунчикова. – Текст : непосредственный // Библиотечное дело. – 2015. – № 5. – С. 30–31.

Интернет-ресурсы

1. История настольных игр: во что играли в древности и какие интересные игры существуют сейчас. – Текст : электронный // TimeOut [сайт]. – URL: https://www.timeout.ru/feature/istoriya-nastolnyh-igr (дата обращения: 29. 06. 2022).
2. Ларец Мудрости. Напольная игра / Н. В. Булатова, Е. А. Канигина [Электронный ресурс]. – URL : http://bibliomenedzer.blogspot.ru/2011/08/blog-post_09.html (дата обращения: 19. 08. 2022).
3. Пономарёва, Т.О. Поиграй со мной: игротека в Юношеской библиотеке. – Текст : электронный // Юношеская библиотека республики Коми [сайт]. – URL: https://unkomi.ru/kollegam/iz-opyta-bibliotek-respubliki-komi/poigrajj-so-mnojj-igroteka-v-yunosheskojj-biblioteke (дата обращения: 18. 08. 2022).

Игротека в библиотеке

Методические рекомендации

Составитель: Ольга Юрьевна Ершова

Редактор: Наталия Сергеевна Лучникова

Компьютерная вёрстка: Ольга Юрьевна Ершова

Оригинал-макет выполнен в научно-методическом отделе

Государственное бюджетное учреждение культуры Воронежской области
«Воронежская областная универсальная научная
библиотека имени И. С. Никитина»

394018, Воронеж, пл. Ленина, 2.
Научно-методический отдел, тел. 8(473) 254–51–18
E-mail: nmo-nb83@mail.ru