

ПРИВАТНИЙ ВИЩИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД
УКРАЇНСЬКИЙ ГУМАНІТАРНИЙ ІНСТИТУТ
Кафедра дизайну

Курсова робота на тему:
**«РОЗРОБКА НАСТІЛЬНОЇ ГРИ ДЛЯ САДОЧКУ
«ПРИГОДИ ЇЖАЧКА»**

Виконала
студента групи ДЗ-21
Чепка В.О.
Перевірив:
Доцент кафедри
дизайну
Булатов В.А

Оцінка:

Національна шкала:

Кількість балів:

ЄКТС:

Буча – 2023

АНОТАЦІЯ	2
ANNOTATION:	3
ВСТУП	4
1.ОСОБЛИВОСТІ ПРОЄКТУВАННЯ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ	6
1.1.Як з'явилися перші настільні ігри закладки.	Помилка! Не вказано ім'я
1.2.Класифікація настільних ігор кооперативні , стратегічні карликові, тощо)	Помилка! Не вказано ім'я закладки.
1.3. Особливості композиційної організації, будови поліграфічних видань, журналу	Помилка! Не вказано ім'я закладки.
2.РОЗРОБКА НАСТІЛЬНОЇ ГРИ ДЛЯ ДИТЯЧОГО САДОЧКУ «ПРИГОДИ ЇЖАЧКА»	Помилка! Не вказано ім'я закладки.1
2.1.Пошук аналогів та прототипу настільної гри	Помилка! Не вказано ім'я закладки.1
2.2. Цільова аудиторія гри,освітня та розвивальна мета	Помилка! Не вказано ім'я закладки.3
2.3.Сюжетна лінія,правила гри	Помилка! Не вказано ім'я закладки.4
3. ТЕХНІЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ГРИ	166
3.1.Виготовлення ігрового поля та фішок для настільної гри «ПРИГОДИ ЇЖАЧКА»	Помилка! Не вказано ім'я закладки.6
3.2.Розробка упаковки до настільної гри «ПРИГОДИ ЇЖАЧКА»	18
ВИСНОВОК	19
ПЕРЕЛІК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:	20
ДОДАТОКИ НАСТІЛЬНА ГРА «ПРИГОДИ ЇЖАЧКА»	Помилка! Не вказано ім'я закладки.1

АНОТАЦІЯ

Ця робота присвячена проектуванню та розробці настільної гри для дітей дошкільного віку під назвою «Пригоди Їжачка». У першому розділі розглядаються основні аспекти створення настільних ігор, починаючи з історії їх виникнення та класифікації за різними категоріями, такими як кооперативні, стратегічні та карткові ігри. Другий розділ зосереджений на конкретному процесі розробки гри для дитячого садочку, зокрема на пошуку аналогів та прототипів, визначенні цільової аудиторії, а також на освітніх та розвивальних цілях. Особлива увага приділяється сюжетній лінії та правилам гри, що є основою для захоплюючого навчального процесу. У третьому розділі висвітлюється технічна реалізація гри, зокрема виготовлення ігрового поля та фішок, а також процес розробки упаковки, яка відповідає вимогам зручності та естетичності. Висновки підтверджують ефективність гри як інструменту для розвитку дітей через гру, підвищуючи їх навички мислення, комунікації та командної роботи.

Ключові слова: настільна гра, дитячий садок, розробка, сюжетна лінія, освітня мета, фішки, упаковка.

ANNOTATION:

This work is devoted to the design and development of a board game for preschool children called “The Adventures of the Hedgehog”. The first section examines the main aspects of creating board games, starting with the history of their emergence and classification into various categories, such as cooperative, strategic and card games. The second section focuses on the specific process of developing a game for kindergarten, in particular, the search for analogues and prototypes, determining the target audience, as well as educational and developmental goals. Special attention is paid to the storyline and rules of the game, which are the basis for an exciting learning process. The third section highlights the technical implementation of the game, in particular, the manufacture of the playing field and chips, as well as the process of developing packaging that meets the requirements of convenience and aesthetics. The conclusions confirm the effectiveness of the game as a tool for the development of children through play, improving their thinking, communication and teamwork skills.

Keywords: board game, kindergarten, development, storyline, educational goal, chips, packaging.

ВСТУП

Актуальність: дослідження полягає в необхідності розробки настільних ігор для дітей дошкільного віку, які одночасно можуть бути захоплюючими та пізнавальними. У сучасному світі, де інформаційні технології часто замінюють традиційні методи навчання, настільні ігри залишаються важливим інструментом для розвитку дітей.[1] Вони сприяють розвитку логічного мислення, пам'яті, уваги та соціальних навичок. Ігри для дошкільнят повинні бути не лише цікавими, але й відповідати вимогам до розвитку когнітивних і емоційних навичок. Зважаючи на це, виникає необхідність створення нових ігор, які б поєднували навчальний та розважальний аспекти, а також враховували інтереси та потреби дітей дошкільного віку.

Мета роботи: полягає в розробці концепції та технічної реалізації настільної гри для дітей, що сприятиме розвитку пізнавальних здібностей, навичок співпраці та емоційного інтелекту через гру. У цьому контексті розглядається створення гри «Пригоди їжачка», яка повинна бути цікавою для дітей і допомагати їм вивчати нові знання, одночасно покращуючи навички спілкування і взаємодії в групі.

Об'єктом дослідження: є створення настільної гри для дітей дошкільного віку, а саме процес проектування, виготовлення та впровадження гри в навчальний процес. Розробка таких ігор має бути спрямована на максимальне врахування інтересів дітей цього віку, зокрема через сюжет, правила ігри та її елементи, які стимулюють розвиток важливих навичок.

Предметом дослідження: є розробка настільної гри «Пригоди їжачка», що включає вибір теми, створення правил гри, проектування ігрових компонентів та упаковки, а також технічну реалізацію продукту. Окрему увагу слід приділити безпеці матеріалів, зручності використання та можливості адаптації гри для різних вікових груп дітей.

Завданнями дослідження: є вивчення основних принципів проектування ігор для дітей дошкільного віку, аналіз потреб цієї категорії

користувачів, створення та виготовлення компонентів гри, а також оцінка ефективності гри для розвитку пізнавальних і соціальних навичок дітей. Важливою частиною роботи є також оцінка можливостей адаптації гри для інших вікових категорій, що дозволяє зробити продукт універсальним і доступним для широкого кола дітей.

Таким чином, це дослідження має на меті створення настільної гри, яка буде корисною не лише для розвитку когнітивних і соціальних навичок дітей дошкільного віку, але й для формування позитивних емоційних реакцій та взаємодії в групі.

Ключові слова: Дослідження, гра, настільна гра, розробка.

1.ОСОБЛИВОСТІ ПРОЄКТУВАННЯ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ

1.1.Як з'явилися перші настільні ігри

Історія настільних ігор є невід'ємною частиною розвитку людства. Вони виникли як один з перших способів соціалізації, розвитку стратегічного мислення та відображення культурних особливостей різних народів. Перші ігри, що нагадують сучасні настільні, виникли ще в давнину, коли людство тільки почало шукати нові способи розваги та розв'язання різноманітних задач. Це були прості ігри, що включали елементи випадковості, стратегії та змагання.[2]

Перші згадки про настільні ігри зустрічаються в стародавніх цивілізаціях. Вже в Стародавньому Єгипті, за понад 5000 років до нашої ери, було знайдено ігри, схожі на сучасні настільні. Одна з найвідоміших ігор того часу — це "Сенет", яка була популярною серед єгипетських фараонів і знаті. Сенет являв собою гру на дошці з квадратами, на які переміщувалися фішки. Ігровий процес цієї гри поєднував елементи удачі і стратегії. Існують різні теорії про правила цієї гри, але її основна суть полягала в тому, щоб перемістити фішки через всю дошку. За деякими даними, ця гра мала релігійне значення і була пов'язана з вірою в потойбічне життя.

Іншою важливою грою того часу була "Мітаб" — настільна гра, яка виникла в Месопотамії близько 4000 років тому. Вона також використовувала дошку та фішки, але в її правилах більше уваги приділялося випадковим елементам, таким як кидання кісток. Це дозволяло змішувати елементи стратегії з удачею, що робило гру цікавою для багатьох поколінь.

Ігри в Стародавній Індії також були популярними і мали велике значення для розвитку стратегічного мислення. Однією з найвідоміших індійських ігор є "Чатуранга", яка вважається предком сучасного шахматного. Гра мала чіткі правила переміщення фігур по дошці і потребувала від гравця великих стратегічних навичок. В Індії гра чатуранга була не лише розвагою, але й

важливою частиною військової підготовки, оскільки вона навчала організувати свої сили та діяти в умовах обмеженого часу та ресурсів.

Наступним етапом розвитку настільних ігор стало Стародавнє Рим. Тут були дуже популярні ігри з киданням кісток, а також такі стратегії, які використовувалися в іграх, подібних до сучасних шашок і шахів. Наприклад, римляни грали в гру "Ludus Latrunculorum", [3] яка була схожа на шахи. Ігрова дошка була розділена на квадратні осередки, на яких переміщувалися фігури, і метою було захопити фігури супротивника.

Серед найстаріших ігор, які збереглися до наших днів, є також "Go", що виникла в Китаї більше 2500 років тому. Ця гра мала глибокий філософський підтекст і була розповсюджена по всій Східній Азії. І хоча "Go" була значно складнішою за інші настільні ігри, її популярність не зменшувалась протягом століть завдяки своїй здатності розвивати стратегічне мислення. [3]

Окрім основних видів настільних ігор, в давнину також існували такі, що об'єднували елементи фізичної активності та стратегічного мислення. Наприклад, грецька гра "Petteia", що являла собою гру з камінцями на квадратній дошці. Вона була популярною серед греків і стала однією з основ для подальшого розвитку стратегічних ігор, таких як сучасні шашки.

Середньовіччя стало етапом подальшого розвитку настільних ігор, зокрема, таких як шахи та шашки. Шахи, які прийшли в Європу через арабський світ, продовжували розвиватися на заході, і вже до кінця середньовіччя стали однією з найбільш відомих ігор у всьому світі. Вони дозволяли не тільки розвивати логіку та стратегію, але й стали символом високої культури та інтелекту.

Нова етапа в розвитку настільних ігор розпочався вже в XIX столітті, коли з'явилися ігри, які більше нагадували сучасні настільні ігри. Це був період, коли почали розвиватися механічні ігри та ігри з набором карт, які ставали все більш популярними серед різних соціальних верств населення. Наприклад, одна з найперших настільних ігор, що зарекомендувала себе в цей період, — це "Монополія". Вона була створена у 1930-х роках і швидко стала

однією з найбільш популярних ігор у світі. Гра дозволяла гравцям навчатися економічним принципам, одночасно розважаючись, що зробило її улюбленою серед широкого кола людей.

До кінця XX століття настільні ігри стали важливою частиною соціального життя, вони почали використовуватися не тільки для розваги, але й для навчання дітей, розвитку командної роботи, вирішення проблем, а також для соціалізації. Сьогодні існує безліч варіантів настільних ігор, які підходять для різних вікових груп, починаючи від простих ігор для малюків і закінчуючи складними стратегіями для дорослих.[4]

Загалом, еволюція настільних ігор відображає зміну суспільних потреб та культурних пріоритетів, а також постійний розвиток людського розуму та здатності до абстрактного мислення. Настільні ігри не лише захоплюють своєю розвагою, але й відіграють важливу роль у розвитку інтелектуальних, соціальних і навіть моральних якостей гравців.

1.2.Класифікація настільних ігор кооперативні , стратегічні карликові, тощо)

Настільні ігри можна класифікувати за різними критеріями, такими як тип механіки, роль гравців, мета гри та інші. Серед основних категорій виділяють кооперативні, стратегічні, карликові і карткові ігри.

Кооперативні ігри

У кооперативних іграх гравці працюють разом, щоб досягти спільної мети, а не змагаються між собою. Це сприяє розвитку комунікації та навичок командної роботи. Прикладом таких ігор є "Pandemic" та "Forbidden Island", де гравці разом намагаються зупинити поширення хвороб або досліджувати острів. Успіх у таких іграх залежить від злагодженої роботи команди, де кожен виконує свою роль.[5.6]

Стратегічні ігри

Стратегічні ігри вимагають від гравців ретельного планування і прийняття важливих рішень, часто за допомогою довготривалих стратегій.

"Шахи", "Risk" та "Catan" — це класичні приклади таких ігор. Стратегічні ігри допомагають розвивати аналітичне мислення та навички передбачення.

Карликові ігри

Карликові ігри — це невеликі, але цікаві ігри, зазвичай з простими правилами та швидким темпом. Вони відмінно підходять для коротких ігор на вечір з друзями. Прикладом таких ігор є "Love Letter" та "Star Realms", де гравці змагаються за допомогою карт або інших мінімалістичних механік.

Карткові ігри

Карткові ігри широко популярні і можуть бути як кооперативними, так і конкурентними. Вони зазвичай використовують колоду карт для розіграшу та прийняття рішень. "UNO" та "Poker" — це класичні карткові ігри, а також є спеціалізовані карткові ігри, такі як "Hearthstone".

Тематичні ігри

Тематичні ігри фокусуються на сюжеті та атмосфері. Це можуть бути як рольові ігри, наприклад "Dungeons & Dragons", так і ігри з детальною історією, як "Zombicide" або "Descent". У таких іграх важливо не тільки досягти мети, але й зануритися в сюжет та створену атмосферу.

Ігри на вдосконалення та еволюцію

Ігри, що дозволяють покращувати свої можливості або змінювати елементи гри, є цікавими для тих, хто любить довгострокове планування. Наприклад, карткові ігри на зміну ресурсів або ігри з економічною складовою.

Настільні ігри мають велику різноманітність категорій, кожна з яких підходить для певних типів гравців. Вибір ігор дозволяє створювати різноманітні ситуації, де кожен може знайти гру, що відповідає його вподобанням, і насолоджуватися захоплюючим процесом.

1.3. Особливості композиційної організації, будови поліграфічних видань, журналу

Організація композиції та структура поліграфічних видань, на прикладі журналів, мають значний вплив на сприйняття та засвоєння інформації читачами. Особливості композиційної організації та будови полягають в:

1. Обкладинка: Обкладинка журналу є першим і найважливішим на перших порах, що бачить читач, і вона грає важливу роль у привертанні уваги до видання. Зазвичай вона містить заголовок, певні образи, які відображають тематику випуску, логотип, і, можливо, інші елементи дизайну, що супроводжуються особливою стилістикою, що притаманна журналу чи компанії, дизайнери створюють цікавий зовнішній вигляд щоб заохотити читача обрати його з можливих варіантів.

2. Титульна сторінка і зміст: Титульна сторінка може включати заголовок журналу, номер випуску, дату та основні теми або статті, що містяться всередині. Досить часто зміст допомагає читачеві швидко зорієнтуватися в контенті, виділити основну тематику та знайти цікаву інформацію.

3. Розміщення матеріалів: Матеріали в журналі зазвичай розміщуються за певною логікою та ієрархією, хоча існують і певні виключення. Редакційні матеріали можуть розташовуватися на початку журналу, далі йдуть статті за темами, а потім можуть йти розділи з фотографіями, інтерв'ю тощо.

4. Графічне оздоблення: зазвичай використовують різноманітні графічні елементи, фотографії, ілюстрації, графіки, шрифти та гру з кольором, для створення привабливого вигляду сторінок та підсилення емоційного зв'язку з читачем.

5. Рекламні матеріали: Більшість журналів містять пряму чи не пряму рекламу. Розміщення рекламних матеріалів, закликів, посилань може бути різним в залежності від дизайну, але зазвичай вони розташовуються між статтями або на кінці журналу.

Отже, дизайнери використовують ці елементи в дизайні для того, щоб

зробити читання естетично приємним та зручним для читачів, а також для того, щоб ефективно представити свій контент чи продати свій товар.

2. РОЗРОБКА НАСТІЛЬНОЇ ГРИ ДЛЯ ДИТЯЧОГО САДОЧКУ «ПРИГОДИ ЇЖАЧКА»

2.1. Пошук аналогів та прототипу настільної гри

При створенні настільної гри «Пригоди їжачка» було важливо дослідити існуючі аналоги та прототипи, які могли б стати натхненням для розробки ігрової механіки, дизайну і тематики. Завдяки цьому вдалося створити гру, яка відповідає вимогам цільової аудиторії, а також має унікальні риси.

Одним із ключових завдань було знайти ігри з подібною структурою і механікою — рух фігурок по ігровому полю, взаємодія зі спеціальними клітинами, збирання предметів і досягнення кінцевої мети. У процесі аналізу було визначено такі аналоги:

1. «Змії та драбини» (Snakes and Ladders)

Ця класична настільна гра є важливим прототипом для гри «Пригоди їжачка». У ній гравці кидають кубик і рухаються ігровим полем, зіштовхуючись зі спеціальними клітинами (драбини дозволяють піднятися вище, а змії змушують опускатися вниз). Гра має прості правила, що робить її популярною серед дітей. Аналогічно у грі «Пригоди їжачка» гравці стикаються зі спеціальними клітинами, наприклад, клітинами «Лисиця», які ускладнюють шлях до перемоги. [7]

2. «Хто боїться лисиці?» (Who's Afraid of the Fox?)

У цій грі гравці працюють разом, щоб знайти лисицю, яка ховається в лісі. Хоча механіка гри є кооперативною, вона пропонує цікаву ідею використання лисиці як елемента сюжету. У грі «Пригоди їжачка» лисиця також відіграє важливу роль — її поява змушує гравця пропустити хід, що додає інтриги й напруги.

3. «Манчкін» (Munchkin)

Ця популярна гра зосереджена на збиранні предметів і перешкодах на шляху до перемоги. Хоча її механіка є більш складною, концепція накопичення ресурсів і змагання між гравцями була врахована при створенні гри «Пригоди їжачка». Гравці змагаються між собою, збираючи яблука, що додає елементу суперництва.

4. «Дорога до казки»

Ще один приклад дитячої гри, яка орієнтована на молодшу аудиторію. У цій грі гравці рухаються ігровим полем, виконуючи завдання й долаючи перешкоди. Простота правил і яскравий дизайн роблять її зрозумілою для дітей. Гра «Пригоди їжачка» також враховує ці аспекти, пропонуючи прості правила і барвисте оформлення ігрового поля.

5. Карткові ігри на збирання ресурсів

Настільні ігри, що включають механіку збирання ресурсів, такі як «Ticket to Ride», де гравці збирають карти для побудови маршрутів, або «Скарби піратів», також стали натхненням для гри «Пригоди їжачка». У нашій грі гравці змагаються за те, щоб зібрати найбільше яблук, що створює дух змагання і стимулює бажання виграти.

Отже, аналіз аналогів і прототипів дозволив створити настільну гру «Пригоди їжачка», яка поєднує в собі популярні механіки та унікальні елементи. Завдяки простоті правил, яскравому дизайну і захопливій тематиці ця гра є ідеальною для дітей дошкільного віку.

Настільна гра «Пригоди їжачка» орієнтована на дітей дошкільного віку, зокрема на вікову групу 4-6 років. У цьому віці ігрова діяльність відіграє важливу роль у навчанні, розвитку та соціалізації дітей, оскільки вони активно вивчають світ через гру. Гра створена з урахуванням потреб і можливостей цієї аудиторії, пропонуючи прості правила, захопливий сюжет та яскравий дизайн, що робить її легкою для розуміння та привабливою для дітей. Вона може використовуватися як у дитячих садочках для групових занять, так і вдома для сімейного дозвілля.

Особливістю гри є її здатність об'єднувати дітей і дорослих, адже участь

у грі батьків або старших братів і сестер створює атмосферу довіри та емоційного зв'язку. Це дозволяє не лише весело провести час, але й допомагає дорослим краще зрозуміти дітей, а дітям – вчитися взаємодії у безпечному середовищі.

Гра має освітню мету, яка спрямована на формування та розвиток базових математичних і когнітивних навичок. Наприклад, підрахунок зібраних яблук та кількості зроблених ходів допомагає дітям закріплювати навички лічби. Крім того, під час гри вони розвивають увагу, спостережливість і логічне мислення, адже потрібно обирати найкращий маршрут для їжачка, враховуючи перешкоди, такі як клітина «Лисиця». Подібні завдання сприяють навчанню аналізу ситуацій, прийняттю обґрунтованих рішень і прогнозуванню наслідків своїх дій.

2.2. Цільова аудиторія гри, освітня та розвивальна мета

Розвивальна мета гри реалізується через гармонійний розвиток різних аспектів дитячого інтелекту, емоцій та фізичних навичок. По-перше, використання ігрових фігурок та кубика сприяє розвитку дрібної моторики рук, що важливо для цього вікового періоду. По-друге, гра стимулює уяву та творчість, адже діти можуть фантазувати про пригоди їжачка, як він долає перешкоди, збирає яблука та уникає лисиці. Це допомагає формувати емоційний інтелект і здатність співпереживати персонажам.

Соціальний аспект гри також має велике значення. Діти вчаться взаємодіяти з іншими учасниками, дотримуватися черговості ходів і слідувати правилам. Гра сприяє формуванню почуття відповідальності за свої дії, вміння чекати своєї черги та працювати в колективі. Крім того, завдяки присутності елемента змагання діти отримують досвід як перемог, так і поразок, що допомагає їм розвивати емоційну стійкість і вчитися адекватно реагувати на різні ситуації.

Окрім розвитку математичних і соціальних навичок, гра має важливе

значення для формування стратегічного мислення. Діти повинні обирати оптимальний маршрут для їжачка, зважаючи на потенційні перешкоди, такі як пропуск ходу через клітину «Лисиця». Це допомагає їм навчатися аналізувати ситуацію, враховувати кілька факторів одночасно та приймати рішення, які впливають на результат гри.

Інтеграція розважальних і розвивальних компонентів робить гру «Пригоди їжачка» універсальним інструментом для дошкільного навчання. Вона забезпечує дітям можливість активно розвиватися у захопливій ігровій формі, сприяючи формуванню важливих компетенцій, таких як уважність, послідовність дій і навички комунікації.

Таким чином, «Пригоди їжачка» є не лише цікавою грою, але й важливим засобом розвитку, який допомагає дітям здобувати нові знання та навички в процесі веселої і захоплюючої діяльності. Завдяки цьому гра має високу цінність як для використання у навчальних закладах, так і для організації сімейного дозвілля, об'єднуючи освітні, розвивальні та розважальні цілі. [8]

2.3. Сюжетна лінія, правила гри

Настільна гра «Пригоди їжачка» має захопливий сюжет, який переносить гравців у чарівний ліс, де їжачок вирушає у подорож, щоб зібрати якомога більше яблук. Однак на його шляху є різні перешкоди, серед яких головна небезпека — хитра лисичка, яка постійно намагається завадити йому досягти мети. Завдання гравців — допомогти їжачку зібрати яблука і дістатися до фінішу раніше за інших. [8]

Гра починається з того, що кожен гравець обирає фігурку їжачка і встановлює її на стартову клітину ігрового поля. Поле складається з доріжки, розділеної на клітини, серед яких є звичайні клітини, клітини з яблуками та спеціальні клітини з лисичкою. Мета гри — зібрати якомога більше яблук, рухаючись по доріжці, і першими дістатися до фінішної клітини.

Правила гри прості та легко засвоюються навіть найменшими

учасниками. Гравці ходять по черзі, кидаючи гральний кубик і пересуваючи своїх їжачків на відповідну кількість клітин. Якщо гравець потрапляє на клітину з яблуком, він додає одне яблуко до свого запасу. Якщо їжачок потрапляє на спеціальну клітину з лисичкою, то він пропускає наступний хід, що ускладнює його подорож і створює інтригу для інших учасників.

Ігровий процес триває до того моменту, поки всі гравці не досягнуть фінішу. Після цього відбувається підрахунок зібраних яблук. Переможцем стає той гравець, який зібрав найбільше яблук. У випадку, якщо кількість яблук у декількох гравців однакова, перемогу отримує той, хто раніше дійшов до фінішу.

Особливістю гри є її універсальність, адже вона дозволяє одночасно поєднати змагання та навчання. Діти не лише розважаються, але й розвивають увагу, вміння рахувати, планувати свої дії та приймати рішення. Захопливий сюжет із їжачком і його пригодами створює атмосферу казки, що стимулює дитячу уяву і зацікавлює навіть наймолодших учасників.

Гра також сприяє соціалізації, оскільки передбачає взаємодію між гравцями. Вони вчаться чекати своєї черги, дотримуватися правил і реагувати на перемоги та поразки, що є важливою частиною розвитку емоційної стійкості. Простота правил дозволяє залучати до гри навіть дітей, які тільки починають знайомитися з настільними іграми.

Таким чином, сюжетна лінія гри «Пригоди їжачка» гармонійно поєднує захопливі пригоди з освітніми та розвивальними елементами. Це робить її ідеальним вибором для дітей дошкільного віку, забезпечуючи не лише цікаве дозвілля, але й формування важливих навичок у доступній і веселій формі.

3. ТЕХНІЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ГРИ

3.1. Виготовлення ігрового поля та фішок для настільної гри «ПРИГОДИ ЇЖАЧКА»

Процес створення ігрового поля та фішок для настільної гри «Пригоди їжачка» є важливим етапом у реалізації гри, оскільки саме ці елементи визначають її функціональність, зручність та естетичну привабливість. Для розробки всіх графічних елементів гри використовувалося програмне забезпечення Adobe Photoshop, що дозволило детально опрацювати дизайн та забезпечити його відповідність вимогам дитячої аудиторії.[7]

Ігрове поле є центральним компонентом гри, на якому відбуваються всі дії. Його дизайн був розроблений з урахуванням вікових особливостей дітей, що дозволило зробити його яскравим, привабливим та інтуїтивно зрозумілим.

Основна концепція ігрового поля полягає у відтворенні казкового лісу, через який їжачок проходить, збираючи яблука. Дизайн містить різноманітні природні елементи, такі як дерева, кущі, гриби, квіти та стежки, що створюють атмосферу пригоди. Поле поділене на окремі клітини, що утворюють ігровий маршрут від старту до фінішу.

Розташування клітин було продумано таким чином, щоб гра залишалася динамічною та цікавою. На полі є кілька спеціальних клітин, що впливають на хід гри:

Звичайні клітини — призначені для простого переміщення гравця.

Клітини з яблуками — дозволяють гравцеві отримати яблуко та наблизитися до перемоги.

Клітини з лисичкою — змушують гравця пропустити хід, що додає гри інтриги та елементів стратегії.

При розробці графіки було використано м'які та яскраві кольори, що не перевантажують зір дитини та роблять гру приємною для сприйняття. Основний фон поля виконаний у зелених відтінках, що асоціюються з природою, тоді як яблука та лисички виділяються контрастними кольорами (червоним, жовтим, помаранчевим), щоб привернути увагу гравців. [6]

Ігрове поле було створене у цифровому форматі з високою роздільною здатністю та адаптоване для друку. Оптимальним розміром було обрано формат А3, що дозволяє комфортно розмістити всі елементи гри та забезпечити зручність використання.

Для виготовлення фінального варіанту гри використовувався щільний ламінований картон, що забезпечує довговічність та захищає поле від механічних пошкоджень.[5] Ламінація також допомагає захистити гру від забруднень, що є важливим фактором при використанні її дітьми.

Фішки є невід'ємною частиною гри, оскільки саме вони представляють гравців на ігровому полі. Для їх створення використовувалися як цифрові методи дизайну у Photoshop, так і фізичні матеріали для друку.

Фішки були розроблені у вигляді маленьких їжачків, кожен із яких має унікальний колір, щоб гравці могли легко відрізнити свої персонажі. Це рішення не лише додає грі естетичної привабливості, а й сприяє розвитку в дітей навичок сприйняття кольорів.

Картонні фішки — простий і доступний варіант, що передбачає друк на щільному картоні з подальшою ламінацією для захисту від зношування.

Розмір фішок було визначено таким чином, щоб вони зручно розташовувалися на полі, але при цьому не були надто маленькими.

Оптимальний розмір становить приблизно 2-3 см у діаметрі, що дозволяє дітям легко брати їх у руки та переміщати по полю.

Окрім основних фішок, у грі використовуються спеціальні жетони у вигляді яблук, які слугують для підрахунку зібраних фруктів. Вони були створені у Photoshop та надруковані на картоні у вигляді маленьких червоних дисків із зображенням яблука.

3.2. Розробка упаковки до настільної гри «ПРИГОДИ ЇЖАЧКА»

Упаковка настільної гри є важливою складовою її презентації, оскільки саме вона першою привертає увагу потенційних гравців. Крім естетичного оформлення, упаковка виконує функцію захисту ігрових компонентів, забезпечуючи їх збереження та зручність зберігання. При створенні упаковки для настільної гри «Пригоди їжачка» основний акцент було зроблено на дитячу аудиторію, тому її дизайн розроблений у яскравих кольорах із використанням зрозумілих і привабливих графічних елементів.

Передня частина коробки виконує ключову роль у залученні уваги. Вона оформлена у салатових відтінках, що гармонійно поєднуються з кольоровою гамою ігрового поля. Основний візуальний акцент зроблений на їжачках, які несуть на своїх голочках червоні яблука. Це не лише робить упаковку привабливою, але й одразу вказує на суть гри – збирання яблук. На задній частині коротко написано правила гри та вікова категорія гравців. Сама коробка розміром А3.

ВИСНОВОК

У процесі виконання курсової роботи було досліджено історичні витoki, класифікацію та особливості проєктування настільних ігор, а також розроблено власний авторський варіант гри для дітей дошкільного віку під назвою «Пригоди їжачка». Дослідження показало, що настільні ігри залишаються актуальним засобом розваги та навчання, що сприяє розвитку мислення, логіки, моторики, комунікаційних навичок та вміння працювати в команді. Особливо важливим є їх використання у дитячому віці, коли гра виступає природною формою пізнання світу.

На основі аналізу існуючих аналогів та прототипів було визначено оптимальну модель гри, що відповідає віковим особливостям дітей дошкільного віку, враховуючи доступність правил, привабливість дизайну та простоту використання. Особливу увагу приділено ігровому сюжету, в якому їжачок збирає яблука, уникаючи лисиці, що стимулює логічне мислення та створює позитивний емоційний фон.

Цільовою аудиторією гри стали діти 4–6 років, для яких гра має не лише розважальний, а й освітній характер. У процесі гри діти тренують навички рахунку, розвивають увагу, пам'ять та координацію рухів. Гра «Пригоди їжачка» поєднує в собі яскравий візуальний стиль, логічну послідовність дій та чіткі, зрозумілі правила.

У технічному аспекті були описані процеси створення ігрового поля, фішок та упаковки за допомогою графічного редактора Photoshop. Оформлення витримано в стилі, привабливому для дітей – салаточий фон, ілюстрації дерев, їжачків, яблук, а також правила гри, розміщені на звороті коробки.

Підсумовуючи проведену роботу, можна стверджувати, що настільна гра «Пригоди їжачка» є повноцінним дидактичним продуктом, який поєднує розвагу, навчання та розвиток у гармонійній формі. Вона має потенціал для використання у дошкільних закладах, родині та на заняттях з педагогами, сприяючи формуванню пізнавального інтересу та комунікативних навичок у

дітей. Курсова робота довела, що настільні ігри залишаються потужним інструментом для взаємодії, навчання і творчості в дитячому середовищі.

ПЕРЕЛІК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Бокаре́ва Ю. С., Шипова М. К. Дослідження впливу віку аудиторії на дизайн настільних друкованих ігор. Вісник Харківського національного університету радіоелектроніки. 2023. №1. С. 47–53.
2. Гладченко І. В. Формування ігрової діяльності у дітей дошкільного віку з розумовою відсталістю: програмно-методичний комплекс. Київ: Інститут спеціальної педагогіки НАПН України, 2012. 120 с.
3. Гра як основна діяльність дитини: методичні матеріали. Корсунь-Шевченківський: Дошкільний навчальний заклад "Дружба", 2013.
4. Карпій О. П. Ринок настільних ігор України: сучасний стан та перспективи розвитку. Менеджмент та підприємництво в Україні: етапи становлення та проблеми розвитку. 2022. №2 (8). С. 248–256.
5. Писарчук О. В. Європейський контекст еволюції структури настільних ігор для дітей дошкільного та молодшого шкільного віку. Педагогіка і психологія. 2021. №1. С. 108–115.
6. Рухливі ігри та методика їх навчання: лекція №7. Навчальні матеріали Запорізького національного університету. 2019. 15 с.
7. Спортивні ігри в розвивальному просторі ЗДО: досвід, проблеми, перспективи: збірник матеріалів. Умань: Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини, 2018. 75 с.
8. Українські народні ігри у вихованні дошкільників: навчально-методичний посібник. Всеосвіта. 2020. 50 с.

ДОДАТОКИ НАСТІЛЬНА ГРА «ПРИГОДИ ЇЖАЧКА»



Рис. А.1. Прототип до гри «Пригоди їжачка»



Рис. А.2. Ігрове поле «Пригоди їжачка»

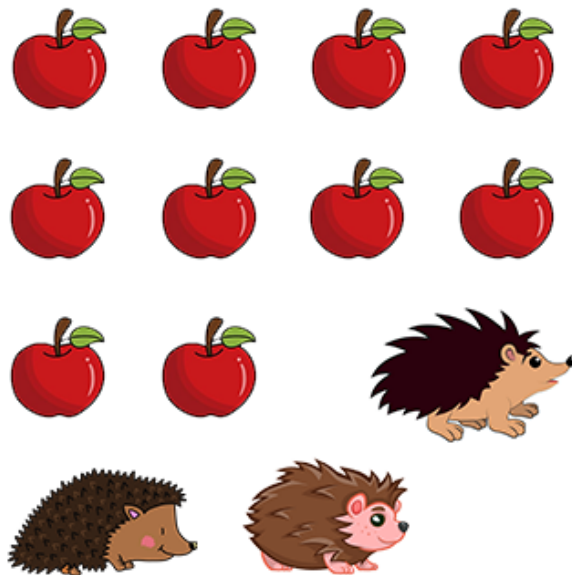



Рис. А.3. Фішки до гри «Пригоди їжачка»



Рис. А.4.Передня частина упаковки «Пригоди їжачка»

П

Р

Кожен учасник обирає фігурку їжачка. 

А

Гравці починають з одного кінця лісу (СТАРТ)

та рухаються через поле, щоб зібрати яблука. 

В

Якщо гравець потрапляє

на спеціальну клітину (ЛИСИЦЯ)



И

він пропускає свій наступний хід.

Л

Перемагає той, хто першим збирає більше яблук

та доходить до кінця лісу (ФІНІШ)

А

3+

Рис. А.5.Задня частина упаковки «Пригоди їжачка»