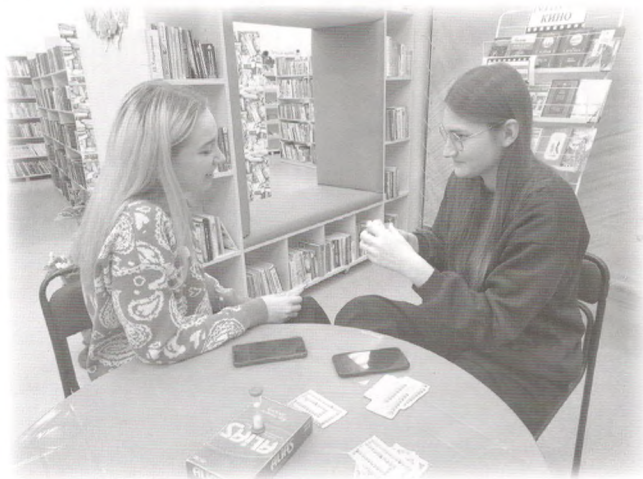


# НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ... И «ПУШКИНСКАЯ КАРТА»



Александра Игоревна КОТИК,  
главный библиограф Центральной городской библиотеки  
им. П. Комарова Централизованной системы массовых библиотек г. Хабаровска

**С**егодня в повседневный функционал библиотекаря всё больше входит работа по реализации программы «Пушкинская карта». Чем же привлечь молодёжь, какие новые интересные формы работы использовать, чтобы категория читателей от 14 до 22 лет включила в свой досуг и библиотеку? Центральная городская библиотека им. Петра Комарова г. Хабаровска экспериментально ввела фор-



мат регулярных настольных игр. Они набирают всё большую популярность, и так происходит не только потому, что люди любят играть, но и потому, что они отлично развивают ключевые в XXI в. «гибкие навыки» или soft skills – умение общаться с людьми, эффективно организовывать своё время, творчески мыслить, принимать решения, управлять эмоциями и брать на себя ответственность. Взаимообмен между участниками игры позволяет в безопасной обстановке отработать самые разные модели межличностного взаимодействия, важно лишь выбрать подходящую настольную игру и иметь подготовленного ведущего.

Библиотекарь должен уметь быстро и просто объяснить правила игры, следить за полем и ходами, живо реагировать на все сюжетные повороты и взаимодействия между участниками, он и сам должен быть доброжелательным, отзывчивым, коммуникабельным, образованным, легко включаться в новые формы работы, находить нестандартные решения.

**М**ы объединили наиболее удачные, по нашему мнению, игры («Имаджинариум», «Алиас», «Манчкин», «Свинтус», «Дубль», «Шкатулка доброго волшебника», «Сундучок сказок» и «Тропюю тигра: ожившие страницы “Дерсу Узала”») в один цикл под названием «Ассоциариум». Читатели могут ознакомиться с расписанием их проведения и приобрести билет по

«Пушкинской карте» на сайте библиотеки.

«Ассоциариум» получил живой отклик аудитории, ведь настольные игры расчитаны на массовую аудиторию, они яркие, красочные, необычные, а соперничество между участниками вызывает азарт и желание прийти ещё. Хотелось бы остановиться на наиболее удачных играх из этого цикла.

Наибольший интерес у читателей вызвал «Имаджинариум». Это карточно-словесная игра, в основе которой лежит необходимость придумывать метафоры к изображениям на карточках и ориентироваться в поле чужой фантазии, угадывать, какую именно иллюстрацию положил участник в свой ход. Механика игры такова: ведущий загадывает ассоциацию на одну из доступных ему картинок, а остальные подбирают подходящую к ней карточку из тех, что есть у них в руках. Игра имеет соревновательный характер – нужно копить победные очки; в конце подсчитывается их сумма у каждого участника, побеждает тот, кто набрал больше остальных. Необычные изображения вызывают дискуссии. Играя, читатели учатся общаться сложным абстрактным образом, развивают своё восприятие прекрасного и воображение. Кроме того, «Имаджинариум» способствует сближению, ведь ассоциации, которые подбирают участники, демонстрируют их характер и интересы. Здесь всё построено на взаимодействии игроков друг с другом, умении встать на место другого человека, понять его. Сегодня особенно ценным становится живой контакт между людьми, ведь человек постигает этот мир и себя именно через контакт с другими. Кроме того, иллюстрации вызывают яркий эмоциональный отклик, обогащая чувственный спектр человека, создавая новые темы для последующих обсуждений. В ходе практики была замечена ещё одна особенность «Имаджинариума»: часто участники после игры брали карточки в руки, долго разглядывали иллюстрации, а после смешивали колоду и каждый вытаскивал одну картинку как предсказание или ответ на некий внутренний запрос. Последующее об-

суждение увиденного было похоже на работу с метафорическими картами и давало читателям новое направление для рефлексии.

Ещё одна популярная игра в «Ассоциариуме», направленная на развитие интеллекта, логики и коммуникативных навыков, – «Алиас». Охарактеризовать

с неожиданных сторон, в игру включались даже замкнутые ребята, тем самым становясь увереннее и находя новые способы взаимодействия со знакомыми сверстниками.

Играя в «Алиас», можно обнаружить собственные белые пятна в знаниях о мире, но в такой форме это не пугает, а стимулирует заняться самосо-

*Взаимообмен между участниками игры позволяет в безопасной обстановке отработать самые разные модели межличностного взаимодействия, важно лишь выбрать подходящую настольную игру и иметь подготовленного ведущего.*

её принцип можно фразой «скажи иначе». Игры, посвящённые угадыванию слов, пользуются невероятной популярностью во всём мире. Участникам надо объяснить другим слова, указанные в карточках, за определённое время. Часто в «Алиасе» используются песочные часы, что делает игру более атмосферной и динамичной. Кроме расширения словарного запаса, игра развивает скорость реакции, способность коротко и ясно выражать мысли, аналитическое мышление. Научить играть в «Алиас» очень просто, в неё с удовольствием играют семьями, зарекомендовала себя «Алиас» и на летних детских площадках.

Вожатые играли вместе со своими воспитанниками, и часто дети открывались

вершением. Был случай, когда уже читатель-студент сказал: «Кажется, пора заново учиться разговаривать. Но я ещё вернусь, и мы посмотрим, кто победит!» Иногда эмоции так ярко проявляются, что библиотекарь должен мягко намекнуть, что это только игра, и навыки коммуникации тренируются так же, как мышцы нашего тела: нужно читать, беседовать, пробовать себя в новых играх и всё получится.

Отдельно хочется сказать про краеведческую игру «Тропую тигра: ожившие страницы «Дерсу Узала»». Это сюжетная карточная игра, где участник ходит по тайге; находит и теряет снабжение, помогает жителям деревень и сражается с разбойниками. В отличие





*«Ассоциариум» получил живой отклик аудитории, ведь настольные игры рассчитаны на массовую аудиторию, они яркие, красочные, необычные, а соперничество между участниками вызывает азарт и желание прийти ещё.*

от «Алиаса» и «Имаджинариума» здесь участники работают сообща, выбирая тот или иной путь. Те решения, которые предлагает каждая сюжетная карточка, ведут к новым приключениям, делая каждую игру уникальной. Игра носит региональный характер и изначально планировалась как одиночная, когда один игрок играет с ведущим. Но в ходе практики выяснилось, что эта игра отлично подходит и для небольших групп. Когда решения, в какую сторону пойти, отправить гонца или помочь жителям деревни, какое снаряжение брать, чем атаковать принимается после горячего обсуждения участников. Работа в команде учит сплочённости, коллективной ответственности, позволяет проявить лидерские качества. А самое главное: игра затягивает, легко погружая в исторический контекст.

До внедрения «Пушкинской карты» в фонде Центральной городской библиотеки им. Петра Комарова не было настольных игр, рассчитанных на молодое поколение. Настольные игры такого плана оставались привилегией различного рода «антикафе» либо служили домашним досугом активных пользователей игр. Свою роль сыграло и то, что настольные игры ассоциируются с простыми «ходилками» либо «Монополией», и активное продвижение совершенно других систем игро-

вой механики вызывало «вау-эффект» новизны, это интересно, динамично, необычно, это вызов своим способностям. А смогу ли я объяснить? Понять? Угадать? Плюсом оказалось и то, что мы предоставляем и площадку для интересного досуга, и ведущего, и сами игры. Самое комфортное число для успешного хода настольной игры шесть – десять человек.

Библиотеке не просто предложить конкурирующую с театрами, музеями и кинотеатрами программу, куда придут молодые люди по реализации программы «Пушкинская карта», поэтому библиотекарю постоянно находится в поиске новых идей и проектов.

Для цикла настольных игр в библиотеке я отобрала самые массовые игры, правила к которым легко объяснить. Основные требования были такими – наглядность, простота, максимум взаимодействия между игроками.

Первые тесты игры проходили на коллегах, учитывалась возможность быстрого погружения в контекст незнакомого с подобным типом игр человека. Например, игры-стратегии, такие как «Серп», «Колонизаторы», «Игра престолов», «Буря в пустыне», имеют очень сложные и запутанные правила, они рассчитаны на вдумчивого взрослого пользователя. Для библиотеки они не подходят. Другие игры занимают

слишком много времени и требуют усидчивости, например, игра «Зельеварение». Требовались игры на общение – мы выбирали между играми «Диксит», «Имаджинариум» (считается русским аналогом «Диксита») и «Экивоки», эти игры очень похожи между собой. К «Имаджинариуму» существует очень много дополнений, он оказался доступнее, поэтому выбор пал на него. «Алиас» – самая массовая игра, в неё легко и с азартом играют как дети, так и взрослые. Выбор очевиден.

А что случится, если один из элементов игры потеряется? Ведь не всегда есть возможность уследить за детской аудиторией, да и от несчастного случая никто не застрахован. Для «Имаджинариума» и «Алиаса» это не критично, те же номерки для выбора карточек просто печатаются на цветной бумаге, а вместо слоников – фигур для перемещения по полю, ставится любая фигурка. Расходники для «Алиаса» тоже легко распечатываются. Оптимальнее всего использовать карточного типа игры, где очень сложно что-то потерять, а если вдруг потерялась карточка, то ничего страшного. Таким образом, игры служат в течение долгого времени.

Библиотека становится не только «домом книг», но и социокультурным центром, местом встреч, интересного досуга, центром развития молодёжи. Библиотека шагает в новый век с новыми формами работы с читателями, теперь мы стараемся привлечь читателя через игровую деятельность. Многие участники после игры не разбегаются, а осматривают новое для себя место – библиотеку. А что, у вас можно ещё и книгу взять? Можно и нужно. Библиотекарю становится учителем, наставником, другом, а библиотека – новым ориентиром. Подобный формат мероприятий в библиотечном пространстве даёт возможность участникам самосовершенствоваться, проявлять свои способности, общаться в неформальной обстановке, находить друзей, а кроме того закрепляет статус библиотеки как особого культурного центра.