



МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



РОССИЙСКИЙ  
ФОНД  
КУЛЬТУРЫ



КУЛЬТУРА  
НАЦИОНАЛЬНЫЕ  
ПРОЕКТЫ  
РОССИИ



Гильдия молодых  
библиотекарей  
г. Новосибирск



Ноюб  
Новосибирская областная  
юношеская библиотека

ЛИТЕРАТУРНОЕ КОЛЬЦО



РОДНОГО КРАЯ

МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ  
ПО РАЗРАБОТКЕ И ПРОВЕДЕНИЮ  
НАСТОЛЬНЫХ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР ДЛЯ МОЛОДЁЖИ

НОВОСИБИРСК  
2021

**ББК 77.563**

**Л 64**

**Методическое пособие изготовлено в рамках проекта «Молодежный краеведческий марафон «Навстречу сибирской литературе», реализуемого НРОО «Гильдия молодых библиотекарей» с использованием гранта, предоставленного ООГО «Российский фонд культуры» в рамках федерального проекта «Творческие люди» национального проекта «Культура»**

***Составители:***

*Челноков А.А.,  
Челнокова В.Ю.*

***Технический редактор:***

*Гребенкина О.В.*

***Дизайн обложки:***

*Анищенко Н.Ю.*

***Ответственный за выпуск:***

*Агарина Е.М.*

**Литературное кольцо родного края:** методическое пособие по разработке и проведению настольных интеллектуальных игр для молодежи / НРОО «ГМБ»; сост. А.А. Челноков, В.Ю. Челнокова. – Новосибирск: Адмирал, 2021. – 30 с.

В методическом пособии подробно рассмотрены этапы создания и проведения краеведческой настольной интеллектуальной игры «Литературное кольцо Сибири». Благодаря данному изданию специалисты, работающие с молодёжной аудиторией, смогут самостоятельно освоить уникальную методику разработки настольных интеллектуальных игр литературно-краеведческой направленности.

© Новосибирская региональная общественная организация «Гильдия молодых библиотекарей», 2021

## ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	4
ЧТО ТАКОЕ НАСТОЛЬНЫЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ И ДЛЯ ЧЕГО ОНИ НУЖНЫ .....	6
ПРЕИМУЩЕСТВА НАСТОЛЬНЫХ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР .....	7
КЛАССИФИКАЦИЯ НАСТОЛЬНЫХ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР .....	8
ШАГИ СОЗДАНИЯ НАСТОЛЬНЫХ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР .....	11
НАСТОЛЬНАЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА «ЛИТЕРАТУРНОЕ КОЛЬЦО СИБИРИ».....	14
РЕКОМЕНДАТЕЛЬНЫЙ СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ СИБИРСКИХ АВТОРОВ.....	26
РЕКОМЕНДАТЕЛЬНЫЙ СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ПО СОЗДАНИЮ НАСТОЛЬНЫХ ИГР.....	28

## ВВЕДЕНИЕ

В настоящее время общее состояние культуры в России характеризуется снижением духовных ценностей в обществе, ослаблением интереса к чтению, особенно среди молодёжи. В наше время молодёжь читает мало, а книги писателей родного края читает ещё меньше. Большинство юношей и девушек имеют очень слабое представление о богатом литературном наследии сибирского края, а современных авторов не знают совсем.

На фоне сложной политической обстановки в мире и в стране очень важно формировать у молодёжи положительный образ малой Родины, учить любить свой край, гордиться достижениями известных земляков, что является одним из важнейших аспектов воспитания патриотизма. Произведения писателей и поэтов Сибири являются важнейшим источником воспитания молодёжи, расширения их жизненного кругозора, знания истории своего края.

Сегодня в практике работы библиотек одним из наиболее распространённых способов организации интеллектуального досуга пользователей стали настольные интеллектуальные игры. Это связано с тем, что игра полностью отвечает принципу единства познания и рекреации<sup>1</sup>.

Для библиотек наиболее органичными являются игры, в основу которых положены произведения литературы. Такие игры не только популяризуют книгу, но и помогают по-новому представить творчество писателей и поэтов, сделать их ближе и понятнее современным читателям.

Настольные интеллектуальные игры – это игры, основанные на манипуляции определённым набором предметов, которые обычно размещаются на игровом поле. Игры активно развиваются и получают всё большую популярность за счёт нескольких уникальных особенностей, выделяющих их на фоне прочих форм развлечения:

1. Настольные интеллектуальные игры предназначены для двух и более участников и являются отличным способом совместного времяпрепровождения.
2. За одним столом могут собраться представители разных возрастных поколений (дети, взрослые, старшее поколение).
3. Игры универсальны с точки зрения времени и места игры. Дома, на даче, на отдыхе, в самолёте... – всё, что понадобится – это коробка с игрой.

---

<sup>1</sup> Рекреация – мероприятия, осуществляемые с целью восстановления нормального самочувствия и работоспособности здорового, но утомлённого человека. Восстановление эмоциональных и психологических сил, здоровья и трудоспособности путём отдыха.

4. Настольные интеллектуальные игры развивают навыки и знания, поощряют общение, развивают воображение, логическое/абстрактное мышление, коммуникативные навыки и т.д.

Настольные игры с каждым годом становятся всё более популярным видом досуга, и всё больше людей открывают в них для себя что-то большее, чем простое развлечение.

Методическое пособие раскрывает уникальную методику разработки настольных интеллектуальных игр литературно-краеведческой направленности, в нём представлены авторские материалы членов Гильдии молодых библиотекарей и сотрудников Новосибирской областной юношеской библиотеки. Структура издания включает в себя разделы: «Что такое настольные интеллектуальные игры и для чего они нужны», «Преимущества настольных интеллектуальных игр», «Классификация настольных интеллектуальных игр», «Шаги создания настольных интеллектуальных игр», «Настольная интеллектуальная игра «Литературное кольцо Сибири», а также рекомендательные списки литературы сибирских авторов и литературы по созданию настольных игр.

Благодаря пособию библиотекари смогут самостоятельно получить знания и навыки, необходимые для создания и проведения настольных интеллектуальных игр для молодёжи, и создать собственные настольные игры.

## **ЧТО ТАКОЕ НАСТОЛЬНЫЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ И ДЛЯ ЧЕГО ОНИ НУЖНЫ**

Игры в настоящее время занимают значительное место в современной социокультурной деятельности библиотек. В наибольшей степени различные игровые методики применяются в информационном обслуживании, просветительских и образовательных программах, при организации коммуникативных площадок для подростков и молодёжи.

Использование игровых технологий в работе библиотек даёт возможность сделать общение интересным и позитивным, представить библиотечное пространство в качестве площадки активного интеллектуального общения.

Чтобы лучше понять, что такое игра, какое место она может занимать в активной жизни молодёжи, необходимо понимать её функцию, назначение. Отметим наиболее важные функции, напрямую связанные с задачами библиотечного обслуживания:

- социокультурное назначение игры (игра – средство социализации личности: усвоения знаний, духовных ценностей и норм);
- межличностная коммуникация (моделирование различных ситуаций жизни, поиск выходов из конфликтов, обучение навыкам взаимодействия в социуме);
- функция самореализации человека (игра важна в качестве сферы реализации себя как личности, поэтому сам процесс игры имеет большее значение, чем её результат или достижение какой-либо цели);
- диагностическая функция (человек ведёт себя в игре на максимуме проявлений (интеллект, творчество), игра сама по себе это особое «поле самовыражения»);
- терапевтическая функция (игра используется для преодоления различных трудностей, возникающих у человека в поведении, в общении с окружающими, в учении);
- коррекционная функция (игры объединяют, помогают справиться с критическими ситуациями, способны оказать помощь детям с отклоняющимся поведением);
- развлекательная функция (создание определённого комфорта, благоприятной атмосферы, душевной радости, возможность свободы в проявлении фантазии).

Все эти функции выполняют настольные интеллектуальные игры.

Настольная интеллектуальная игра – это логическая и стратегическая игра, в которой успех игрока или целой команды напрямую зависит от навыков, умений и способностей совершать верные ходы согласно правилам и требованиям.

Настольные интеллектуальные игры – это не только развлечение. Есть игры на библиотечные, краеведческие, исторические, географические темы: в таком формате участники легко усваивают новые знания. Логические и стратегические игры учат мыслить, ставить цели и расписывать задачи для их достижения, развивают пространственное мышление. Сам процесс игры снимает стресс и оказывает положительное влияние на здоровье и самочувствие. К такому выводу пришли ученые из Университета Стокгольма: они провели эксперимент, в ходе которого люди от пяти до сорока лет регулярно играли в настольные игры на протяжении трёх месяцев. В результате мозг людей, принимавших участие в исследовании, стал работать на 30 процентов лучше.

## **ПРЕИМУЩЕСТВА НАСТОЛЬНЫХ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР**

В настоящее время современные библиотеки относятся к тому типу учреждений, которые признают право молодых людей на игру, как природосообразный вид деятельности, и располагают уникальной базой для проведения увлекательных настольных игр: интеллектуальных, познавательных, развивающих, творческих, имеющих игротерапевтическую направленность.

Значение игры невозможно исчерпать и оценить. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в просвещение, в творчество, в терапию.

Настольные интеллектуальные игры:

- *обеспечивают хорошее самочувствие* – одним из «побочных» эффектов от настольных игр является смех. Он, в свою очередь, увеличивает количество гормонов эндорфинов и вызывает ощущение счастья. Искренний громкий смех и радость в компании могут также поспособствовать сопереживанию, сочувствию и доверительным отношениям с окружающими;
- *ускоряют ответные реакции* – чем больше молодёжь играет, тем лучше и быстрее реагирует на окружающую среду и взаимодействует с ней;

- *формируют память и улучшают познавательные навыки* – молодёжь, играя в настольные игры, развивает основные когнитивные навыки – к примеру, способность к решению задач. Особенно полезно играть в настольные игры для гиппокампа и префронтальной коры головного мозга – эти два отдела отвечают за память и мышление. В пожилом возрасте настольные игры помогают мозгу сохранить умственные способности и поддерживать их в отличном состоянии;
- *снижают риск развития психических заболеваний* – одно из основных преимуществ настольных игр является снижение риска когнитивных нарушений. Когда ум занят, нейронные связи становятся крепче. А чем сильнее мозг, тем он устойчивее;
- *способствуют общему развитию* – у игроков активизируются речевые и коммуникативные навыки, способность концентрироваться в течение длительного периода времени, улучшаются внимательность, а также логическое, критическое и пространственное мышления.

Настольная интеллектуальная игра – прекрасное средство развития. Она не только даёт дополнительные знания, но и развивает целый спектр разнообразных способностей, является полигоном общественного и творческого самовыражения молодёжи.

## **КЛАССИФИКАЦИЯ НАСТОЛЬНЫХ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР**

Классифицировать настольные интеллектуальные игры можно по разным признакам.

### **По характеру игры:**

- *интеллектуальные (логические, стратегические) игры* – успех игрока определяется его способностью правильно проанализировать игровую ситуацию и сделать верный ход – «Фотосинтез», «Колонизаторы»;
- *азартные* – игры, в которых на результат влияет случайный фактор. Роль случайности может быть полностью определяющей (пример – игра в кости), но может быть и ограничена (преферанс, нарды).
- *игры на физические способности* – на результат влияет реакция, скорость движений, координация – бирюльки, «Микадо», «Жульбак».



### **По содержанию:**

- *абстрактные* – игры, прямо не связанные с реальной жизнью. Иногда возможно провести какие-то аналогии между игрой и реальными жизненными ситуациями, но прямой моделью реальности игра не является. Так, те же шахматы исходно были моделью военного сражения, но к настоящему времени аналогия шахматной партии и сражения чисто условна. Го можно трактовать как модель соревнования по освоению территории или рынка, но и это – лишь надуманная аналогия, прямого соответствия между ходами на доске и определёнными действиями в реальном мире нет. Все карточные игры являются абстрактными;
- *имитационные* – игра более или менее достоверно моделирует определённый реальный процесс, ситуацию, событие. К этой категории можно отнести все «экономические» настольные игры.

### **По количеству игроков:**

- *для одного игрока* – карточные пасьянсы, пасьянс маджонг, собирание пазлов;
- *для фиксированного числа игроков* – шахматы, шашки, го, нарды;
- *для произвольного количества игроков* – ряд карточных и большинство имитационных игр (количество игроков может колебаться от двух до некоторого верхнего предела).

### **По степени кооперации игроков:**

- *каждый за себя* – все остальные участники игры являются соперниками игрока, он выигрывает или проигрывает единолично – шахматы, преферанс;
- *команда на команду* – игроки изначально сгруппированы в команды, которых может быть две или более. Большое влияние на результат оказывает умение игроков команды действовать совместно – бридж;
- *коалиционные игры* – игра начинается как «каждый за себя», но по ходу действия игроки могут самостоятельно объединяться в группы (коалиции) и действовать совместно;
- *кооперативные игры* – игроки играют на общий результат – вместе выигрывают или проигрывают – «Гарри Поттер. Битва за Хогвардс», «Джуманджи», «Запретный остров».

### **По динамике:**

- *пошаговые* – игроки делают ходы в определённой последовательности, заданной правилами. Игрок может сколько угодно обдумывать очередной ход (в соревнованиях может практиковаться контроль времени). Исход зависит от правильности хода, а не от скорости и быстроты реакции – «Цивилизация Сида Мейера»;
- *динамические* – ходы делаются по желанию игроков. В них игрок может не успеть сделать ход, поспешить с ходом. Исход игры зависит не только от правильности действий, но и от реакции, быстроты действий и правильного выбора оптимального момента – лото, где одинаковые карточки могут быть у нескольких игроков, и в лучшем положении оказывается тот из них, кто успевает первым объявить об этом.

### **По начальной позиции:**

- *игры с неизменной начальной позицией* – любая партия начинается в одних и тех же условиях для каждого из игроков. При отсутствии случайного фактора игроки, точно повторяя одну и ту же последовательность ходов, в результате всегда приходят к одному и тому же результату – классические шахматы, го;
- *игры со случайной начальной позицией* – начальная позиция формируется с помощью какого-либо случайного процесса или выбирается случайным образом из более или менее обширного набора вариантов – «Морской бой», «Стратего».

### **По типу используемых предметов:**

- *карточные игры*;
- *игральные кости*;
- *игры миниатюр* – солдатики, «железная дорога»;
- *игры с карандашом и бумагой* – крестики-нолики, морской бой, точки;
- *настольные игры с игровым полем* – го, шахматы, шашки, нарды, «Мельница», игры-ходилки;
- *игры, основанные на узоре и плитках* – «Маджонг», домино;
- *ролевые игры* – «Мафия»;
- *словесные игры* – «Контакт».

В свою очередь игры перечисленных типов могут дальше подразделяться по особенностям оформления и механизма игры.

### **По области использования:**

- для досуга, развлечения – «Jaskal», «Экивоки», «Имаджинариум»;
- для общения, коммуникации – «Крокодил», «Alias», «Импровизация»;
- соревновательные – «Адмирал: эпоха парусных», «Морской бой», «Монополия»;
- головоломки, для разминки мозгов – «Quiz-Box. Мозговой штурм», «Декодер»;
- обучающие, тренинговые, образовательные – «Эмоциональный интеллект», «Концепт».

## **ШАГИ СОЗДАНИЯ НАСТОЛЬНЫХ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР**

Сегодня не составляет труда выпустить в свет свою настольную интеллектуальную игру. Создание игр делится на несколько шагов.

### **1 ШАГ: ИДЕЯ.**

Важно заложить прочный фундамент, на котором будет строиться хорошая настольная игра. Например, краеведческая игра на изучение местности; игра, посвященная творчеству писателя; экономическая игра, географическая игра и т.д.

### **2 ШАГ: ВОЗРАСТНЫЕ РАМКИ.**

Возрастные рамки игры будут влиять на её сложность и правила. Если разрабатывать игру для детей, потребуется проследить за тем, чтобы игра получилась простой, лёгкой для понимания и забавной. В играх для взрослых можно создать что-то более волнительное и сложное, сделать акцент на момент соревнования.

### **3 ШАГ: КОНЦЕПЦИЯ.**

Создавать концепцию игры можно любым способом:

- отталкиваться от темы (краеведческая литература, юбилей автора, любимая книга и т.д.);
- просчитать математическую модель (моделирование действий в игре, расчет затраченного времени на партию);
- усовершенствовать настольную игру новыми элементами. Главное на этом этапе – записывать все идеи, которые возникают, даже те, которые

кажутся неудачными. Они могут пригодиться во время тестирования или лечь в основу других игр.

#### **4 ШАГ: УВЛЕКАТЕЛЬНАЯ МЕХАНИКА.**

Механика – это описание основного типа взаимодействия игры и игроков, которое затем прописывается в правилах. Её определяет автор-разработчик или рабочая группа в процессе составления концепции настольной игры. Механика может быть разной: очки, действия, броски кубиков, вытягивание карт, создание карты местности, последовательное передвижение, загадки, викторина и т.д.

#### **5 ШАГ: ПРАВИЛА ИГРЫ.**

Правила игры должны быть максимально краткими и простыми. Любые излишние сложности могут заставить игроков потерять интерес к игре. Необходимо подробно и доступно объяснить цель игры, прописать шаги и действия/взаимодействия участников, отразить все предметы игры, если есть альтернативные способы, как можно играть в игру, нужно их перечислить.

#### **6 ШАГ: ПРОТОТИП.**

Прототип – это макет или набросок будущей игры, он призван снизить риск создания неиграбельного проекта. Изготовление прототипа является важной составляющей процесса создания настольной интеллектуальной игры, так как с его помощью мысли превращаются в реальный объект, который можно оценить вместе с другими игроками. Прототип не обязан быть красивым, но само его наличие позволит проверить, получается ли игра такой, какой она была задумана при использовании заложенных в неё основ.

#### **7 ШАГ: ТЕСТИРОВАНИЕ.**

После подготовки всего необходимого для прототипа можно приступить к тестированию игры, чтобы оценить игровой процесс. Прежде чем предлагать игру группе людей, поиграйте в неё сами. Сыграйте за каждого игрока и запишите положительные и отрицательные стороны игры, которые удастся заметить. Далее можно передать настольную игру на тестирование фокус-группе. Все люди по-разному подходят к играм, а некоторые из них могут заметить такие недостатки, которые можно было упустить. Чем больше людей протестирует игру, тем больше возможностей будет для выявления в ней недочетов и слабых мест, которые потом потребуются исправить.

## **8 ШАГ: ВЁРСТКА.**

Когда все шаги выполнены, можно приступать к итоговой вёрстке настольной интеллектуальной игры: внесение изменений в задания, учет недостатков при тестировании фокус-группой, редактирование правил, корректировка концепции и механик игры и т.д.

## **9 ШАГ: ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ОФОРМЛЕНИЕ И ПЕЧАТЬ.**

Проработка внешнего вида настольной интеллектуальной игры, в том числе дизайна, формата и содержимого, позволит сделать игру более красочной, интересной и яркой. Следует учесть физический формат игры: материалы и размер коробки, поля, карточек, фишки, кубики, уникальный запоминающийся стиль и т.д. В этом помогут специалисты типографии. Когда все процессы закончены – итоговый вариант настольной интеллектуальной игры можно передавать в типографию на печать.

## **10 ШАГ: МЕРОПРИЯТИЯ ПО ПРОДВИЖЕНИЮ, СБОР ОТЗЫВОВ.**

Когда напечатанная настольная интеллектуальная игра уже поступила в библиотеку из типографии, можно начинать её продвижение. Для этого следует проводить массовые мероприятия на целевую аудиторию, на которую ориентирована созданная игра. Чем больше людей в неё сыграет, тем большую популярность она приобретёт. Также важно собирать отзывы участников игрового процесса, чтобы в дальнейшем усовершенствовать данную игру или учесть замечания и предложения при создании новой настольной интеллектуальной игры.

## **НАСТОЛЬНАЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА «ЛИТЕРАТУРНОЕ КОЛЬЦО СИБИРИ»**

«Литературное кольцо Сибири» – это настольная интеллектуальная игра, посвящённая жизни и творчеству писателей-сибиряков, городу Новосибирску и Новосибирской области. В неё можно играть командами или индивидуально друг против друга, с ведущим или без него.

### **Пошаговая разработка игры**

#### **Шаг 1. Идея.**

Произведения писателей и поэтов Сибири являются важнейшим источником воспитания молодёжи, расширения её жизненного кругозора, знания истории своего края. Настольная игра «Литературное кольцо Сибири» призвана способствовать популяризации данной литературы среди молодых читателей. При этом у формата «настольной игры» несколько плюсов:

- формат удобен для самостоятельного использования;
- настольные игры пользуются большой популярностью в молодёжной среде;
- для игры не требуется никакого дополнительного оборудования – компьютера, телефона и т.д.

#### **Шаг 2. Возрастные рамки.**

«Литературное кольцо Сибири» – это игра, ориентированная на молодых людей в возрасте от 14 до 25 лет. Но и людям старшего возраста также будет интересно проверить свои знания и логику, состязаясь друг с другом.

#### **Шаг 3. Концепция.**

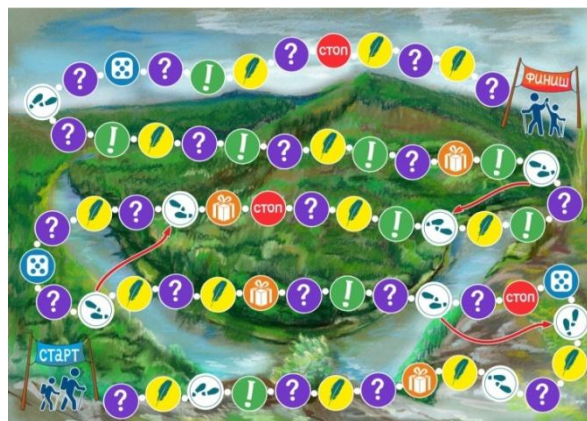
Настольная игра «Литературное кольцо Сибири» имеет двойной функционал: с одной стороны – это интеллектуальное развлечение, с другой – просвещение игроков, которые узнают о литературе авторов-земляков, а также интересные факты о родном крае.

#### **Шаг 4. Механика.**

За основу игры взята классическая игра-ходилка – один из старейших типов настольных игр, цель которой – провести свою фишку или несколько фишек по заготовленному маршруту. Расстояние, на которое игрок может продвинуть свою фишку, определяется броском игральной кости. Обычно в

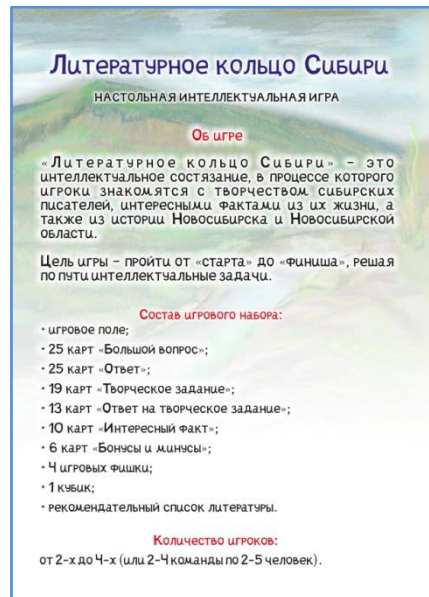
игре-ходилке присутствуют дополнительные правила, дающие выгоды или наказания игрокам, чья фишка попала на определённое поле.

При разработке игры авторы остановились на достаточно простой формуле: игровое поле (у данной игры – на 66 клеток), несколько видов карточек, фишки, кубик. Цель игрока – провести свою игровую фишку от старта к финишу, справившись со всеми встречающимися заданиями и препятствиями. При этом практически каждая клетка игрового поля вынуждает игрока совершить определённое действие: вытянуть какую-либо карточку, вернуться на несколько шагов назад, пропустить ход или сделать дополнительный и т.д. Побеждает тот, кто первым оказывается на финише и успешно справляется с финальным заданием.



В игровой набор «Литературного кольца Сибири» входит:

- коробка;
- складное игровое поле;
- карточки нескольких видов:
  - «Большой вопрос»,
  - «Ответ»,
  - «Творческое задание»,
  - «Ответ на творческое задание»,
  - «Интересный факт»,
  - «Бонусы и минусы»;
- 4 игровых фишки;
- 1 кубик;
- правила игры;
- рекомендательный список литературы.



## Шаг 5. Правила игры.

В «Литературное кольцо Сибири» можно играть двумя способами: самостоятельно или с ведущим.

## *Игра без ведущего.*

1. Игроки выбирают фишки – по одной на каждого игрока (или на команду, если игра идёт между командами). Фишки ставят на «СТАРТ» на игровом поле.
2. Все колоды карточек («Большой вопрос», «Ответ», «Творческое задание», «Ответ на творческое задание», «Интересный факт», «Бонусы и минусы») по отдельности выкладываются на удобное для игроков место рубашкой вверх.
3. Очередность хода определяется броском кубика. Первым ходит игрок, у которого на кубике выпало наибольшее число.
4. Игрок бросает кубик и делает количество шагов, соответствующее выпавшему значению. Затем выполняет действие, согласно символу на клетке:



- **клетки с изображением вопросительного знака** – встав на такую клетку, игрок наугад тянет карточку из колоды «Большой вопрос», зачитывает вопрос вслух и в течение 30 секунд даёт ответ. Вопросы связаны с сибирской литературой или с городом Новосибирском. Если ответ неверный или его вовсе нет, игрок возвращается на клетку, с которой делал ход. Вопросы пронумерованы, правильные ответы можно найти в соответствующей колоде «Ответ»;



- **клетки с изображением пера** – игрок наугад тянет карточку из колоды «Творческое задание». Ему предстоит, например, продолжить известный афоризм, прочитать наизусть стихотворение любого автора, привести несколько ответов на вопрос «Зачем писатель пишет книги?» и т.д. Если игрок не справляется с заданием, он возвращается на клетку, с которой делал ход. Творческие задания пронумерованы, ответы на большинство из них можно найти в соответствующей колоде «Ответ на творческое задание»;



- **клетки с изображением восклицательного знака** – игрок наугад тянет карточку «Интересный факт» и вслух зачитывает этот факт о городе Новосибирске или Новосибирской области;





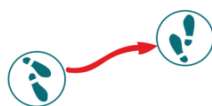
- **клетки с изображением подарка** – игрок наугад тянет карточку из колоды «Бонусы и минусы». Благодаря такой карточке он может продвинуться вперёд на игровом поле или получить другое преимущество. Например: «Бонус! В свой ход можешь сделать дополнительный шаг на две клетки вперёд» или «Бонус! Попался трудный вопрос? Возьми дополнительные 30 секунд на размышление». Впрочем, может попасться и «минус» – тогда игрок наоборот усложнит себе игру: ему придётся делать шаги назад или даже отвечать на дополнительный вопрос;



- **клетки со знаком «СТОП»** – игрок пропускает следующий ход;



- **клетки с изображением кубика** – игрок делает дополнительный ход;



- **клетки, от которых идёт стрелка** – если игрок остановился на такой клетке, он тут же перемещается на клетку, указанную стрелкой;



- **клетки со следами** – на них от игрока не требуется никаких действий.

5. Все карточки зачитываются вслух сразу при взятии игроком. После использования все карточки уходят в «сброс».
6. Если игрок не может ответить на вопрос или выполнить творческое задание за 30 секунд, он возвращается на клетку, с которой начинал этот ход. Время засекают другие игроки.
7. На этом ход первого игрока заканчивается. Ходит следующий игрок.
8. Побеждает тот, кто первым достигнет клетки «ФИНИШ» и на этой клетке правильно ответит на вопрос из колоды «Большой вопрос». Если игрок, стоящий на «ФИНИШЕ», не отвечает на финальный вопрос, он отходит назад (см. пункт 6).

## *Игра с ведущим.*

Игровое состязание можно превратить в своего рода просветительское мероприятие с элементами рекомендательной беседы, если включить в игру ведущего (особенно, если он разбирается в литературе, фигурирующей в игровых карточках). Ведущий может решать спорные ситуации (например, если игрок или команда дали в целом верный, но не совсем точный ответ), задавать дополнительные вопросы и поощрять тех, кто правильно на них ответил, комментировать вопросы игры, рассказывая о творчестве и судьбе упоминаемых авторов. Здесь большим подспорьем станет книжная выставка произведений авторов, упоминаемых в игре. Так, если прозвучал вопрос о творчестве Григория Федосеева, можно тут же порекомендовать игрокам книгу «Злой дух Ямбуя», а после вопроса о Геннадии Прашкевиче предложить игрокам взять в конце игры его сборник «Костры миров» или «Кормчую книгу».

Кроме того, выставка может служить источником подсказок, если ведущий разрешит игрокам пользоваться представленными там книгами. К примеру, если у игроков возникли затруднения на вопросе о символах Новосибирска, Городовичке и Обинушке, можно предложить им поискать ответ в книге Владимира Шамова «Фонтаны над Обью».



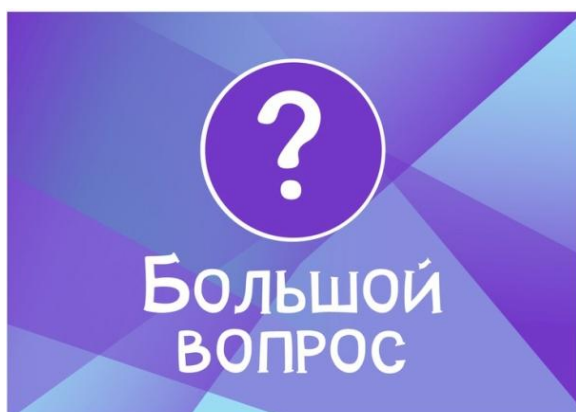
Иногда аудитория робеет, если им сразу попадаются трудные вопросы (а в «Литературном кольце Сибири» таких немало). В этом случае ведущий может использовать несколько загадок или простых вопросов для разогрева игроков перед основной игрой.

Таким образом, ведущий должен:

- проводить интеллектуальный «разогрев»;
- следить за общим ходом игры (количеством сделанных шагов, очерёдностью ходов, временем на ответы и т.д.);
- напоминать игрокам правила;
- решать спорные ситуации;
- подсказывать, задавать игрокам наводящие вопросы;
- комментировать текст карточек, ответы игроков, игру в целом;
- рекомендовать игрокам литературу.

## **Особенности составления вопросов.**

Вопросы в игре «Литературное кольцо Сибири» – один из главных элементов. В основном они составлены таким образом, что уже в самом тексте вопроса дана информация о писателе или его творчестве, которая часто служит подсказкой к ответу. Загадан при этом общеизвестный факт, распространённый жанр, какое-либо известное место и т.д. Таким образом, цель игры – не проверить знания игроков, касающиеся какой-либо узкой сферы (в данном случае – местной литературы), а испытать их логику и общую эрудицию. Впрочем, в игре есть и такие вопросы, которые «голой» логикой и общими знаниями не возьмёшь – иногда этого недостаточно.



Новосибирский писатель Геннадий Прашкевич – лауреат множества литературных премий, автор стихотворных, детективных и биографических произведений. Среди его книг – биографии Рэя Брэдбери, Жюль Верна и братьев Стругацких. Но наиболее он известен как автор книг определенного жанра, к которому можно отнести большинство его произведений.  
Что это за жанр?

### **Примеры вопросов:**

1. «Новосибирский писатель Геннадий Прашкевич – лауреат множества премий, автор стихотворных, детективных, поэтических произведений. Среди его книг – биографии Рэя Брэдбери, Жюль Верна и братьев Стругацких. Но наиболее он известен, как автор книг определённого жанра, к которому можно отнести большинство его произведений. Что это за жанр?»

Ответ: «Фантастика. В вопросе не случайно упоминаются именно Брэдбери, Верн и Стругацкие – знаменитые фантасты».

По мнению разработчиков игры, даже тот, кто не читал произведений Геннадия Прашкевича, и не знает, в каком жанре работает автор, способен дать правильный ответ. Для этого нужно вчитаться в текст вопроса и понять, что неспроста перечислены именно эти фамилии – это не что иное, как подсказка.

2. «Известный новосибирский писатель Юрий Магалиф был также и артистом. Он много где побывал, объездил с концертами всю Сибирь. Но так он говорил лишь об одном городе:

*«Это особенный город. Я утверждаю, что это крупный столичный город. Примет столицы здесь сколько угодно – он быстро растёт у меня на глазах. Я радуюсь, проезжая по новым кварталам, по новым улицам. В нём темп жизни очень высок. Я сейчас скажу крамольную вещь, мой любимый Ленинград, один из самых лучших городов мира, мне кажется менее столичным, нежели ЭТОТ ГОРОД».*

О каком городе говорил Юрий Магалиф?

Ответ: «О Новосибирске. Юрий Магалиф прожил в этом городе 60 лет, работал в филармонии, выступал на радио, издал несколько сборников повестей и стихов, а также сочинил множество чудесных сказок для детей, самая известная из которых – «Приключения Жакони». Она повествует о приключениях игрушечной обезьянки в Сибири».

В данном случае ответ кроется на поверхности, поскольку сама игра посвящена не только писателям, но и городу Новосибирску.

3. «Писатель Анатолий Шалин – очень разносторонний человек. Он окончил факультет естественных наук, работал в институте неорганической химии, был главным редактором журнала «Новосибирск», пишет фантастические произведения и возглавляет Новосибирское отделение Союза писателей России. В свободное время он любит играть в настольную логическую игру со специальными фигурами и игровым полем на 64 клетки. Назовите эту игру».

Ответ: «Шахматы».

Это самый простой пример вопроса, в котором даётся информация о писателе, присутствует подсказка, а загадана общеизвестная игра.

Составлять такие вопросы бывает непросто. И совсем отказываться от вопросов на знание, возможно, не стоит (особенно, если будущая игра как раз подразумевает проверку знаний). Но если удастся соблюсти баланс между вопросами на знание и вопросами на логику – игроки не будут скучать.

### ***Творческие и интеллектуальные задания.***

Также не менее важное место в игре занимают творческие и интеллектуальные задания. Чаще всего их выполнение не представляет особой сложности для игроков, хотя порой и заставляет подумать.

Интеллектуальные задания посвящены в основном общеизвестной литературе. Приведём примеры:

1. Отгадайте, какой литературный персонаж загадан в ребусе?



Ответ: Вий



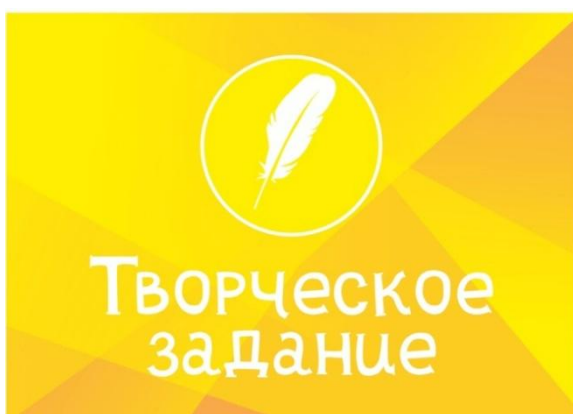
Ответ: Гамлет

2. Перед вами названия глав из двух разных произведений. Угадайте, из каких:

- а. «Вожатый», «Сержант гвардии», «Тулупчик заячий», «Пугачевщина».
- б. «Исчезнувшее стекло», «Зеркало Еиналеж», «Запретный лес», «Человек с двумя лицами».

Ответы:

- а. «Капитанская дочка» А. С. Пушкина.
- б. «Гарри Поттер и философский камень» Дж. К. Роулинг.



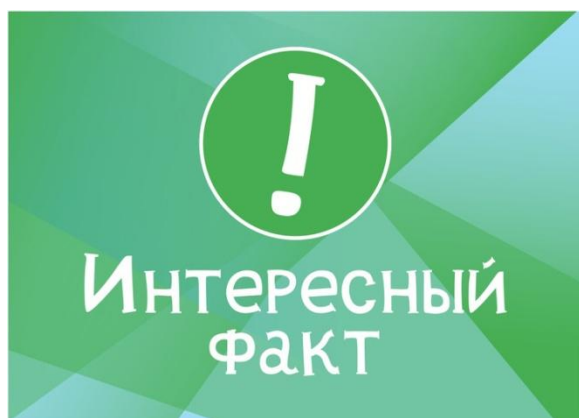
Назовите 5 качеств, присущих или необходимых каждому писателю.

Творческие задания чаще всего подразумевают под собой публичное выступление игрока перед другими. Например:

1. Посоветуйте остальным игрокам две-три книги. Аргументируйте, почему стоит прочесть именно эти книги.
2. Прочтите наизусть стихотворение любого автора.
3. Продолжите фразу «Я люблю читать потому, что...». Приведите не менее трёх аргументов.

### ***Интересные факты.***

Чтобы на пути игроков были не только трудности, но и моменты своеобразной передышки, в игру включены карточки с фактами о городе Новосибирске или Новосибирской области. Среди них есть как довольно известные и распространённые (история о разных часовых поясах на разных берегах Новосибирска или факт о самом длинном крытом метромосте), так и довольно неожиданные: про необычную находку – череп шерстистого носорога – на территории Новосибирской области, про самое длинное пирожное-суфле, интересные факты об улицах Новосибирска и так далее.



Новосибирский метромост – самый длинный крытый метромост в мире. Его длина составляет 2145 метров (речная часть – 896 м). Мост вошёл в историю также уникальностью своей конструкции. При его строительстве была впервые использована технология надвигки пролётов (вместо их установки с реки). Было применено также необычное конструкторское решение – мост может двигаться на специальных роликах. Это решает сезонную проблему растяжения и укорачивания моста до полуметра из-за перепада температур.

### **Шаг 6. Прототип.**

Чтобы посмотреть на свою игру вживую и опробовать её, вовсе не обязательно пользоваться услугами дизайнера. Самое первое игровое поле для тестов вполне можно создать в программе Paint или Microsoft Office Power Point, а карточки – распечатать на цветной бумаге. Это позволит понять, в каком порядке лучше расположить клетки на поле, какого размера они должны быть, чтобы на них помещалось больше одной фишки, какой шрифт на карточках будет и читаемым, и одновременно подходящим для настольной игры и т.д.



## Шаг 7. Тестирование.

Для проверки игры на играбельность<sup>2</sup>, создателю требуется организовать пробные партии. Для этого можно задействовать «фокус-группы» – коллег, друзей, родственников – т.е. тех, кто не участвовал в разработке. У них необязательно должен быть большой опыт игры в настольные игры, но хорошо, если они смогут оценивать игровой процесс, сравнивая его с уже известными им играми. А если такие тестировщики разбираются в теме игры, они могут не только указать на недочёты в игровом процессе, но и, к примеру, заметить фактические ошибки, если таковые были допущены при разработке. Хорошо на роль фокус-группы подойдут участники клубных объединений при библиотеке.

При тестовой партии самому разработчику лучше быть сторонним наблюдателем, а не одним из играющих. Это позволит обращать больше внимания на то, как часто игроки пользуются брошюрой с правилами, понимают ли логику ходов, путаются ли при подсчёте очков и т.д. Наблюдая за тем, как идёт тестовая игра, необходимо делать пометки – это поможет при дальнейшей работе над ошибками.



После окончания партии нужно обсудить с игроками их впечатления. Нельзя ограничиваться простым «Поделитесь вашим мнением!» – так обсуждение может выйти неструктурированным, игроки будут перескакивать с одного на другое, забудут указать на недочёты или наоборот похвалить удачные решения. Лучше начать с конкретных вопросов. Сначала спросить участников фокус-группы, что им меньше всего понравилось в игре, затем – что бы они в ней изменили, потом – что понравилось больше всего. Так разговор получится более конкретным: можно будет услышать не только похвалу, но и критику, узнать о сложностях, с которыми игроки столкнулись, понять, чем хороша игра, принять к сведению предложения игроков по улучшению игрового процесса. Важно уметь отделить здоровую конструктивную критику от необоснованных претензий. Кто-то будет хвалить за нетривиальные вопросы, а кому-то они покажутся слишком сложными, кому-то понравится использовать «Бонусы и минусы», а кто-то

---

<sup>2</sup> Играбельность (англ. *playability*) — качественная характеристика игрового процесса; степень, определяющая, насколько приносит удовольствие и удовлетворение игра во время интерактивного взаимодействия игры и игрока

наоборот будет недоволен, что ему досталась карта с «минусом». Не все игровые механики обязательно должны работать на продвижение игрока вперёд, пусть будет что-то, препятствующее его победе – тогда он почувствует больше удовольствия от преодоления игровых трудностей.

### **Шаг 8. Вёрстка.**

После тестирования можно приступать к итоговой вёрстке настольной игры. На этом этапе следует учесть все выявленные недочёты и ошибки, окончательно определиться с количеством клеток на игровом поле, возможно – переработать правила или переписать их более простым и понятным языком (как и текст игровых карточек), перерисовать символы на игровом поле и т.д.

### **Шаг 9. Художественное оформление и печать.**

Неважно, рассчитана игра на детей, молодёжь или взрослых – её внешнему виду надо уделить достаточно внимания, чтобы дизайн не уступал содержанию. Желательно постараться соблюсти единый стиль оформления во всех элементах игрового набора: игровом поле, карточках, правилах, коробке. Хорошо, если удастся подобрать оригинальный, но читаемый шрифт. Для этого можно воспользоваться сборниками шрифтов, размещёнными в интернете. Например, здесь: <https://www.fonts-online.ru/fonts/russian>.

Чтобы подобрать подходящий дизайн, можно изучить похожие игры: как в них расположены клетки на поле, как оформлены игровые карточки, брошюра с правилами и другие материалы, как выглядят фишки в игровом комплекте. Возможно, это поможет определиться с собственным дизайном, либо переработать дизайн одного из изученных вариантов. Главное при этом – соблюдать закон об авторском праве. Например, если делать игру в формате «Монополии», то, скорее всего, игровое поле будет похожим на поля всех других подобных игр: в середине – картинка, соответствующая тематике игры, а по краям – игровые клетки. Необходимо избегать прямого копирования, а придумать своё оформление и наполнение, тогда игра в целом получится оригинальной.

### **Шаг 10. Мероприятия по продвижению, сбор отзывов.**

Рекламой игры стоит озаботиться ещё до её выхода. Для этого отлично подойдут социальные сети: например, можно выяснить, какие настольные игры известны вашим подписчикам и пользуются у них популярностью, пригласить их поучаствовать в онлайн-опросе о дизайне карточек, сделать несколько постов об этапах разработки и т.д.





Когда игра готова, можно приступить к её продвижению среди потенциальных игроков. Для этого первым делом следует организовать показательную игру с участием ведущего, а скорее – просветительское мероприятие с центральным элементом в виде игры.

Если позволяет помещение – организовать показательную игру с участием нескольких команд в библиотеке. Также хорошим вариантом будет проведение таких игр в ДК или школе. В качестве награды для победившей команды следует подготовить диплом, а для остальных участников – благодарственные письма.

По окончании мероприятия нужно попросить игроков написать отзывы, и тогда следующую игру можно будет начать с их чтения. Если в разработанную настольную игру можно играть самостоятельно, без ведущего, стоит об этом сказать – пусть заинтересованные ребята знают, что всегда могут прийти и поиграть в неё своей компанией.

Задача ведущего в таких показательных играх – не просто предоставить игрокам возможность интересно провести время, но попытаться заинтересовать их темой игры, побудить взять предлагаемую литературу, а также пригласить их на другие мероприятия библиотеки. Кроме того, это хороший повод организовать с активными ребятами клуб любителей настольных игр, в котором они под руководством библиотекаря сами могли бы выступать в роли разработчиков. Данный опыт может быть трансформирован и в грантовый проект – а это уже шанс привлечь больше потенциальных читателей и, конечно, заявить о себе не только в своём городе или районе, но и по всей стране. К тому же, с помощью выигранного гранта можно работать на ином уровне, нежели при бюджетном финансировании.

Популярность настольных игр растёт, фонды настольных игр появляются во многих библиотеках. Разработанная игра может стать первым шагом к организации фонда настольных игр и проведению игротек в учреждении.



## РЕКОМЕНДАТЕЛЬНЫЙ СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ СИБИРСКИХ АВТОРОВ

1. Бодров, Геннадий Васильевич. Сказки о Сибири и об озере Чаны / Геннадий Васильевич Бодров. – Новосибирск : Новосибирск, 2012. – 280 с. – Текст : непосредственный.
2. Дедов, Петр. Березовая елка / Петр Дедов. – Текст : непосредственный // Светозары. Трилогия. – Новосибирск : Новосибирское книжное издательство, 1990. – С. 9-182.
3. Иванов, Анатолий. Вечный зов : роман / Анатолий Иванов. – Новосибирск : Западно-Сибирское книжное издательство, 1982. – 704 с. – Текст : непосредственный.
4. Магалиф, Юрий Михайлович. Сказки / Юрий Михайлович Магалиф. – Новосибирск : Новосибирское книжное издательство, 1991. – 296 с. – Текст : непосредственный.
5. Мартышев, Евгений. Волшебный посох / Евгений Мартышев. – Новосибирск : РИЦ «Новосибирск» НПО СП России, 2014. – 130 с. – Текст : непосредственный.
6. Падерин, Геннадий Никитович. Обвиняемый – страх / Геннадий Никитович Падерин. – Новосибирск : Сибирская горница, 2001. – 539 с. – Текст : непосредственный.
7. Прашкевич, Геннадий. Пять костров ромбом / Геннадий Прашкевич. – Новосибирск : Издательство Новосибирского университета, 1989. – 72 с. – Текст : непосредственный.
8. Пьянкова, Таисья Ефимовна. Сибирские сказы / Таисья Ефимовна Пьянкова. – Новосибирск : Тимур, 1993. – 464 с. – Текст : непосредственный.
9. Самохин, Николай Яковлевич. Рассказы о прежней жизни / Николай Яковлевич Самохин. – Новосибирск : Новосибирское книжное издательство, 1990. – 448 с. – Текст : непосредственный.
10. Сибирские огни : литературно-художественный и общественно-политический журнал / учредитель Новосибирская область. – 1922 – . – Новосибирск, 2015 – . – 191 с. – Ежемес. – ISSN 0131-6435. – Текст : непосредственный.
11. Снежина, Татьяна. Что стоит жизнь моя? / Татьяна Снежина. – Москва : Персей, 1996. – 368 с. – Текст : непосредственный.
12. Черненко, Михаил Яковлевич. Тайна старого колодца / Михаил Яковлевич Черненко. – Новосибирск : Новосибирское книжное издательство, 1989. – 448 с. – Текст : непосредственный.

13. Шалин, Анатолий. Сказочки и весьма реалистические истории / Анатолий Шалин. – Новосибирск : РИЦ «Новосибирск» НПО СП России, 2017. – 132 с. – Текст : непосредственный.
14. Шамов, Владимир. Фонтаны над Обью: Сказ о будущем, настоящем и прошлом / Владимир Шамов. – Новосибирск : Новосибирское книжное издательство, 2005. – 220 с. – Текст : непосредственный.
15. Щукин, Михаил Николаевич. Каторжная воля : роман, повесть / Михаил Николаевич Щукин. – Москва : Вече, 2018. – 432 с. – Текст : непосредственный.

## РЕКОМЕНДАТЕЛЬНЫЙ СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ПО СОЗДАНИЮ НАСТОЛЬНЫХ ИГР

### Интеллектуальные игры

1. Анисова, И. Интеллектуальное лото / И. Анисова // Сценарии и репертуар. – 2009. – № 13. – С. 84-94. – Текст : непосредственный.
2. Бадагиева, Е. З. Интеллектуальная игра по информатике «Самый умный» / Е. З. Бадагиева // Информатика в школе. – 2014. – № 10 (103). – С. 3-9. – Текст : непосредственный.
3. Кадырова, С. Ж. Спринт по клеточкам / С. Ж. Кадырова // Читаем, учимся, играем. – 2020. – № 5. – С. 101-104. – Текст : непосредственный.
4. Коваль, Е. А. Интеллектуальные игры – больше, чем игры / Е. А. Коваль // Молодежь и общество. – 2009. – № 1. – С. 89-96. – Текст : непосредственный.
5. Кулагина, К. А. От путешественника до сыщика / К. А. Кулагина // Современная библиотека. – 2020. – № 8. – С. 78-80. – Текст : непосредственный.
6. Петрова, Т. «Своя игра»: интеллектуальная игра для учащихся 9-11 классов / Т. Петрова // Досуг в школе : Газета для классных руководителей. – 2015. – № 4. – С. 12-15. – Текст : непосредственный.
7. Сазонова, А. Маджонг как вид спорта / А. Сазонова // Здоровье школьника. – 2015. – № 9. – С. 74-79. – Текст : непосредственный.
8. Своя игра. Кн. 1 / [И. Бер и др.]. – Москва : ЭКСМО, 2010. – 272 с. – Текст : непосредственный.
9. Усков, В. А. Опыт проведения студенческих интеллектуальных географических игр / В. А. Усков // География и экология в школе XXI века. – 2010. – № 5. – С. 75-80. – Текст : непосредственный.
10. Шишкина, Е. Своя игра: интеллектуальная игра-викторина для взрослых / Е. Шишкина // Сценарии и репертуар. – 2011. – № 1. – С. 34-45. – Текст : непосредственный.

### Настольные игры

1. Ганзикова, Г. С. Настольные библиографические игры в инновационной деятельности библиотекаря / Г. С. Ганзикова // Школьная библиотека. – 2006. – № 3. – С. 23-24. – Текст : непосредственный.
2. Глуховский, Д. Настольные монстры / Д. Глуховский // Смена. – 2009. – № 4. – С. 14-15. – Текст : непосредственный.
3. Ильин, П. Зачем так сложно? 5 причин взяться за большие настолки / П. Ильин // Мир фантастики. – 2018. – № 183. – С. 72-73. – Текст : непосредственный.

4. Ильин, П. Пришел, увидел, победил: от шахмат до Warhammer / П. Ильин // Мир фантастики. – 2018. – № 176. – С. 56-57. – Текст : непосредственный.
5. Ляпустин, А. Магниты, башня, зеркала. Необычные компоненты в настольных играх / А. Ляпустин // Мир фантастики. – 2020. – № 205. – С. 80-85. – Текст : непосредственный.
6. Настольные игры как средство повышения эффективности процесса обучения / А. Шульцус [и др.] // Химия в школе. – 2019. – № 2. – С. 43-46. – Текст : непосредственный.
7. Скирюк, Д. В оправе круга и креста. Настольные игры Индии и Америки / Д. Скирюк // Мир фантастики. – 2012. – № 107. – С. 18-25. – Текст : непосредственный.
8. Скирюк, Д. Играйте, римляне! Настольные игры бронзового века / Д. Скирюк // Мир фантастики. – 2012. – № 105. – С. 16-21. – Текст : непосредственный.
9. Скирюк, Д. Под оком божественной змеи. Настольные игры Древнего мира / Д. Скирюк // Мир фантастики. – 2012. – № 103. – С. 18-23. – Текст : непосредственный.
10. Сыромятникова, С. С. Настольные игры: новый формат продвижения чтения / С. С. Сыромятникова // Библиотечное дело. – 2019. – № 22. – С. 27. – Текст : непосредственный.
11. Фишки и кубик для настольных бродилок // Коллекция идей. – 2012. – № 24. – С. 18-21. – Текст : непосредственный.

## **Теория и психология игры**

1. Бакшеева, Т. С. Игра как средство формирования ценностно-смысловых ориентаций подростков / Т. С. Бакшеева, С. Ю. Егорова // Классный руководитель. – 2011. – № 5. – С. 104-111. – Текст : непосредственный.
2. Берн, Э. Игры, в которые играют люди / Э. Берн ; [перевод с английского А. Грузберга]. – Москва : Бомбора ; ЭКСМО, 2019. – 256 с. – Текст : непосредственный.
3. Данилков, А. А. Игра как инструмент вожакого / А. А. Данилков // Народное образование. – 2013. – № 3. – С. 207-215. – Текст : непосредственный.
4. Диксит, А. Теория игр. Искусство стратегического мышления в бизнесе и жизни / А. Диксит, Б. Нейлбафф ; [перевод с английского Н. Г. Яцюка]. – 5-е изд. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2019. – 464 с. – Текст : непосредственный.
5. Зубрилин, А. Методология игровой деятельности в обучении (на примере школьной математики) / А. Зубрилин // Педагогика. – 2008. – № 8. – С. 43-49. – Текст : непосредственный.

6. Изотов, С. Игра как развитие способностей: опыт клуба интеллектуальных развлечений «Эврика» / С. Изотов // Библиополе. – 2012. – № 10. – С. 23-25. – Текст : непосредственный.
7. Костина, Л. М. Игровая терапия с тревожными детьми / Л. М. Костина. – Санкт-Петербург : Речь, 2005. – 160 с. – Текст : непосредственный.
8. Мухина, В. В. Играя, развиваем. Игра как средство повышения грамотности учащихся / В. В. Мухина // Коррекционная педагогика. – 2010. – № 1 (37). – С. 67-70. – Текст : непосредственный.
9. Пастин, А. Теория игр в комиксах / А. Пастин, Т. Пастин ; [перевод с английского И. Скворцовой]. – Москва : Э, 2017. – 176 с. – Текст : непосредственный.
10. Игровые модели досуга и оздоровления детей: разработка занятий, развивающие программы, проекты, тематические смены / автор-составитель Е. А. Радюк. – Волгоград : Учитель, 2008. – 207 с. – Текст : непосредственный.
11. Селевко, Г. К. Игровые технологии: [функции и виды педагогических игр; технологии Б. П. Никитина и Г. П. Щедровицкого для начальных и старших классов] / Г. К. Селевко // Школьные технологии. – 2006. – № 4. – С. 23-32. – Текст : непосредственный.
12. Симановский, А. Э. Развитие способности к интеллектуальному творчеству у младших школьников : монография / А. Э. Симановский. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Юрайт, 2019. – 188 с. – Текст : непосредственный.
13. Хренов, Н. А. Игровые проявления личности в переходные эпохи истории культуры / Н. А. Хренов // Общественные науки и современность. – 2001. – № 2. – С. 167-180. – Текст : непосредственный.
14. Хубулава, Г. Г. Игра как культурообразующий и социально-антропологический феномен / Г. Г. Хубулава, И. А. Жарук // Вопросы культурологии. – 2019. – № 6. – С. 29-42. – Текст : непосредственный.
15. Шашина, В. П. Методика игрового общения : учебное пособие / В. П. Шашина. – Ростов-на-Дону : Феникс, 2007. – 288 с. – Текст : непосредственный.
16. Щуркова, Н. Е. Педагогика: игровые методики в классном руководстве : учебное пособие для СПО / Н. Е. Щуркова. – 5-е изд., испр. и доп. – Москва : Юрайт, 2019. – 167 с. . – Текст : непосредственный.
17. Экслайн, В. Игровая терапия / В. Экслайн. – Москва : Психотерапия : Апрель-Пресс, 2007. – 416 с. – Текст : непосредственный.
18. Янковская, Н. Игра, импровизация, самоопределение: Арттерапия / Н. Янковская, Н. Аминов, Р. Каюмов // Искусство в школе. – 2007. – № 3. – С. 42-44. – Текст : непосредственный.



