

**МАУК «Гремячинская БС»
Центральная городская библиотека
Методико-библиографический отдел**



БРОСОК КУБИКА: НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ БИБЛИОТЕЧНОГО ДОСУГА

Рекомендательный список

Утева, О.Н. «Бросок кубика: настольные игры для библиотечного досуга»: рекомендательный список/ МАУК «Гремячинская БС», методико-библиографический отдел, сост. О. Утева.—Гремячинск, 2026.— 8 с.

Тираж 15 экз.

г. Гремячинск, 2026

Уважаемые коллеги!

Библиотека — это не только книги на полках, но и живое общение, открытия, совместные победы и радость новых впечатлений. В последние годы российские библиотеки всё чаще открывают двери в мир настольных игр: от старинных народных забав до современных стратегий, от простых викторин до краеведческих квестов.

Многие примеры показывают: настольная игра может стать мостом между книгой и читателем, поводом собраться вместе и узнать что-то новое.

Этот рекомендательный список собрал практики использования настольных игр в библиотеках России. Здесь вы найдёте игры на любой вкус и возраст — как и где их применить, чтобы сделать библиотечные мероприятия ещё ярче и интереснее. Пусть каждая партия приносит радость, а каждая фишка ведёт к новым книгам!

10. [Цухт Н. А. О том, как строился красавец-фрегат: изучаем корабельное дело / Н. Цухт . — Текст: непосредственный // Библиополе. — 2023. — №3. — С. 59–62.](#)

В статье представлен увлекательный сценарий настольной квест-игры для детей, посвящённой Петру I — великому флотоводцу и корабельному мастеру. Игра погружает юных участников в эпоху петровских реформ и становления российского флота: через захватывающие задания и открытия ребята узнают о морских победах, первых кораблях и роли царя-реформатора в развитии мореплавания. Выполненная в формате традиционной настольной игры с кубиком и фишками, она сочетает развлечение и познание. Автор детально описывает правила, продумывает тематические вопросы и задания, выстраивает динамичный ход игры — так, чтобы каждый бросок кубика становился шагом к новым историческим открытиям.

11. Челнокова В., Челноков А. Ваша игра — ваши правила. Пошаговая инструкция по созданию настольных «бродилок»/ В. Челнокова, А. Челноков. — Текст: непосредственный // Библиотека. — 2022. — №9.—С. 27-31.

В качестве яркого примера представлена разработка краеведческой игры «Литературное кольцо Сибири» — совместного проекта Гильдии молодых библиотекарей и сотрудников Новосибирской областной молодёжной библиотеки. Этот творческий союз позволил объединить профессиональные знания, свежие идеи и любовь к родному краю. Игра стала не просто развлечением, а настоящим путешествием по литературной карте Сибири: участники знакомятся с творчеством местных писателей, открывают малоизвестные факты о литературных местах региона и погружаются в уникальную культурную атмосферу.

8. Пушкарская, Е. Просвещать играючи / Е. О. Пушкарская . — Текст: непосредственный // Современная библиотека. - 2024. - № 5. -С. 45-54.

Геймификация библиотечной работы. Опыт Алтайской краевой универсальной научной библиотеки им. В. Я. Шишкова. рассматривается опыт внедрения игровых технологий в работу библиотеки для повышения интереса аудитории к чтению и культурно-просветительским мероприятиям: автор раскрывает концепцию «просвещения через игру», предлагает пошаговую методику создания настольных игр с литературным и краеведческим содержанием (от выбора темы и разработки сценария до проработки правил, дизайна и изготовления прототипа), приводит практические примеры таких игр и рекомендации по организации игровых мероприятий (игротек, турниров, мастер-классов).

9. Ульянова Е., Березина Л. Назад в СССР / Л. В. Берзина, Е. А. Ульянова. — Текст: непосредственный // Современная библиотека. — 2024. — №3. — С. 62–65.

К 100-летию со дня основания СССР сотрудники Государственной научной библиотеки Кузбасса им. В. Д. Фёдорова создали уникальную настольную игру «СССР. История» — не просто развлечение, а настоящее путешествие сквозь десятилетия.

В рамках запуска игры был организован межрегиональный марафон интеллектуальных игр, объединивший участников из разных уголков страны. Школьники, студенты и все, кто неравнодушен к истории, смогли присоединиться онлайн — через программу «Яндекс Телемост». Такой формат позволил расширить географию проекта и сделать его по-настоящему масштабным, дав возможность каждому проверить свои знания и открыть для себя новые страницы прошлого.

1. Бикташева О. В. Защищать лес — с храбрым Зайцем, спасать болото — с Комаром Комаровичем: путешествие по сказкам Мамина-Сибиряка/ О. Бикташева. — Текст: непосредственный // Библиополе. — 2023. — №2. — С. 55–59.

Статья описывает настольную квест-игру по произведениям Д. Н. Мамина-Сибиряка, разработанную Каменск-Уральской детской библиотекой №8 им. Н. Островского (Свердловская область) для детей младшего школьного возраста. В материале подробно раскрыто содержание игры, задания и ход её проведения.

2. Гоголь, К. За столом и весельчак, и интеллектуал : / К. Гоголь. — Текст: непосредственный // Библиотека / .– 2018.– №11.– С.62-63.

В своей статье автор знакомит читателей с проектом «Библиотека — территория радостного чтения», который преобразил привычное пространство в центр активного досуга. Ключевым шагом стало приобретение разнообразных настольных игр и создание специально оборудованной зоны для новых форм культурного отдыха. Визитной карточкой инициативы стал «День игр» — яркое брендовое мероприятие, а регулярные встречи, проходящие дважды в месяц или даже чаще, уже принесли ощутимые результаты, подробно описанные автором.

3. Крутова, Е. За одним столом с мисс Марпл и Наташей Ростовской / Е Крутова. — Текст: непосредственный // Библиотека .– 2017.– №3.– С.54-56.

Опыт Кормиловской межпоселенческой центральной библиотеки по внедрению настольных игр в работу учреждения. В начале лета здесь открылась игротека под названием «СкукиНет», старт которой сопровождался познавательной программой: библиотекари познакомили посетителей с историей возникновения настольных игр, а также представили подборку современных интеллектуальных

игр. В статье подробно освещается практический опыт организации игротеки — приводятся конкретные примеры настольных игр, подходящих для библиотечной аудитории, даются методические рекомендации по их внедрению в повседневную работу библиотеки, включая форматы проведения игровых сессий, способы привлечения читателей и организацию пространства.

4. Куприенко Е. В. Как словарь превратился в игру / Е. Куприенко. — Текст: непосредственный // Современная библиотека. — 2025. — № 2. — С. 64-66.

Статья посвящена проекту «Семейная игротека краеведческих настольных игр „Мерекай“», созданному коллективом Централизованной городской библиотечной системы Тюмени. Автор рассказывает об опыте превращения электронного словаря редких и забытых слов в настольную игру, где участники путешествуют по старому городу Тюмени конца XIX — начала XX века, изучая диалектизмы.

5. Кучумова, Т. На столе и на полу: в зале, в классе, дома : Развлечения, любимые с детства / Т. Кучумова. — Текст: непосредственный // Библиотека. — 2020. — № 6. — С. 62-65.

Сотрудники Смоленской областной универсальной научной библиотеки имени А. Т. Твардовского не ограничиваются традиционным форматом работы — они активно развивают креативные инициативы и самостоятельно создают настольные игры. Так, в одной из ЦБС появилась увлекательная игра «Супер-читатель», а игра-путешествие «Шаг за шагом» была воплощена в формате настольной игры. В своей статье автор делится ценными рекомендациями: как расширить ассортимент досуговых развлечений в библиотеке и с чего начать создание собственной настольной игры — от идеи до реализации.

6. Михайлова, К. Что попало в руки - попробуй угадай! : О пользе игровых модулей / К. Михайлова. — Текст: непосредственный // Библиотека. — 2020. — № 10. — С. 70-72.

Национальная библиотека Республики Карелия успешно внедряет инновационные подходы в работу с детьми — в частности, разрабатывает творческие программы с использованием сенсорных модулей и настольных игр. В этих занятиях гармонично сочетаются познавательный элемент и тактильное взаимодействие: ребята не просто слушают и смотрят, а трогают, исследуют, собирают и создают. Автор статьи подробно рассказывает, как именно применяются сенсорные элементы — от природных материалов до специальных тактильных пособий — и как они помогают сделать обучение увлекательным, а восприятие информации — более глубоким и осмысленным.

7. Приходченко И., Ченцова А. Создаём первую настолку: от гейм-механики до дизайна / И. Приходченко, А. Ченцова. — Текст: непосредственный // Библиотека. — 2025. — № 5. — С. 47-50.

Коллектив Центра семейного чтения имени А. С. Пушкина (Тюмень) делится уникальным опытом — разработкой краеведческой настольной игры «Территория больших людей». Эта увлекательная игра не просто развлекает, а открывает игрокам удивительный мир Тюменской области: её богатую историю и неповторимую природу, судьбы выдающихся земляков, боевые и трудовые подвиги сибиряков в годы Великой Отечественной войны.

Игра состоит из шести тематических блоков, каждый из которых погружает участников в особую страницу региональной истории. Особая фишка — один из разделов содержит бонус-подсказки и QR-коды, ведущие на краеведческий портал «Город Т»: так игра становится мостом между офлайн-развлечением и онлайн-исследованием.