

"Брось кубик, сделай ход»:
настольные игры-бродилки как интерактивная
форма библиотечной работы



Список навыков, которые можно развить в игре:

1. Задействуют воображение.

В отличие от видеоигр, нет полностью готового мира, созданного дизайнерами. Такой подход развивает творческие способности.



2. Развивают мелкую моторику, память и внимание:

Вести счёт очков, складывать результаты бросков кубиков, управлять внутриигровыми ресурсами.



3. Расширяют кругозор.

Тут для победы нужны в первую очередь знания, а еще — умение логически мыслить и анализировать информацию. Обучение в игровой форме происходит быстрее и лучше всего.



4. Социальный и эмоциональный интеллект:

Есть игры направленные на угадывание эмоции окружающих, управление своими эмоциями. Можно стать настоящим мастером импровизации и нестандартного общения.



5. Концентрацию внимания и волю:

Этому способствуют необходимость соблюдать правила игры и управлять эмоциями, когда ждёшь своей очереди.



6. Сближают даже самые большие компании.

Они помогают людям познакомиться поближе даже в самых крупных (а иногда и вовсе полужнакомых) компаниях, причем за самое короткое время.



7. Влияют на здоровье!

По данным исследований, они сокращают риск развития болезни Альцгеймера и помогают избежать раннего слабоумия.

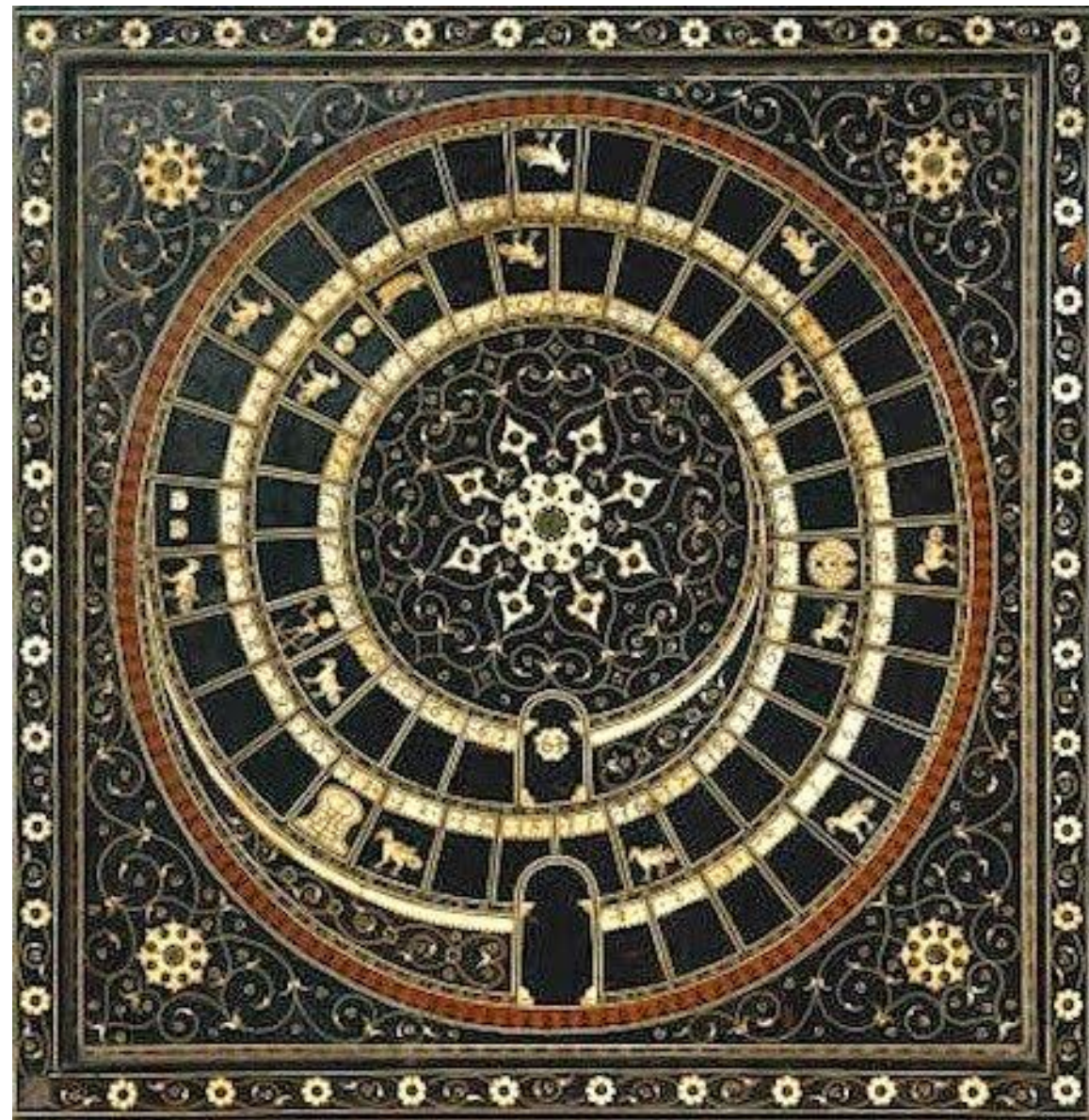


История игры - бродилки.



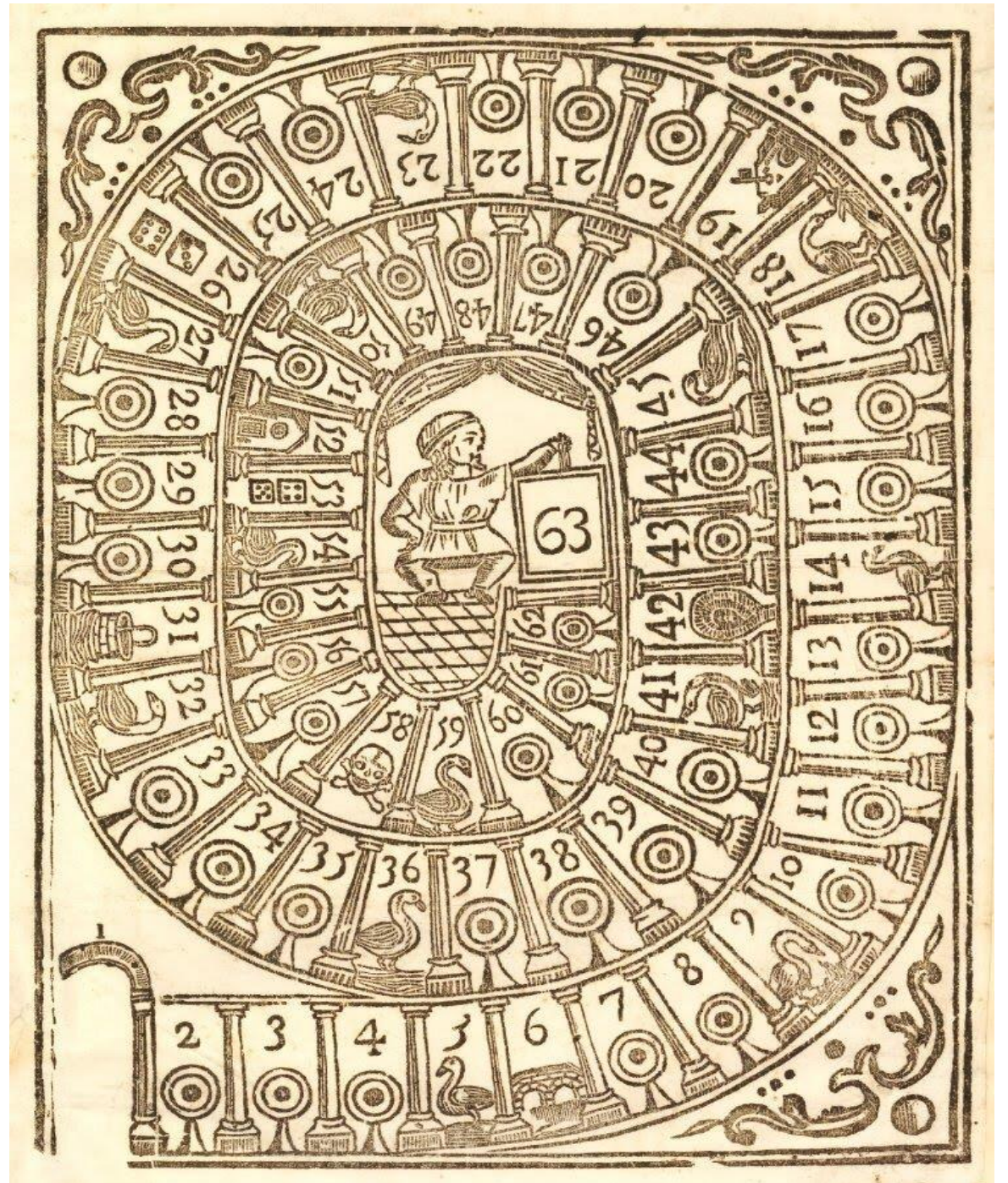
Игра создана тамплиерами и в основе ее лежал тайный путеводитель по пути Святого Иакова.

Гусиная лапка, символ, связанный с Нептуном, а также с паломничеством к океану (*camino*). Является одним из знаков тамплиеров: он служит основой тайнописи, использовавшейся храмовниками, а повторенный четырежды, образует крест Ордена.

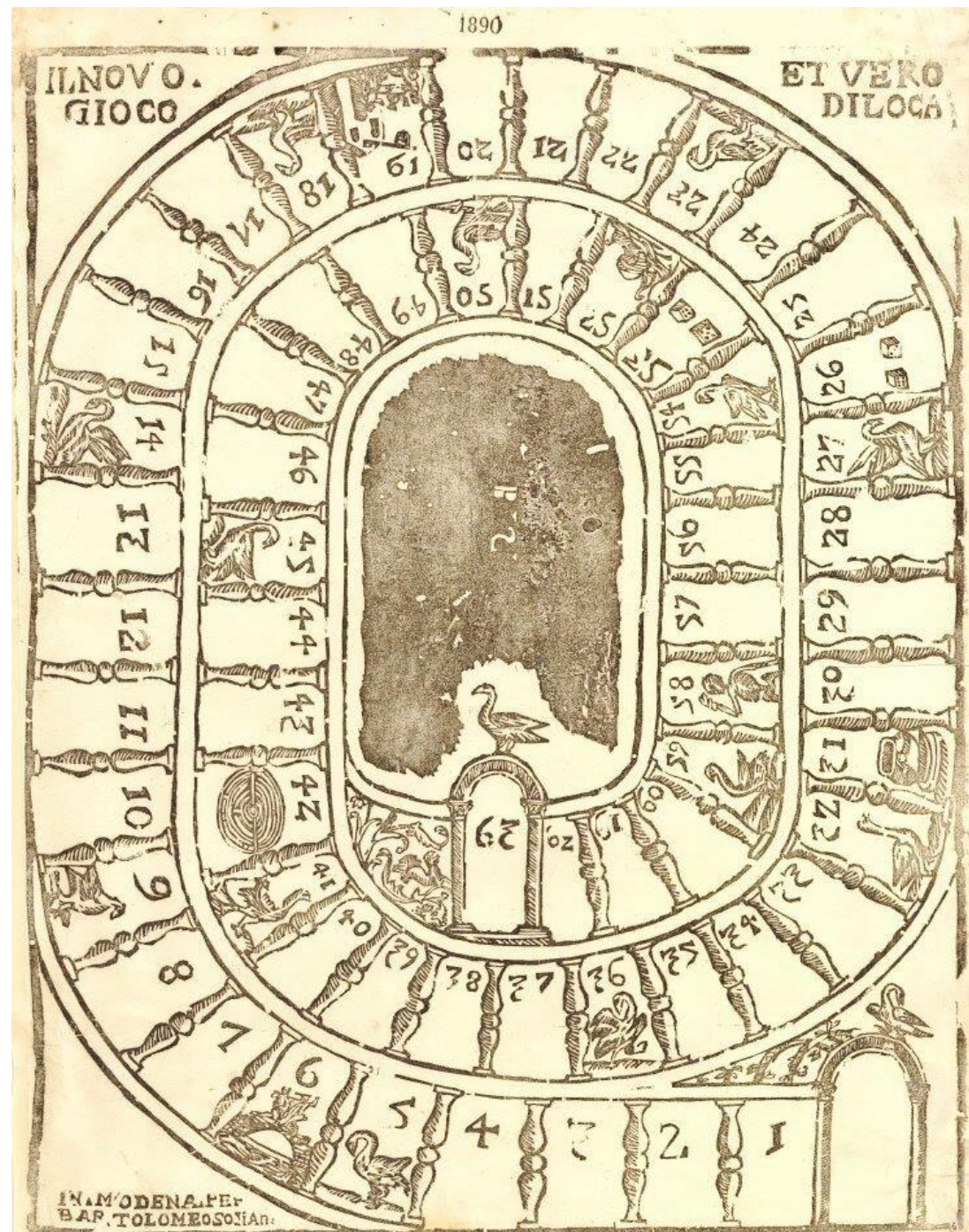


В Европе игра появилась
в **1576** году.

Франческо I Медичи, герцог
Тосканы, подарил игру в гуся
"Juego de la Oca" Филиппу II,
королю Испании,
В первых европейских версиях
поле для игры,
символизирующее путь,
было поделено
на 63 клетки.

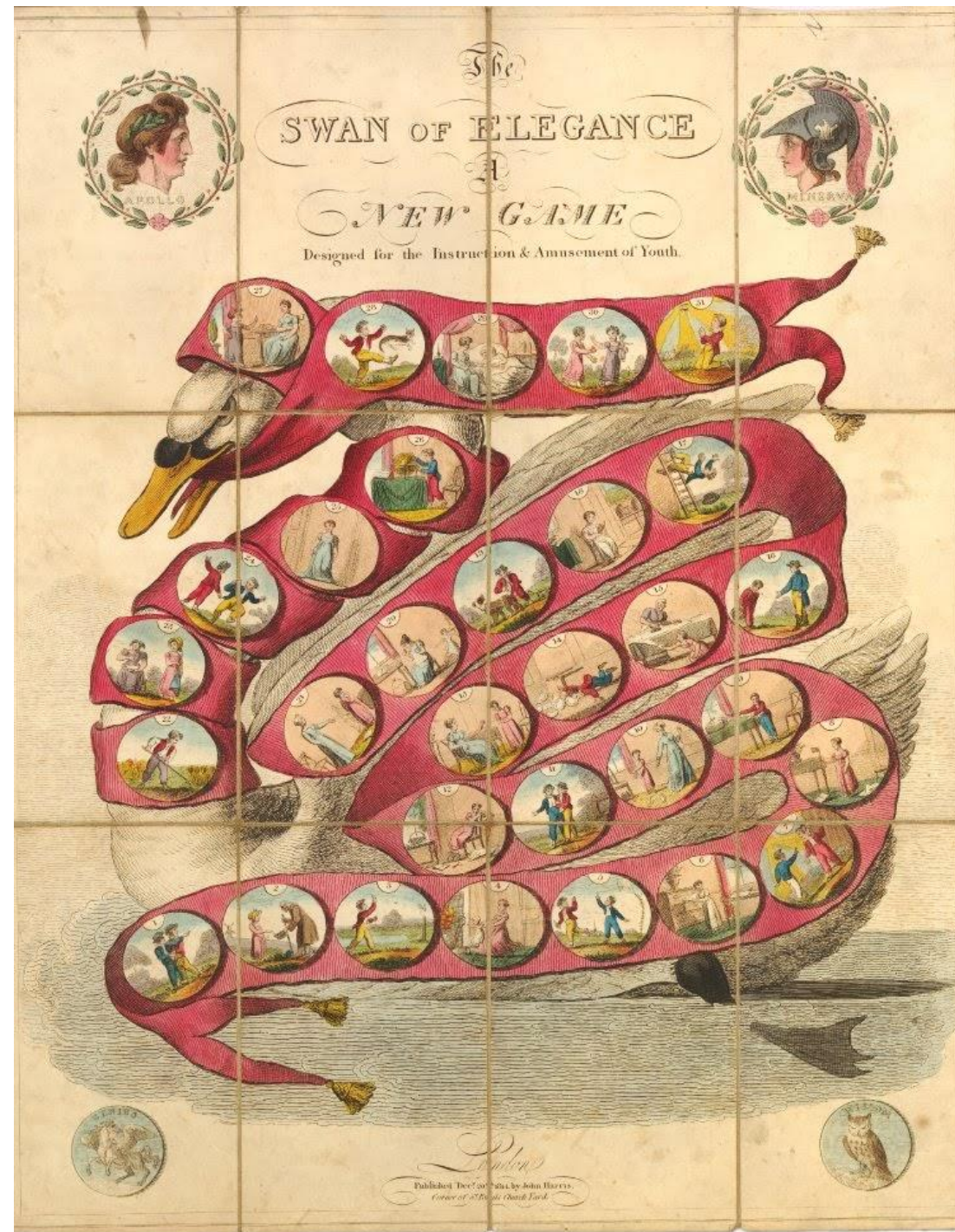


Спиральное изображение
игрового «пути»
трактуют как образ змеи,
одного из символов Меркурия,
бога странствий, а иногда как
аллегорию Млечного Пути.



Только к 19 веку, игра стала
исключительно
детской прерогативой.

А до этого в центр доски (там, где
обычно располагается картинка
большого гуся, либо написаны
правила) клали деньги и тот, кто
первым добегал до 63,
срывал банк!



Одной из самых
распространенных
настольных игр
царской России была
**«Новѣйшая
занимательная игра
въ гусекъ»**,
изданная в 1882 году.



























