«НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ СО ВСЕГО СВЕТА»,

или Международный день толерантности в Детской библиотеке им. Н.Ф. Гастелло

16 ноября – Международный день толерантности, то есть день дружественного отношения к иному мировоззрению, образу жизни, поведению и обычаям других людей, стран и народов. Ведь не всегда наша точка зрения совпадает с чужой, верно? И не всегда то, что нам кажется привычным, таким и является.

Ведущая тема работы нашей библиотеки – интернациональное воспитание, поэтому о толерантности мы знаем не понаслышке и готовы прививать это чувство своим читателям в любое время и в любой форме. Особенно сейчас, когда мы всё чаще стали общаться друг с другом через экраны своих мониторов.

На этот раз мы предложили читателям бросить вызов самим себе и принять участие в пятидневном online-челлендже «Царь игры»! Ежедневно с 15 по 19 ноября мы вместе играли в настольные игры со всего света – привычные нам игры, которые, возможно, как многим кажется, придумали именно в нашей стране. Однако, проведя эту неделю с нами, читатели поняли, что попросту заблуждались на счёт происхождения некоторых игр.

Первый день челленджа был посвящён самой обыкновенной, но настолько популярной настольной игре, что она уже наверняка стала самой родной для многих российских семей – русскому лото. Представьте удивление наших читателей, когда они узнали, что на самом деле эта игра пришла к нам из средневековой Италии! В те времена играть в лото могли только аристократы, которые могли позволить себе тратить время на праздные занятия. Происхождение этой игры прослеживают из итальянского города Генуа, в котором лото также быстро получило своё распространение, благодаря простоте и понятности. Со временем игра распространялась и стала доступна более широким слоям населения. А

дальше пошла в разные страны и народы. Само название игры было позаимствовано от итальянского слова «lotto», которое переводилась как «лотерея». В Россию лото привезли в 18 веке из Европы. Уже тогда игра приобрела тот вид и формат, который знает практически каждый современный человек. На протяжении всего первого выпуска челленджа библиотекари играли в лото в режиме online, комментировали свою игру, объясняли правила и рассказывали интересные факты о ней. А компанию ведущему составила главный библиотекарь Косина Тамара Ивановна. Выпуск можно посмотреть по ссылке https://vk.com/wall-73402222_6848 .

На второй день челленджа библиотекарь познакомила читателей с происхождением необычной настольной игры – «Дженга». Дженга очень популярна во всём мире. Эта игра совсем молодая, по сравнению, например, с шахматами или нардами, а требует не меньшей усидчивости, логики и тренировки. А придумала её англичанка Лесли Скотт в начале 70-ых годов прошлого века. Её игра основывалась на игре из детских деревянных кубиков, в которые Лесли играла в детстве. Почему же у игры такое странное название? Дело в том, что Лесли родилась в Танзании и изучала кроме английского языка, ещё и суахили. Дженгу она придумала, живя в Великобритании, после возвращения из Танзании. А само слово «дженга» с языка суахили означает «строить». Впервые дженгу представили на ярмарке игрушек в Лондоне в 1983 г.. Первые блоки для неё изготавливались из древесины дерева ольхи. Библиотекари не только рассказали читателям историю появления и популярности этой игры во всём мире, но и сыграли в неё online, держа своих зрителей в игровом напряжении до самого финала. А компанию ведущему на этот раз составила ведущий библиотекарь Бузина Анастасия Алексеевна. Выпуск можно посмотреть по ссылке https://vk.com/wall-73402222_6857 .

На третий день библиотекари устроили состязание в настольной игре-бродилке – одной из старейших видов настольных игр. Цель такой игры – провести свою фишку по заготовленному маршруту. Расстояние, на которое игрок может продвинуть свою фишку,

определяется броском игральной кости. Обычно в игре присутствуют дополнительные правила, дающие выгоды или наказания игрокам, чья фишка попала на определённое поле. Всё зависит от того, во что вы играете. Самая первая подобная игра в мире появилась около 3500 лет до н.э. в Древнем Египте. Называлась она «Сенет». Сначала она была известна как светское развлечение, а потом стала ассоциироваться с путешествием в потусторонний мир. По легенде, изобрёл игру древнеегипетский бог знаний Тот для того, чтобы выиграть у божества луны Хонсу несколько лишних дней для богини Нут, на которую бог солнца Ра наложил проклятие: она не могла родить детей ни в один из 360 дней года. На кон поставили 1/72 часть «света» каждого из 360 дней лунного года. Тот выиграл 5 суток, после чего в солнечном году стало 365 дней, а в лунном – только 355, а люди получили новую игру и пять лишних дней в календаре. Компанию ведущему в настольном сражении на этот раз составила ведущий библиотекарь Бузина Анастасия Алексеевна. Выпуск можно посмотреть по ссылке https://vk.com/wall-73402222_6865 .

Четвёртый день был посвящён игре в домино. Цель такой игры – составить цепь из костяшек, в соответствии с нанесённым на них количеством точек. Считается, что игра появилась в Китае в 12 веке. Прототипом домино стала популярная в этой стране игра в кости. На косточках изображали всевозможные варианты очков. Пустых клеточек в то время не было. Со временем появились новые правила и новые игры на основе домино. Самым известным примером домино является «Маджонг». Кстати, в начале костяшки использовали для гаданий или различных магических церемоний. Например, в Корее и Индии, домино и сегодня используют для открытия тайн будущего и своей судьбы. Здесь домино имеет расцветки самых разных цветов. Существует мнение, что домино совсем не способ праздно провести время и развлечься, а способ передать человеку законы жизни и планы космоса. Компанию ведущему в этой загадочной игре составила главный библиотекарь Косина Тамара Ивановна. А саму игру можно посмотреть по ссылке https://vk.com/wall-73402222_6869 .

Пятый и заключительный день челленджа познакомил читателей с одной из популярнейших игр современности – квестом. Квест – это интерактивная игра с увлекательной сюжетной линией. Её участники попадают в закрытое помещение, из которого нужно выбраться за 60 минут. Впервые о такой игре услышали в 60-ых годах прошлого столетия благодаря компьютерной игре «Crimson Room». Главный герой, оказавшийся взаперти красной комнаты, должен был выбраться наружу, используя при этом элементы интерьера. Все 13 предметов были связаны между собой единой логической цепочкой. Геймеры часами просиживали у компьютера, проверяя свою сообразительность. Позднее, когда вычислительная техника достигла следующего этапа развития, возникло новое направление – графические квесты. А сейчас это уже реалити-квесты. Но кроме

подобных видов игры существуют ещё и настольные квесты – головоломки, где все тайны и загадки находятся не в одной комнате, а всего-навсего в одной маленькой коробочке, которую можно взять с собой когда и куда угодно. В один из таких квестов библиотекари и предложили читателям сыграть online. А компанию ведущему на этот раз составила ведущий библиотекарь Бузина Анастасия Алексеевна. Игру можно посмотреть по ссылке https://vk.com/wall-73402222_6874 .

Вот так прошёл наш пятидневный игровой online-челлендж «Царь игры», получивший массу положительных отзывов. Наши читатели, подписчики и просто гости нашей странички VKontakte смогли не только познакомиться с историей происхождения давно известных им игр, но и поднять себе настроение.

автор – заведующий библиотекой И.В. Сазанова