

ГОЛУБЕВА ЕЛЕНА ВЯЧЕСЛАВОВНА

ДУБИНСКАЯ АНАСТАСИЯ АНТОНОВНА

КОПЕРВАС ВИКТОРИЯ АЛЕКСЕЕВНА

«ОСНОВАТЕЛИ»: ПЕРВАЯ В ИВАНОВСКОЙ ОБЛАСТИ

НАСТОЛЬНАЯ КРАЕВЕДЧЕСКАЯ ИГРА

В 2022 году Молодёжный центр Ивановской областной библиотеки для детей и юношества провёл онлайн-опрос на тему краеведения, в котором участвовало 329 человек. Основные выводы выглядели так:

1. Важность краеведения: 88 % считают изучение краеведения важным для понимания истории региона и страны.
2. Эффективная форма обучения:
  - Игровая форма – 45,5%
  - Творческие задания – 28%
  - Исследовательские проекты – 26,5%
3. 91,3 % видят настольные игры как эффективный способ изучения краеведения, однако 70,3% не знакомы с такими играми.
4. Участие в разработке игр: 56,6% хотят участвовать в создании настольных игр для изучения краеведения.

В настоящее время настольные игры стали весьма популярны. Они широко используются в работе библиотеки с молодёжью. 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 молодёжи «Основатели».

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

Создание настольной (необязательно) краеведческой игры может стать увлекательным процессом. Вот несколько шагов, которые помогли нам, и мы уверены окажутся полезными для других в этом процессе:

1. **Определение темы и цели.** Необходимо начать с определения того, какой аспект краеведения вы хотите осветить в игре. Это могут быть исторические события, известные личности, природные достопримечательности, культурные традиции. Какую цель будет преследовать игра. Например, обучение игроков истории региона, развитие логического мышления или просто развлечение и знакомство с интересными фактами.

2. **Исследование материала о регионе:** книги, статьи, архивы, интервью с местными жителями. Интересные факты, легенды могут стать основой для

игровых заданий или элементов игры. Лучше, если в команде разработчиков будет специалист-краевед.

3. **Разработка концепции игры.** Механика: 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? Необходимы чёткие правила игры, которые будут понятны игрокам. Ход игры, условия победы, возможные варианты действий игроков.

4. **Создание визуального контента для игры:** иллюстрации, макеты карт, игровое поле. Если нет опыта в дизайне, можно привлечь профессионалов или использовать готовые шаблоны.

5. **Создание первого прототипа игры** и проведение тестовых сессий с друзьями, семьей или потенциальными игроками. Здесь необходимо обратить внимание на их отзывы и предложения по улучшению.

Теперь более подробно о нашей настольной игре. «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 нём так важны уникальные, уютные и функциональные объекты городской среды, которые делают город более привлекательным и особенным.

Победителем становится тот, кто первым приобретёт 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 населённых пунктов Ивановской области, являющихся ключевыми туристическими центрами региона. 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, ведущий на сайт, который создан в помощь игрокам.

2. Карты «Объект». Это объекты городской среды из различных сфер жизни населённого пункта, которые игрокам необходимо приобрести за соборные монеты и карточками которых закрыть игровое поле. 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 пожары, 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 которую заложен положительный эффект: «Удачный день» – удваивает накопления игрока, монеты необходимо взять из общего «банка». Пример карточки «Событие», в которую заложен отрицательный эффект: «Нашествие насекомых» – пропуск хода, игрок не может построить объект.

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: офеня, невеста, меценат, мыловар, швея. Пример карточки «Персонаж», в которую заложен положительный эффект: «Невеста» – приносит в дом мир и любовь, а также одну монету, игроку необходимо взять её из общего «банка». Пример карточки «Персонаж», в которую заложен отрицательный эффект: «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. Следует подчеркнуть, что вопросы охватывают самые разнообразные области: от природы до событий, от выдающихся личностей до литературы и искусства, включая также даты и многое другое.

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 вовлечённость 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.

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 единой стилистике, это создаёт гармоничное впечатление игры.

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.

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.

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

Почему нужно участвовать в различных конкурсах? Они позволяют:

- установить связи с профессионалами, которые помогут улучшить ваш продукт;
- расширить сеть полезных контактов с издателями и инвесторами;
- популяризировать проект с помощью печатных и электронных СМИ;
- получить (в случае успеха) финансовую поддержку и призы.

Первые попытки участия в различных тематических конкурсах принесли нам полезный опыт и обогатили связями, однако прорыва пришлось ждать дольше, чем мы ожидали. Тем не менее, мы продолжали верить в потенциал нашего проекта и упорно работали над его совершенствованием. И вот, в начале 2024 года, у нас появилась возможность принять участие в грантовом конкурсе «Движение первых». Мы понимали, что наш проект идеально соот-

ветствует требованиям конкурса, и приложили максимум усилий для подготовки заявки.

Для участия в конкурсе на основе уже имеющихся наработок нами был разработан проект «Основатели. Авторская игротека и конкурс настольных краеведческих игр для подростков», который состоял из трёх ключевых блоков:

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

Были улучшены игровые механики, содержание и визуальное оформление, для повышения привлекательности и образовательной ценности для подростков. С помощью специалистов по созданию настольных игр были внесены корректировки, сделавшие игру более увлекательной. Благодаря контролю над производственным процессом, удалось обеспечить высокое качество печати и материалов первого, ограниченного, тиража в 300 экземпляров.

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

Были организованы выездные презентации в библиотеках и образовательных учреждениях 11 муниципалитетов Ивановской области. Их участниками стали 744 человека в возрасте 12-18 лет, а партнёрами выступили местные отделы образования и культуры. Каждая презентация начиналась с обзора игры, её концепции и правил. Школьники и студенты с интересом слушали правила и активно участвовали в игре. Каждая муниципальная библиотека, работающая с подростками и молодёжью в Ивановской области, образовательные учреждения, где проходили презентации игротеки, получили по комплекту настольной игры в подарок. Всего было передано 197 комплектов игры.

В презентации игры «Основатели», которая состоялась в нашей библиотеке, приняли участие СМИ, представители власти и культурной общественности и партнеры проекта. Присутствующими было отмечено, что создание настольной игры «Основатели» — знаковое событие не только для всей библиотечной сферы, но и для региона в целом, поскольку подчёркивает важность применения игровых технологий в развитии подростков.

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

Финальным событием проекта стал конкурс авторских краеведческих настольных игр среди школьников и студентов. На протяжении двух месяцев участникам предлагалось создать свою собственную авторскую настольную игру на краеведческую тему.

В ноябре 2024 года в библиотеке 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, прошедшего в очном формате в форме публичной защиты. Всего в конкурсе приняли участие около 70 человек.

На конкурсе были продемонстрированы увлекательные настольные краеведческие игры: «Отсканируй и узнай», «МЕМО Тейково», «Ивановский след», «Путешествуем со вкусом», «Палехские зодчие», «Ивановский край в истории Отечества» и другие.

Конкурс авторских краеведческих игр среди молодёжи состоялся в Ивановской области впервые. Мероприятие вызвало огромный ажиотаж среди подростков, что положило основу для его ежегодного проведения. Также планируется расширить тематику конкурса, теперь на него будут приниматься настольные игры различных направлений.

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 создало сайт Молодёжного центра – платформу для общения с аудиторией и получения информации о проектах и мероприятиях. Особое внимание уделено разделу об игре «Основатели», где представлены правила игры, цели и задачи.

Общественная организация молодых инвалидов и их родителей «Грани» создала экологические сумки с ручной набойкой и значки с логотипом «Основатели». Экосумки, выполненные в традиционном стиле Ивановской области, подчеркивают связь проекта с местным культурным наследием. Значки же служат отличным инструментом для повышения узнаваемости бренда.

Значительным событием стало признание проекта на высшем региональном уровне. Настольная краеведческая игра была торжественно представлена губернатору Ивановской области, который оценил инновационный подход к популяризации регионального краеведения. «Основатели» продемонстрировали впечатляющую востребованность среди жителей Ивановской области, особенно среди представителей молодого поколения – старшеклассников и студентов. Проект успешно интегрировался в культурное пространство региона, став участником крупнейшего литературного события в Центральной России – книжного фестиваля «Читай – отдыхай!». Широкую известность игре принесли телевизионные репортажи, вышедшие на местных телеканалах. Проект активно развивал партнёрские связи с культурными и образовательными институциями города. Значительным шагом в развитии образовательного потенциала проекта стало выступление команды разработчиков в качестве спикеров на межрегиональном форуме «Классный резонанс» и консорциуме молодых педагогов города Иваново.

Наша краеведческая разработка получила признание экспертного сообщества, став победителем III Межрегионального конкурса «Туристский сувенир Золотого кольца» в номинации «Полиграфический сувенир». Более того, проект удостоился почётного статуса «Рекомендовано союзом городов Золотого кольца». Важным этапом развития проекта стало успешное попадание в финал окружного этапа Всероссийского конкурса «Туристический сувенир» в Центральном федеральном округе. Игра «Основатели» награждена дипломом лауреата – второе место в номинации «Сувенир региона» в категории VIP, это достижение даёт право участия в общенациональном финале Всероссийского конкурса. Всё это подтверждает высокий профессиональный уровень реализации проекта и его значимость для развития культурно-туристического потенциала региона.