

**«Основатели»**

*Е.В. Голубева, заведующий отделом  
поддержки творческих инициатив  
А.А. Дубинская, ведущий библиотекарь  
отдела поддержки творческих инициатив  
В.А. Копервас, библиотекарь II категории  
отдела поддержки творческих инициатив  
ГБУ ИО «Ивановская областная  
библиотека для детей и юношества»*

Одним из важнейших средств, связывающих обучение и воспитание с жизнью, является краеведение. Оно позволяет воспитывать патриота и гражданина на конкретных примерах, приобщать к культурному наследию страны и малой родины. Краеведческая деятельность позволяет ребенку познакомиться со своим краем, познать патристические, духовно-нравственные традиции народа.

По данным Центральной универсальной научной библиотеки Ивановской области в 2020 году в нашем регионе было выпущено всего 6 краеведческих изданий для детей, что составляет 2,8% от общего числа документов. Это может говорить о том, что в учебных программах школ и других учебных заведений краеведению уделяется недостаточно внимания. В таких условиях краеведческая работа библиотек становится особенно актуальной.

У нашей библиотеки накоплен богатый опыт работы по краеведению. С неизменным успехом ежегодно проходит региональная акция «Областной день чтения», ежемесячно выходит подкаст «Голос краеведа».

Чтобы восполнить дефицит краеведческих знаний у читателей, Молодёжный центр Ивановской областной библиотеки для детей и юношества разрабатывает тематические программы и проекты для разных возрастных категорий.

В период с 2018 по 2022 годы ежегодно проводилась областная просветительская акция «Большой губернский диктант» с целью проверки уровня знаний жителей об историко-культурном наследии региона. С 2023 года в Ивановской области реализуется региональная акция «Ивановские КРАЙности», представляющая собой командную

краеведческую игру. Игра способствует укреплению связи жителей нашего региона с местом жительства, своей малой Родиной. Акция является важным событием в сохранении и продвижении исторического и культурного наследия Ивановской области.

Востребованность подростков и молодежи в получении краеведческих знаний, их мотивация к чтению книг по истории малых городов региона, интерес к самоорганизации интеллектуального досуга стали началом долгого пути по созданию настольной игры.

В этой статье рассматриваются ключевые моменты создания и выпуска первой в Ивановской области настольной краеведческой игры «Основатели». Для осознания пройденного пути необходимо начать с истоков, поэтому я предлагаю отправиться в 2022 год.

По оценке агентства «DISCOVERY Research Group», объем рынка настольных игр в России растет с каждым годом, это вызвано большим интересом к настольным играм детей и подростков. «Настолки» разнообразны, увлекательны, связаны с живым общением и являются одним из популярных способов проведения досуга.

Молодежным центром ИОБДЮ в 2022 году было проведено онлайн-анкетирование на тему: «Краеведение: зачем изучать и как это делать?», в нем приняло участие 329 человек. 88% (289 чел.) респондентов отметили, что «Изучение краеведения очень важно для понимания истории своего региона и страны в целом».

На вопрос: «Можете ли вы привести пример интересного факта о своем крае», 70,6% респондентов ответили утвердительно.

На вопрос «Какая форма обучения краеведению, по вашему мнению, наиболее эффективна для школьников?» 45,5% ответили – игровая форма, 28% – творческие задания, 26,5% – исследовательские проекты. На вопрос: «Могут ли настольные игры быть эффективным способом изучения краеведения?», 91,3% респондентов ответили утвердительно. На вопрос: «Знакомы ли вы с настольными играми, которые используют как форму изучения краеведения или малой Родины?» 70,3% ответили отрицательно. 56,6% участников опроса ответили, что хотели бы принять участие в разработке настольной игры для изучения краеведения.

В настоящее время настольные игры стали трендом. Они широко используются в работе библиотеки с молодежью. Таким образом, результаты онлайн-опроса, популярность «настолок» и отсутствие настольных краеведческих игр в Ивановской области стали

предпосылками для разработки и создания настольной краеведческой игры для подростков и молодежи «Основатели».

Летом 2022 года рабочая группа в составе: Елены Вячеславовны Голубевой, Анастасии Антоновны Дубинской и Анны Алексеевны Назаровой разработали игровую механику, правила и стильное оформление.

Создание настольной краеведческой игры может стать увлекательным процессом, который позволит объединить знания о родном крае, творчество и игровую механику. Вот несколько шагов, которые помогли нам, и, мы уверены, окажутся полезными для вас, в этом процессе:

### 1. Определение темы и цели

- Тема: определитесь, какой аспект краеведения вы хотите осветить в игре. Это могут быть исторические события, известные личности, природные достопримечательности, культурные традиции и многое другое.

- Цель: решите, какую цель будет преследовать ваша игра. Например, обучение игроков истории региона, развитие логического мышления через решение задач, связанных с краеведением, или просто развлечение и знакомство с интересными фактами.

### 2. Исследование материала

- Изучите доступные источники информации о вашем регионе: книги, статьи, архивы, интервью с местными жителями. Соберите интересные факты, легенды, исторические анекдоты, которые могут стать основой для игровых заданий или элементов игры. Пригласите в вашу команду специалиста по краеведению.

### 3. Разработка концепции игры

- Механика игры: подумайте, каким образом игроки будут взаимодействовать друг с другом и с игрой. Будет ли это соревнование, кооперативная игра или что-то смешанное? Какие элементы будут использоваться: карты, фишки, кубики, игровые поля?

- Правила: разработайте четкие правила игры, которые будут понятны игрокам. Опишите ход игры, условия победы, возможные варианты действий игроков.

### 4. Создание контента

- Вопросы и задания: составьте вопросы и задания, основанные на собранных вами фактах и историях. Они должны быть разнообразными и соответствовать уровню сложности вашей целевой аудитории.

- Иллюстрации и дизайн: создайте визуальный контент для игры: иллюстрации, макеты карт, игровое поле. Если у вас нет опыта в дизайне, можно привлечь профессионалов или использовать готовые шаблоны.

### 5. Прототипирование и тестирование

- Сделайте первый прототип игры и проведите тестовые сессии с друзьями, семьей или потенциальными игроками. Обратите внимание на их отзывы и предложения по улучшению.

- Учитывайте замечания и вносите изменения в правила, содержание и оформление игры.

Воспользовавшись предложенным чек-листом, нам удалось разработать демонстрационную версию настольной краеведческой игры «Основатели». Приглашаем вас познакомиться с нашей настольной игрой и узнать о ней более подробно.

«Основатели» – настольная игра с карточками краеведческой тематики. Количество игроков, которые могут принимать участие варьируется от 2 до 6 человек. Игра идеально подходит для людей всех возрастов, начиная с 12 лет, и является полезным развлечением для компании друзей или семейного вечера. «Настолка» сочетает в себе несколько игровых механик, построена по принципу соперничества между игроками, может проводиться без ведущего.

Главная цель игроков – «основать» населенный пункт Ивановской области. У каждого города своя душа, она формируется из множества деталей, поэтому в нем так важны уникальные, уютные и функциональные объекты городской среды, которые делают город более привлекательным и особенным.

Победителем становится тот, кто первый приобретет объекты городской среды и закроет игровое поле соответствующими картами. Чтобы одержать победу, игрокам предстоит заработать монеты и построить город мечты, воспользовавшись знаниями о своем регионе и ответив на краеведческие вопросы.

Рассмотрим каждый элемент отдельно:

**1. Игровые поля** – это карточки с указанием населенных пунктов Ивановской области, являющихся ключевыми туристическими центрами региона (Плес, Вичуга, Гаврилов Посад, Кинешма, Приволжск, Юрьевец, Палех, Шуя, Пучеж, Южа). Здесь вы можете увидеть «сферы жизни общества» (сфера культуры, социальная сфера, сфера производства, жилищная сфера, сфера туризма) и объекты городской среды, которые необходимо

построить. На каждом игровом поле содержится QR-код с развернутой информацией о важных объектах, наиболее ярких представителях города/поселка, отправляющий на сайт, который создан в помощь игрокам.

**2. Карты «Объект».** Это объекты городской среды из различных сфер жизни населенного пункта, которые игрокам необходимо приобрести за собранные монеты и закрыть игровое поле соответствующими карточками.

Объекты:

- «Сфера культуры»: театр (20 монет), галерея (17 монет), музей (15 монет), библиотека (12 монет), кинотеатр (10 монет), дом культуры (8 монет).

- «Социальная сфера»: больница (20 монет), санаторий (17 монет), спорткомплекс (15 монет), университет (12 монет), школа (10 монет), детский сад (8 монет).

- «Сфера производства»: ТЭЦ (20 монет), комбинат (17 монет), фабрика (15 монет), завод (12 монет), цех (10 монет), мастерская (8 монет).

- «Жилищная сфера»: многоквартирный дом (20 монет), коттедж (17 монет), частный дом (15 монет), дачный дом (12 монет), гостиница (10 монет), общежитие (8 монет).

- «Сфера туризма»: объект культурного наследия (20 монет), заповедник (17 монет), дом-усадьба (15 монет), национальный парк (12 монет), храм (10 монет), скульптура (8 монет).

В игре присутствует и стратегический компонент: игроки могут придерживать карты объектов, тем самым выбирая наилучший для себя вариант.

**3. Карты «Событие».** Это форс-мажорные обстоятельства: погодные условия или пожар, удачное вложение или выигрыш в пари, благодаря которым игроки получают или теряют монеты, а также избавляются от штрафных жетонов. Также в игровом наборе содержится карточка «Разрешение на строительство», которая даёт возможность построить объект. Пример карточки «Событие», в который заложен положительный эффект: «Удачный день» – удваивает накопления игрока, монеты необходимо взять из общего «банка» или «День рождения» – все игроки должны отдать по одной монете тому, кто вытянул данную карточку из колоды. Пример карточки «Событие», в который заложен отрицательный эффект: «Нашествие насекомых» – пропуск хода, игрок не может построить объект, «Наводнение» – потеря всех накоплений, игроку необходимо вернуть монеты в общий «банк».

**4. Карты «Персонаж».** Это карты ролей, у которых есть уникальная способность, применяемая в момент хода игрока согласно тексту на карточке. Персонажи наделены ивановским традиционным колоритом (брендом): офеня, невеста, меценат, мыловар, швея. Пример карточки «Персонаж», в который заложен положительный эффект: «Невеста» – приносит в дом мир и любовь, а также одну монету, игроку необходимо взять ее из общего «банка» или «Швея» – уколола палец иглой, по желанию игрок может вытянуть другую карточку «Персонаж». Пример карточки «Персонаж», в который заложен отрицательный эффект: «Офеня» – на ярмарке игрока обманули, необходимо вернуть одну монету в общий «банк» или «Бродяга» – ему негде жить, забирает у игрока, построенный объект в «Жилищной сфере».

**5. Карты вопросов.** Участникам предоставляется возможность получать дополнительные игровые бонусы в виде монет, отвечая на вопросы по краеведению.

Настольная игра «Основатели» предлагает игрокам погрузиться в мир краеведения, где участники развивают инфраструктуру и узнают больше об исторических событиях и личностях. В этой игре оформление карточек играет важную роль, поскольку оно не только делает процесс игры более удобным, но и усиливает её атмосферность и вовлеченность участников.

1. Быстрая идентификация. Благодаря тому, что карты различаются по цвету рубашек и стилю оформления, игроки могут мгновенно определять, какие типы карт находятся у них в руках или на столе.

2. Атмосферность и погружение. Красочное и продуманное оформление карточек помогает создать нужную атмосферу и глубже погрузить игроков в исторический контекст.

3. Эмоциональный отклик. Яркое и привлекательное оформление карточек вызывает положительные эмоции у игроков. Красивые иллюстрации и аккуратные шрифты создают приятное впечатление и повышают интерес к процессу игры. Это способствует тому, что игроки возвращаются к игре снова и снова, наслаждаясь не только механикой, но и эстетической составляющей.

4. Информативность. Оформление карточек также выполняет информационную функцию. Оно подсказывает игрокам, какую информацию следует искать на лицевой стороне карты.

Помимо оформления отдельных карточек, общее оформление игры тоже играет значительную роль. Вот почему стоит уделить ему особое внимание:

1. Создание единого стиля. Все компоненты игры должны быть оформлены в едином стиле, чтобы поддерживать целостность восприятия. Если рубашки карт, игровые поля, жетоны и другие элементы выполнены в одной цветовой гамме и стилистике, это создаёт гармоничное впечатление и улучшает восприятие игры в целом.

2. Удобство использования. Хорошо продуманные компоненты облегчают взаимодействие с игрой. Четко структурированные правила, удобные коробки для хранения карт и жетонов, понятные иконки и обозначения – всё это делает процесс игры комфортным и приятным.

3. Повышение интереса к теме. Качественное оформление привлекает внимание к самой теме игры. Если игра посвящена краеведению, то использование исторических фотографий, архивных документов и аутентичных изображений поможет заинтересовать игроков историей и культурой региона.

4. Увеличение срока службы игры. Качественные материалы и аккуратное исполнение продлевают срок службы игры. Игроки ценят вещи, которые выглядят красиво и служат долго, поэтому внимание к качеству материалов и печати также является важной частью успеха игры.

Напомню, что большая работа по созданию настольной краеведческой игры была проделана еще летом 2022 года. В процессе создания мы осознали, что издание игры потребует значительных затрат и профессиональной доработки. Именно тогда мы решили использовать стратегический подход и начали активно участвовать в различных тематических конкурсах, чтобы привлечь внимание к нашему проекту и найти дополнительные источники финансирования.

*Почему нужно участвовать в различных конкурсах?*

1. Обратная связь: конкурсы предоставляют возможность получить конструктивную критику от жюри и участников, что помогает улучшить игру и доработать ее до идеального состояния.

2. Сетевые контакты: в мероприятиях участвуют не только разработчики игр, но и представители издательств, инвесторы и

другие заинтересованные лица. Это отличная возможность для создания деловых связей и поиска партнеров.

3. Привлечение внимания – конкурсы могут существенно повысить видимость нашего проекта. Удачные выступления на конкурсах могут привести к публикациям в СМИ и упоминаниям в блогах, что поможет привлечь больше игроков и потенциальных покупателей.

4. Финансовая поддержка: некоторые конкурсы предлагают призы в виде денежных средств или поддержки в создании и распространении продукта. Это может быть важно для дальнейшей разработки и издания нашей игры.

5. Атмосфера соперничества – участие в конкурсах создает величайшую мотивацию для команды. Соревнование с другими разработчиками стимулирует к поиску инновационных решений и усовершенствованию игры.

Не будем скрывать, что успех пришел не сразу. Первые попытки участия в различных тематических конкурсах принесли нам полезный опыт и обратную связь, однако долгожданного прорыва пришлось ждать дольше, чем ожидалось. Тем не менее, мы продолжали верить в потенциал нашего проекта и упорно работали над его совершенствованием. И вот, лишь в начале 2024 года у нас появилась уникальная возможность принять участие в грантовом конкурсе «Движение первых». Этот конкурс был организован специально для вовлечения детей и молодежи в проектные активности, направленные на воспитание, развитие и самореализацию, организацию их досуга. Мы понимали, что наш проект идеально соответствует требованиям конкурса, и приложили максимум усилий для подготовки заявки.

В этой части статьи мы расскажем о нашем пути в рамках реализации грантового проекта. Для участия в конкурсе, на основе уже имеющихся наработок, нами был разработан проект «Основатели. Авторская игротека и конкурс настольных краеведческих игр для подростков». Основная цель нашего проекта – вовлечь подростков в изучение истории и культуры родного края через игровые формы. Проектная активность состояла из трех ключевых блоков:

### **1. Доработка настольной краеведческой игры «Основатели»**

На первом этапе мы усовершенствовали существующую настольную игру. Это включало в себя доработку игровых механик, насыщение контента и обновление визуального оформления. Мы хотели сделать игру более привлекательной и информативной, чтобы подростки могли не только играть, но и узнавать новое о своем регионе.

На этапе доработки настольной краеведческой игры «Основатели» мы обратились к специалистам в области создания настольных игр. Их опыт позволил нам внести профессиональные корректировки, улучшив игровые механики для повышения увлеченности игроков. Эти же специалисты отвечали за печать и производство игры. Каждый этап производственного процесса контролировался лично нами, чтобы гарантировать высокое качество конечного продукта. В результате совместной работы был выпущен ограниченный тираж игры – 300 экземпляров. Качество печати материалов и эргономика компонентов были тщательно проработаны, что делает игру не только интересной, но и долговечной.

## **2. Выездная презентация и авторская игротека**

Второй блок включал в себя организацию выездных презентаций в библиотеки и образовательные учреждения 11 муниципальных образований Ивановской области. Участниками авторских игротек стали 744 человека в возрасте 12-18 лет, партнёрами выступили отделы образования и учреждения культуры.

Каждая презентация начиналась с увлекательного обзора игры и её особенностей, концепции, правилах и том, как она способствует изучению и сохранению местной истории. Также были представлены результаты онлайн-анкетирования, проведённого среди молодёжи региона, которое показало высокий уровень интереса к игре и её потенциальную эффективность в образовательном процессе.

Школьники и студенты с большим интересом воспринимали правила игры и с удовольствием в нее играли. В ходе игры участники познакомились с любопытными фактами о городах и селах Ивановской области, с информацией о ключевых объектах культуры производства, социальной сферы региона, проверили свои краеведческие знания. Дух соперничества подстегивал команды, мотивировал участников играть с азартом, рассуждать, спорить, отстаивать свою точку зрения, выбирая правильные ответы. Участники демонстрировали быстроту реакции, гибкость мышления, умение работать в команде. В среднем, игра была рассчитана на 45 минут, что соответствует психофизиологическим особенностям учащихся и не вызывает утомления.

В презентации игры «Основатели», которая состоялась в Ивановской областной библиотеке для детей и юношества, приняли участие средства массовой информации, городская культурная общественность, представители Совета регионального отделения

«Движение первых» Ивановской области, исполнительных органов государственной власти Ивановской области, депутаты городской и областной Думы, партнеры проекта.

Присутствующими было отмечено, что создание настольной игры «Основатели» – знаковое событие не только для всей библиотечной сферы, но и для всего региона в целом, поскольку оно подчеркивает важность применения игровых технологий в развитии и воспитании детей и подростков. Игры по краеведению способствуют привлечению новых читателей, продвижению чтения, развитию инновационных форм работы, реализации культурно-досуговой деятельности и формированию положительного имиджа библиотеки.

Каждая муниципальная библиотека, работающая с подростками и молодёжью Ивановской области, образовательные учреждения, где проходили презентации игротек, получили по комплекту настольной игры в подарок. Всего было передано 197 комплектов игры.

## **3. Конкурс авторских краеведческих настольных игр**

Финальным событием вовлечения подростков в изучение историко-культурного наследия стал конкурс авторских краеведческих настольных игр среди школьников и студентов средних профессиональных образовательных учреждений. На протяжении двух месяцев участникам предлагалось создать свою собственную авторскую настольную игру на краеведческую тему (история родного города, региона, отдельной личности, достопримечательности ивановского края). Конкурс проводился в несколько этапов. Сначала участники представляли свои проекты на предварительный отбор, где жюри оценивало оригинальность идеи, сложность правил и познавательную ценность игры. Затем авторы лучших работ получили возможность представить свои игры на финальном этапе конкурса.

В ноябре 2024 года в Ивановской областной библиотеке для детей и юношества прошел финальный этап конкурса, который представлял собой публичную защиту авторских проектов. На суд жюри было представлено 17 проектов, из них 13 команд были допущены до финала, прошедшем в очном формате в форме публичной защиты. В числе участников были школьники, учащиеся Детских домов творчества и колледжей, причем 6 команд представляли сельские поселения, 1 – районный центр, 6 – городские округа. Всего в конкурсе приняли участие около 70 человек.

Члены жюри оценили представленные проекты с учетом креативности идеи, соответствия теме и цели конкурса, качества оформления игровых материалов и оригинальности игровой механики, познавательную ценность игры, уровень взаимодействия между игроками в команде. В состав жюри конкурса вошли: Алла Токарева – ветеран краеведческого движения, автор статей в краеведческих научных и педагогических сборниках, председатель педагогического общества «Исследователь»; Никита Копятин – руководитель самого масштабного ивановского клуба настольных игр «DICES»; Елена Смирнова – генеральный директор Digital агентства Rikorda.

На конкурсе были продемонстрированы увлекательные настольные краеведческие игры: «Отсканируй и узнай», «Игра-бродилка», «МЕМО Тейково», «МЕМО», «Ивановский след», «Путешествуем со вкусом», «Палехские зодчие», «Ивановский край в истории Отечества», «Моя малая Родина» и «Тайны Родного Края». Представленные проекты были разнообразны, оригинальны, познавательны, имели доступную игровую механику и художественное оформление игровых материалов.

По итогам конкурса три проекта были признаны победителями: 3-е место заняла команда из Вичуги с проектом «Семейная сага Коноваловых», 2-е место – группа студентов Ивановского колледжа сферы услуг с проектом «Большая ярмарка», а победителем стала команда из поселка Старая Вичуга с проектом «Чудеса Ивановской области».

Участники и победители конкурса получили от организаторов личный экземпляр игры «Основатели», а также сертификаты и памятные сувениры. Работы финалистов конкурса размещены в «Банке креативных решений» (виртуальная площадка на сайте игры «Основатели») для обмена лучшими идеями и популяризации истории родного края.

Конкурс авторских краеведческих игр среди молодёжи состоялся в Ивановской области впервые. Его проведение выявило большой интерес и востребованность у подростков как особенного вида культурного досуга, поскольку разработка проектов стала оригинальной и инновационной формой развития памяти, мышления, интеллекта у игроков и стимулом к развитию творческих способностей учащихся, чтению специальной краеведческой литературы.

В реализации любого грантового проекта важнейшую роль играют партнёры, поскольку они помогают обеспечить успешность проекта. Партнёрские отношения позволяют объединять силы, делиться

ресурсами и использовать уникальные навыки каждой стороны для достижения общих целей. В нашем конкретном случае два главных партнёра внесли значительный вклад в реализацию проекта.

Digital-агентство Rikorda сыграло ключевую роль в создании сайта Молодежного центра. Этот веб-ресурс стал важной платформой для коммуникации с целевой аудиторией, позволяя пользователям находить актуальную информацию о деятельности центра, его проектах и мероприятиях. Сайт включает в себя различные разделы, среди которых особенно выделяется раздел, посвящённый игре «Основатели». Здесь пользователи могут познакомиться с правилами игры, узнать о её целях и задачах, а также получить инструкции по участию. Благодаря профессиональному подходу агентства, сайт получился удобным, информативным и привлекательным для пользователей, что значительно повысило узнаваемость и интерес к проекту.

Ивановская областная общественная организация молодых инвалидов и их родителей «Грани» внесла важный вклад в оформление проекта, создав экологические сумки с ручной набойкой и значки с логотипом «Основатели». Экосумки, выполненные в традиционном стиле Ивановской области, подчеркивают связь проекта с местным культурным наследием и способствуют популяризации экологически ответственного образа жизни. Значки же служат отличным инструментом для повышения узнаваемости бренда.

В заключении хочется отметить, что проектная активность будет продолжена, на данном этапе уже достигнуты договоренности по организации игротек в учебных учреждениях Ивановской области.

Успешная реализация проекта «Основатели» рассматривается как современный инструмент популяризации краеведческих знаний, продвижения всех имеющихся ресурсов Ивановской областной библиотеки для детей и юношества (книг, периодики, электронного каталога, представительств в сети Интернет), что нацелено на дальнейшее развитие краеведения и приведет к увеличению книговыдачи краеведческой литературы на 10%.

Сегодня отмечается заметный рост интереса к настольным играм среди детской и молодежной аудитории, поскольку они отвечают потребностям современного человека, который ценит интеллектуальные вызовы, творчество и возможность поделиться эмоциями с друзьями и близкими.