

УДК 373.2/.3.091.33-027.22:794(4)(091)

DOI <https://doi.org/10.32782/academ-ped.psyh-2023-4.17>

**Ростислав РУДЕНСЬКИЙ**

аспірант третього року навчання,

асистент кафедри педагогіки і методики початкової та дошкільної освіти,

Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка

[rost.rudenskiy@tnpu.edu.ua](mailto:rost.rudenskiy@tnpu.edu.ua)

**ORCID:** 0000-0001-5890-6276

**Оксана ПИСАРЧУК**

кандидат педагогічних наук, доцент,

доцент кафедри педагогіки і методики початкової та дошкільної освіти,

Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка

[pysarchukoksana04@gmail.com](mailto:pysarchukoksana04@gmail.com)

**ORCID:** 0000-0003-0110-9174

## ЄВРОПЕЙСЬКИЙ КОНТЕКСТ ЕВОЛЮЦІЇ СТРУКТУРИ НАСТІЛЬНИХ ІГОР ДЛЯ ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ТА МОЛОДШОГО ШКІЛЬНОГО ВІКУ

**Анотація.** У статті вказано, що одним з ефективних засобів формування особистості дітей дошкільного та молодшого шкільного віку є настільні ігри, що зумовлює доречність організації осередка настільних ігор у закладах дошкільної освіти та початковій школі. Зазначено, що європейський досвід теоретичних досліджень та практичного використання настільних ігор для дітей є більш широким та тривалим, ніж український. З огляду на це, сформульовано **мету дослідження** – визначити та обґрунтувати структуру настільних ігор для дітей дошкільного та молодшого шкільного віку за допомогою комплексного аналізу європейського контексту в історичній ретроспективі. Для дослідження застосовано комплексний аналітичний **метод** (ретроспективний, бібліографічний, структурний, дефінітивний, натуральний аналіз комплектів ігор, аналіз творів мистецтва), узагальнення та синтетично-структурний метод.

**Наукова новизна** полягає в тому, що узагальнено таку хронологічну послідовність еволюції настільних ігор для дітей дошкільного та молодшого шкільного віку: 1) азартні ігри для дорослих → 2) настільні азартні ігри для дорослих → 3) азартні настільні ігри з паперу для дорослих → 4) азартні настільні карткові ігри для дорослих → 5) настільні ігри для сімейного дозвілля → 6) дозвілєві настільні ігри для дітей → 7) настільні ігри для дітей з освітнім потенціалом → 8) освітні настільні ігри для дітей дошкільного та молодшого шкільного віку. Обґрунтовано, що не кожна настільна гра є дидактичною, тому що настільні ігри створюють з первинною метою не навчання, виховання і розвитку дітей, а організації дозвілля, відпочинку, окультурення. Синтезовано й схарактеризовано зміст поняття «структура настільної гри» – це матерія обов'язкова, вільна й достатня, елементи якої є стійкими (незмінними) незалежно від матеріалу (сировини), умов та часу виготовлення та становлять собою цілісну ігрову систему. Висновки. З'ясовано, що структурними компонентами настільних ігор є: зміст (сюжет (вигаданий або з реального життя (суспільного, природного, предметного довкілля)) і правила (правила-функції, правила-норми, етос гри, ігрова культура)); умовний графічний план (кольористика, тип композиції, ілюстрації, знаки, символи, піктограми, композиція ігрового поля, рівень умовності графічного оформлення; комплектація (матеріал виготовлення, компоненти гри, їх кількість, вага, розміри, упакування, організатор, доповнення). Вказано, що визначені структурні компоненти настільних ігор є спільними й стійкими впродовж усіх етапів еволюції. Визначено перспективи подальших досліджень у науковому обґрунтуванні класифікації настільних ігор, визначенні їх освітньо-розвивального потенціалу для дітей дошкільного та молодшого шкільного віку.

**Ключові слова:** настільна гра, дидактична гра, діти дошкільного віку, молодші школярі, пізнавальна активність, структура настільної гри, європейська настільна гра.

**Rostyslav RUDENSKIY**

Postgraduate Student,

Assistant at the Department of Pedagogy and Methods of Primary and Preschool Education,

Ternopil Volodymyr Hnatiuk National Pedagogical University

[rost.rudenskiy@tnpu.edu.ua](mailto:rost.rudenskiy@tnpu.edu.ua)

**ORCID:** 0000-0001-5890-6276

**Oksana PYSARCHUK**

*Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor,  
Senior Lecturer at the Department of Pedagogy and Methods of Primary and Preschool Education,  
Ternopil Volodymyr Hnatiuk National Pedagogical University*

*pysarchukoksana04@gmail.com*

**ORCID:** 0000-0003-0110-9174

## STRUCTURE EVOLUTION OF BOARD GAMES FOR PRESCHOOL AND PRIMARY SCHOOL CHILDREN IN THE EUROPEAN CONTEXT

**Abstract.** *The article states that board games are one of the effective means of preschool and primary school children's personality formation, which makes it appropriate to organize board games in preschools and primary schools. It is noted that the European experience of theoretical research and practical use of board games for children is wider and longer than the Ukrainian one. In this regard, the purpose of the study was identified: to determine and substantiate the structure of board games for preschool and primary school children using a comprehensive analysis of the European context in historical retrospect. A complex analytical method (retrospective, bibliographic, structural, definitive, natural analysis of game sets, analysis of works of art), generalization and synthetic-structural method were used for the research.*

**The scientific novelty** is summarized the following chronological sequence of the evolution of board games for preschool and primary school children: 1) gambling games for adults → 2) gambling board games for adults → 3) gambling board games made of paper for adults → 4) gambling board card games for adults → 5) board games for family leisure → 6) leisure board games for children → 7) board games for children with educational potential → 8) educational board games for preschool and primary school children. It is substantiated that not every board game is didactic, because board games are not created with the primary purpose of teaching, educating and developing children, but organizing leisure, recreation and culture. The meaning of the 'board game structure' concept is synthesized and characterized; it is mandatory, free and sufficient matter, the elements of which are stable (unchanged) regardless of the material (raw material), conditions and time of manufacture and constitute a complete game system. **Conclusions.** *The structural components of board games are identified as content (plot – fictional or from real life), rules (functions, norms, the ethos of the game, game culture), conditional graphic plan (colour scheme, composition type, illustrations, symbols, pictograms, composition of the game field, the level of convention in graphic design) and equipment (material of production, game components, their quantity, weight, dimensions, packaging, organizer, accessories). Indicated, that the identified structural components of board games are common and stable throughout all stages of evolution. Prospects for further research in the scientific substantiation of the classification of board games, their educational and developmental potential for preschool and primary school children are determined.*

**Key words:** board game, didactic game, preschool children, primary school children, cognitive activity, board game structure, European board game.

**Постановка проблеми.** У Концепції «Нова українська школа» одним із ключових елементів ефективності її реалізації визнано сучасне освітньо-розвивальне середовище, а предметно-ігрове середовище закладу дошкільної освіти (ЗДО) є показником забезпечення якості освіти дітей-дошкільників. Тобто усвідомлення значущості пошуку шляхів удосконалення освітнього середовища як дошкільної, так і початкової освіти є рушійною силою її ефективності. Осередки дитячої діяльності, на нашу думку, є спільним елементом, що ефективно забезпечує неперервність і наступність між означеними освітніми ланками. Саме розуміння специфіки проектування й організації локацій, у яких провадиться діяльність дітей, спрямована на активне засвоєння соціального досвіду, є умовою успішного формування особистості дитини на засадах особистісно орієнтованої освіти, діяльнісного, системно-

цілісного підходів. Одним із таких осередків, що розвивають пізнавальну активність дітей дошкільного та молодшого шкільного віку, є осередок настільних ігор. І хоч практика використання настільних ігор в освітньому процесі закладів освіти випереджає теоретичну розробку методики організації діяльності з ними, доцільно окреслити вектори успішного використання настільних ігор для виховання, навчання й розвитку дітей та вивчити окреслену проблематику в історичній європейській ретроспективі.

**Мета дослідження** – на основі комплексного аналізу європейського контексту генези настільних ігор для дітей дошкільного та молодшого шкільного віку, визначити та обґрунтувати їх структуру.

Для валідності результатів дослідження використовуємо комплексний аналітичний метод, окремі види якого забезпечують уник-

нення помилок у загальній лінії генезису та еволюції настільних ігор:

– *ретроспективний наскрізний аналіз* – забезпечує реконструкцію часових умов виникнення й розвитку аналізованого явища з різних наукових аспектів: технічного, соціального, освітнього, культурного, аксіологічного тощо;

– *бібліографічний* – дає змогу проаналізувати спеціальні фахові видання, публікації, каталоги, періодику, теоретичні напрацювання, присвячені проблемі дослідження, у цьому випадку – європейські настільні освітні ігри для дітей;

– *структурний* – забезпечує аналіз структурних компонентів явища, визначених та обґрунтованих у наукових працях, дисертаційних та монографічних дослідженнях, зіставлення спільного й відмінного в структурах ігор різних типів і класів; синтезування поняття про структуру настільної гри, її компонентів;

– *дефінітивний* – дає змогу визначити поняття для впорядкування категоріально-понятійного апарату теорії дитячої гри;

– *натуральний аналіз настільних ігор* – створює можливість безпосереднього вивчення поліграфічного комплексу (його елементів, їх кількості, розмірів, ваги, дизайну, матеріалу (сировини) виготовлення) без розгортання ігрового процесу з ним;

– *аналіз творів мистецтва* (репродукції картин відомих художників, плакати, постери, обгортки упаковок) та *фотоматеріалів комплектів ігор* забезпечує розуміння умов та реконструкцію часових проміжків, комплекти ігор з яких не збереглися до наших днів, однак худож-

ники, ілюстратори змогли зафіксувати контекст процесу гри, а також реконструкцію соціальних умов поширення ігрової практики задовго до масового поширення ігор з паперу і картону, зокрема у сферу дошкільного дитинства;

– *аналіз даних, зібраних на основі спостереження* за розгортанням процесу ігрової діяльності дітей дошкільного та молодшого шкільного віку з конкретним поліграфічним комплектом.

Цілісний підхід до застосування комплексного аналітичного методу забезпечує об'єктивний спосіб упорядкованої дослідницької діяльності для достовірної ретроспективної реконструкції еволюції європейських дитячих настільних ігор, і на його основі – розробку методики організації діяльності з настільними іграми в сучасному освітньому процесі закладів дошкільної освіти та початкової школи.

**Аналіз джерел та останніх досліджень.** В українській теорії дитячої гри підклас настільних ігор не був предметом спеціальних досліджень. Майже у всіх вітчизняних працях, присвячених методиці організації дидактичної гри (Л. Артемова, О. Янківська, Л. Мацюк, В. Крушинська, А. Бурова та ін.), простежуємо термінологічну плутанину: ототожнення поняття «настільна гра» з «дидактична настільно-друкована гра». Тобто вчені не розмежували підклас дидактичних та настільних ігор і найчастіше вважають настільні ігри підгрупою навчальних. У сучасній педагогічній класифікації дитячих ігор ці підкласи ми вважаємо за потрібне відображати окремо (рис. 1). Однак треба розуміти, що не кожна дидактична гра є настільною,



Рис. 1. Сучасна педагогічна класифікація дитячих ігор

а окремі настільні ігри не мають дидактичних цілей (повідомлення нового матеріалу, первинного закріплення вивченого, формування способів діяльності та ставлень (компетентностей загалом)). Їх створюють для організації дитячого дозвілля, що суттєво зужує їх розвивальний потенціал. Окрім цього, зазначені дві групи ігор відрізняються своєю структурою. І хоча спільним компонентом для обох є наявність змісту (сюжет і правила), цього не достатньо, щоб на основі одного спільного елемента об'єднати їх в один тип ігор. Описаної термінологічної плутанини не вдалося уникнути з появою розвитку індустрії ігрового дизайну та його теорії, які збагачують загальну теорію дитячої гри.

Дидактичні настільно-друковані ігри (далі – д. н.-др. і.) насамперед повинні мати навчальне навантаження, тобто вони проєктуються саме з метою використання в освітньому процесі, д. н.-др. ігри є лише однією з груп великого підкласу дидактичних ігор, бо належать до групи ігор за типом ігрового матеріалу. Натомість підклас настільних ігор має свої ознаки, за якими їх об'єднують у групи: закриті, відкриті, площинно орієнтовані, просторово орієнтовані. Їх різні варіації забезпечують комбінований тип площинно-просторових настільних ігор з різним ступенем закритості й відкритості площини та/або простору. Можна припустити, що дидактичні ігри та настільні можуть мати різну структуру, інакше кажучи, природа їх походження й еволюції може відрізнятися. Якщо цю гіпотезу довести, то настільні ігри для дітей потребуватимуть подальшої розробки методики їх використання, зокрема, визначення їх освітнього потенціалу, розвивальних і виховних резервів тощо.

**Виклад основного матеріалу.** У чому полягає причина вищеописаного ототожнення? Ми вважаємо, що відсутність теоретичного узагальнення й спеціальних досліджень, на відміну від широкої практичної популярності настільних ігор серед дітей дошкільного та молодшого шкільного віку, і сприяє такому ототожненню. Це ототожнення помітне і в працях українських педагогів кінця XIX – початку XX ст. Доцільним є розгляд експериментальних дидактичних настільно-друкованих ігор-таблиць О. Декролі, цінність яких ще не достатньо визначена в наукових публікаціях. С. Русова називає дидак-

тичні настільно-друковані ігри навчальними і зауважує, що «в кожному садку варто мати матеріал для сидячих ігор, не зловживаючи ними, всякі лото, географічні, математичні і т. ін.» [9, с. 52]. М. Пастернакова в методичній праці «Зайняття у дитячому садку» (1959 р.) пише, що «дидактичні ігри охоплені трьома системами, творцями яких є Ф. Фребель, М. Монтесорі, О. Декролі» [6, с. 39]. Вона зауважує, що «улюблені дітьми настільні дидактичні ігри – це льотерійки» [6, с. 41].

Батьки, педагоги-практики й науковці, які не заглиблюються в теоретичні основи дитячої гри, з необережності чи нерозуміння відмінності понять власне й синонімізують видове поняття «настільно-друкована дидактична гра» з родовим «настільна гра», при цьому н.-др. ігри належать до смислового поля родового поняття «дидактична гра». Поняття ж «дидактична гра» та «настільна гра» перебувають у відношенні «родове і родове». Щодо того, чи належать до підкласу настільних ігор «настільні дидактичні ігри», то на практиці ми не виявили таких комплектів, однак стверджуємо, що майже кожна настільна гра для дітей дошкільного та молодшого шкільного віку містить освітній потенціал: чи то розвивальну, чи то виховну спрямованість змісту, чи окремі елементи застосування навчальної діяльності. Однак наголосимо, що це саме «настільні ігри з освітнім потенціалом», а не «освітні (навчальні) настільні ігри», оскільки першометою їх розробки є не навчання, виховання чи розвиток дітей, а організація дозвілля, відпочинку.

Ще одним показником диференціації підкласів настільних та дидактичних ігор є компоненти їх структури. Розглянемо цю відмінність детальніше.

У теорії гри, зокрема дитячої, однією з актуальних проблем дослідження є проблема взаємозв'язку та відношення між «грою-продуктом» та «грою-процесом». Цей феномен яскраво виражений у контексті нашого дослідження, оскільки настільні ігри завжди мають комплектацію, а дидактичні – ні. Організація діяльності у формі дидактичної гри може передбачати наявність окремих матеріалізованих елементів: іграшки, картинки, природний матеріал, лексика та ін. Але ж наявність цих атрибутів ще не свідчить, що вони є дидактичною грою. Вони, радше, є засобом її розгор-

тання, чуттєвою основою її навчальної організації, спрямованості й впливу на дітей.

Українські вчені Л. Артемова [1], О. Янківська [11] заклали основи методики використання дидактичних ігор: обґрунтували структуру, типологію, специфіку їх використання в кожній віковій групі ЗДО, визначили моральний потенціал впливу на особистість. Вони класифікують групу дидактичних ігор за різними ознаками, що відображено на рисунку 2. Л. Артемова розробила систему дидактичних ігор для всіх вікових груп ЗДО, комплекс ігор для ознайомлення дітей із суспільним та предметним довкіллям, морального виховання й розвитку сенсорної культури [1]. Доробок О. Янківської присвячено дидактичним іграм природничого змісту [11]. Л. Мацюк, В. Крушинська систематизували ігри з математики в дитячому садку [4]. Формуванню логіко-математичного розвитку на сучасному етапі розвитку дошкільної освіти сприяє методичне напрацювання К. Крутій і Н. Маковецької [10] та ін.

Л. Артемова, О. Янківська визначили такі структурні компоненти дидактичних ігор: зміст (пізнавальний і виховний), ігрове завдання, ігровий задум, ігрові дії, правила гри, результат [1; 11]. Подальші розробки методик організації дидактичних ігор теж спираються на ці структурні компоненти, зокрема в працях К. Крутій, Н. Маковецької, А. Бурової [5; 10] та ін. Тобто коли йдеться про дидактичну гру з конкретними атрибутами (а вони можуть бути різ-

ними), то завжди необхідно враховувати спосіб їх організації, систему ігрових дій, зумовлену виконанням попередніх. Ці дії є матеріальною основою ігрового задуму й уявної ситуації, і лише за дотримання ігрових правил вони виконуються органічно, живлять уявний сюжет гри. В ігрових діях зазвичай і реалізується закладене дидактичне завдання.

На рис. 2. унаочнено класифікацію дидактичних ігор, серед яких такі, що не потребують атрибутки, наочності, іграшок, предметів побуту тощо (ігри-змагання, словесні дидактичні ігри, ігри-доручення, з відгадуванням загадок та ін.). Але це не означає, що дидактичної гри немає чи не здійснюється дидактично-ігровий процес.

Важливо усвідомити, що настільно-друковані дидактичні ігри, на нашу думку, не стільки власне настільні, скільки дидактичні, бо спрямовані на формування нових знань, умінь та навичок їх закріплення чи застосування на практиці. Наприклад, коли характеризуємо настільно-друковану дидактичну гру «Хто де живе?», то насамперед ми розуміємо дидактичний процес з використанням друкованих зображень, картинок. Хоча ці поліграфічні елементи не є самостійною грою-продуктом, а забезпечують розгортання дидактичної гри, що суттєво відрізняє цей вид ігор від настільних.

Із цього можна зробити висновок про те, що дидактичну гру ми здебільшого характеризуємо як «гру-процес», як динамічне (процесуальне)



Рис. 2. Класифікація дидактичних ігор (за Л. Артемовою, О. Янківською)

явище. Так, у структурі дидактичної гри відсутні важливі структурні компоненти настільних: комплектація та умовно-графічний план. Однак спільними для них є наявність змісту: сюжету й правил.

Розглянемо детальніше генезу структурних компонентів настільних ігор та пояснимо їх взаємозв'язок з дидактичними в історичній ретроспективі.

Розвиток теорії й практики настільних ігор представлено в працях Р. Белла [12], Т. Данована [14], Р. Костера [7], Я. Лівінгстона [17], І. Фінкеля [15] та багато інших. Філософські, соціологічні й культурологічні аспекти схарактеризовано в працях Й. Хайзенги [2], Р. Каюа [8], Е. Берна [13] та ін. У їх дослідженнях описано правила ігор та комплектацію від найдавніших часів (бл. 5 000 р. до н. е.) до сьогодення. Студіювання з-поміж цих праць-каталогів забезпечує ретроспективний аналіз комплектів для визначення уніфікованої структури настільних ігор. Для з'ясування валідності результатів структурного аналізу проаналізовано фотоматеріали комплектів настільних ігор, зокрема поліграфічних, які знайдені під час археологічних розкопок (І. Фінкель) та зберігаються в провідних архівах відкритого доступу Німеччини, США, України. Предметом аналізу стали також репродукції картин відомих художників, що відображали використання настільних ігор у різні історичні епохи (наприклад, Ж. де Латур, «Шулер (із хрестовим тузом)», бл. 1625–1630 рр.; Т. Шевченко «Програвся в карти», 1856 р.; Ремі-Фюрсі Дескарсен, «Портрет доктора де С., що грає у шахи зі Смертю», 1793 р.; Джон Хейнс-Вільямс «Шахи», 1857 та «Гра в шашки, 1862; Джон Джордж Браун «Блеф», 1885; Норман Роквелл «Шашки (гра з цирковим клоуном)» 1928 р.) та ін.

Аналіз фотоматеріалів комплектів та репродукцій картин забезпечує можливість зіставляти відомості з описом ігор в енциклопедіях, каталогах настільних ігор, працях з окресленої проблематики і визначати елементи, що були спільними в різні історичні епохи для одних і тих же ігор. За такого підходу з'ясовують, який із компонентів втрачено (опис правил, умовно-графічний план і його деталізація, відображення сюжету гри, елементів комплектації тощо). Так, наприклад, відомий знайдений комплект настільної гри «Гончі та шакали» станом на

20-ті роки ХХІ століття має кілька варіантів правил гри, які, на думку Я. Лівінгстона, мають гіпотетичний характер, оскільки оригінальний опис правил гри втрачено [17, с. 8]. Така ж проблема з іграми, комплекти яких не знайдено або втрачено, однак вони мають згадки в енциклопедіях чи журналах-каталогах. У кращому випадку такі ігри мають кілька варіантів організації ігрової площини і простору або кілька варіантів опису правил гри, однак їх істинність важко визначити та констатувати.

Важливим аспектом, що забезпечує цілісне визначення структури настільних ігор, є власне натуральний аналіз комплектів цих ігор, зокрема поліграфічних. На основі кількісного та якісного опрацювання цих комплектів простежимо генезу й розвиток настільних ігор як категорії площинних замкнутих ігор від найдавніших часів, (Сенет, Пачіші, Нарди, Шахи, Шашки, Доміно, Гончі та шакали тощо). Спершу ці ігри гралися на землі: пісок, глинистий ґрунт та ін. Далі «площинні ігри» трансформуються в ігри з відкритого простору поза межами житла в суспільно-побутове життя окремої сім'ї, родини чи роду. У процесі вдосконалення й розвитку житлово-побутових умов сім'ї відбувається «еволюція площин» (Я. Лівінгстон), згідно з якою ігри еволюціонують з «площинних ігор на підлозі» до «площинних ігор на підставці / низькому столику». Такі ігри грали все ще сидячи на підлозі (килімі), але ігровим полем слугували низькі підставки-куби / паралелепіпеди, столики з низькими ніжками, скрині для зберігання одягу, прикрас тощо. Наступний етап еволюції призводить до збільшення розмірів побутового стола в таких розмірах, що він не міг бути винятково ігровим полем, оскільки на ньому грало часто 20–30 осіб. Окрім того, поширення ігрової практики стимулювало вдосконалення транспортабельності комплекту гри, з'являлися комплекти власне настільних ігор, у яких часто ігрова дошка-поле могла складатися як коробка для зберігання елементів гри (жетони, монети, фігури, камінці, горошини, картки). Значно сприяла вдосконаленню настільних ігор та практики їх використання з виховною та навчальною метою поява паперу, письма на ньому. Настільні ігри, виготовлені з паперу, датуються серединою ХІV–ХV ст. та свідчать про те, що їх власниками були вельможі, царедворці, королівські родини. Най-

відоміша «Королівська гра в Гусака», що збереглася до наших днів [17] із чітким описом правил, високою художньо-виконавською майстерністю демонструє тогочасні уявлення про суспільне, і на його тлі – суспільне життя того часу. Художник-ілюстратор, який малював її на замовлення, відобразив стилістику епохи в елементах одягу людей різних станів, а також за допомогою палітри кольорів, композиційної й сюжетної побудови гри. У цьому комплекті ігровим полем є дошка з паперу.

Відомі й інші ігри з паперу, які, на нашу думку, належать до групи настільних відкритого типу: ціла низка жанрів та видів карткових ігор. Дані комплексного аналізу свідчать, що саме тип карткових ігор стимулював розвиток ігрової індустрії в руслі освіти дітей. За однією з версій «гра в карти» походить із Давнього Китаю [17, с. 56], однак умовний графічний план її зводився до словесного напису на дрібних шматках паперу, які власне й слугували гральним набором карт. Зауважимо, що ці ігри мали власне лотерейний характер, рівень випадковості в перемозі сприяв надмірній азартності. Такі ігри на території Європи з'являються набагато пізніше. Спроба модернізувати їх структуру в менш азартне русло з'являється після їх заборони католицькою церквою. Це стимулювало пошук і розробку нових механік гри в карти. Так, виникає гра в бридж, квартет, лото. Набуває нечуваного розмаху гра в покер з різними підходами. І хоча карткові ігри не мають ігрової дошки-поля, однак вони зберігають структуру настільних ігор, оскільки ці компоненти можна простежити від найдавніших часів, як такі, що не зникли, а навпаки еволюціонують далі. Прикладом цього є те, що ігри в карти проникли у сферу життя дітей ще на поч. XIX ст. Т. Данован зазначає, що наприкінці XVIII – поч. XIX ст. індустрія виготовлення комплектів гральних карт набуває найбільшого розмаху за всю історію ігрового розвитку [3]. Уважалось, що зробити ставку на бізнес у виготовленні карткових комплектів є безпрограшним варіантом досягнення успіху.

З погляду історії європейської педагогічної думки щодо виховання дітей-дошкільників, то в середині XIX – на початку XX ст. цей час зароджується та формується концепція дошкільного дитинства (О. Декролі (1871–1932), М. Монтессорі (1870–1952), С. Русова (1856–1940),

Ф. Фребель (1782–1852), С. Френе (1896–1966) та ін.). Видатні педагоги наголошували на важливості гри, іграшок, наочних посібників для формування особистості дитини дошкільного віку в природний для неї спосіб. І хоча в цей період наукових та методичних праць з дошкільного виховання та практики використання настільних ігор у тогочасному освітньому процесі було обмаль, саме в цей період власне й зароджується термінологічна плутанина, яку ми описували вище. У каталозі настільних ігор компанії за 1906–1907 роки простежуємо цю термінологічну невпорядкованість [16]. На сторінках 244–245 представлено «Карткові ігри» (Card games): Petter Coddle, Lotto, Dr. Busby, Authours, Old Maid, Snap, Words and Sentences, Birds, Animals, Drawing Teacher тощо.

Успішним прикладом модифікації карткових ігор в освітній процес вважаємо карткові ігри Дж. В. Спайєра [3]. Щодо впливу промислового виробництва та ігрової індустрії, то зауважимо, що, окрім настільних ігор, фабрика В. Дж. Спайєра виготовляла комплекти «Дарів Фребеля». Це підтверджує той факт, що сировина (матеріал) виготовлення комплекту дитячих ігор (іграшок, кубиків, розрізних картинок, пазлів) теж істотно впливає на появу нової видозміни гри. Інакше кажучи, спостерігаємо взаємовплив і взаємне збагачення досі незалежного один від одного виробництва ігор для дорослих, зокрема з паперу, ігрового та навчально-дидактичного матеріалу для дітей-дошкільників. Розглянемо таке еволюційне злиття на прикладі комплекту карткової гри В. Дж. Спайєра «Карткові Будиночки».

Кожна картка з комплекту має приблизний розмір 10 см на 6 см, з них 48 чистих карток і 101 картка із зображеннями, надрукованими хромолітографією. З одного боку, на кожній із 48 карток літера алфавіту та слово (рис. 3а), що починається на цю літеру, а з іншого (рис. 3б) – тварини (птахи, звірі, плазуни та ін.), що забезпечує розгортання гри типу лото. В описі до гри «Direction» розробник наводить приклади конструкцій, які можна скласти («Pigeon cote», «Card house», «Chinese Pagoda», «Church», «Tower», «Pair of Villas», «Canterbury Cathedral», «Gable House», «Villa», «Grand Conservatory», «Military guard house»), схема з'єднання карток для побудови конструкцій (рис. 3в) та загальні рекомендації щодо правил та умов гри. Картки

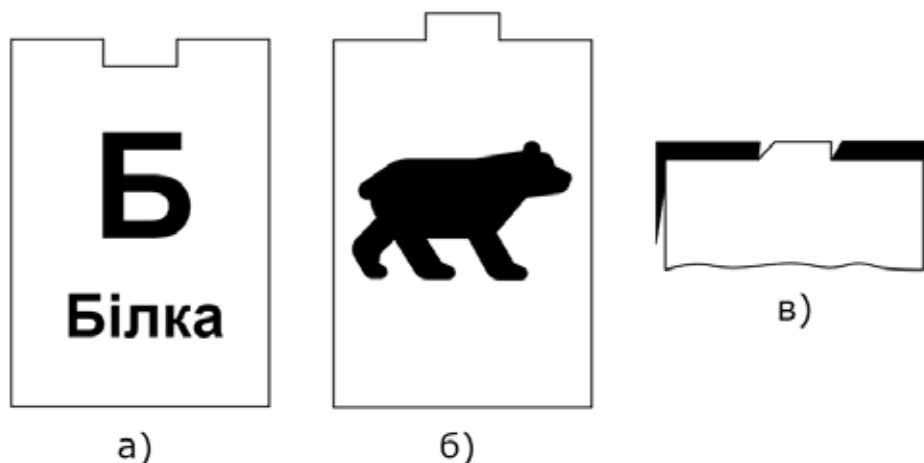


Рис. 3. Картки до комплекту гри Дж. В. Спайєра «Карткові будиночки» (реконструкція)

тут радше є ігровим матеріалом, а не навчальним посібником. Дитині, якій знайоме конструювання будиночків з кубиків чи блоків, відкривається новий спосіб зіграти в типове «будую будиночок», оскільки з таким матеріалом вона ще не знайома. Дитина сприймає цей набір карток, як «багато карт, з яких я щось спробую побудувати». Для дорослого це карткова освітня гра з алфавітом, звукопозначенням, групами тварин, подіями з життя суспільства, для розвитку психічних процесів, дрібної моторики рук та зорово-координаційних умінь тощо.

На цьому прикладі яскраво відображено інтеграцію настільних ігор як навчального та розважального сімейно-побутового компонента культури. Можна стверджувати, що це були одні з перших ігор з позицій ігрової педагогіки, у яких спеціально кодувалося дидактичне завдання через ігрові дії з картинками. Карткові ігри Дж. Спайєра були та залишаються чудовим прикладом, де освітній (дидактичний) компонент корелює з ігровим, а не домінує, що має місце в сучасній практиці настільних ігор для дітей.

На цьому прикладі яскраво відображено інтеграцію настільних ігор як навчального та розважального сімейно-побутового компонента культури. Можна стверджувати, що це були одні з перших ігор з позицій ігрової педагогіки, у яких спеціально кодувалося дидактичне завдання через ігрові дії з картинками. Карткові ігри Дж. Спайєра були та залишаються чудовим прикладом, де освітній (дидактичний) компонент корелює з ігровим, а не домінує, що має місце в сучасній практиці настільних ігор для дітей.

Так, зазначене вище забезпечує можливість узагальнити таку послідовність виникнення освітніх настільних ігор для дітей: 1) азартні ігри для дорослих → 2) настільні азартні ігри для дорослих → 3) азартні настільні ігри з паперу для дорослих → 4) азартні настільні карткові ігри для дорослих → 5) настільні ігри для сімейного дозвілля → 6) дозвілєві настільні ігри для дітей → 7) настільні ігри для дітей з освітнім потенціалом → 8) освітні настільні ігри для дітей дошкільного та молодшого шкільного віку.

Еволюція настільних ігор є настільки тривалою та стійкою, що забезпечує можливість визначити їх структуру загалом та компоненти зокрема. Причому вихідним положенням, яке забезпечує, на нашу думку, вірогідність визначених структурних компонентів, є те, що ці структурні компоненти мають простежуватися в іграх від найдавніших часів (бл. 5 000 р. до н.е.) до сьогодення (30-ті роки XXI ст.). У поняття «структура настільної гри» вкладаємо такий зміст – це матерія обов’язкова, вільна і достатня, елементи якої є стійкими (незмінними) незалежно від матеріалу (сировини), умов та часу виготовлення та становлять собою цілісну ігрову систему. На основі комплексного аналітичного методу визначаємо такі структурні компоненти настільної гри:

– **зміст:** сюжет (вигаданий (мультфільм, фільм, літературний твір) або з реального життя (суспільне, природне, предметне довкілля) і правила (правила-функції, правила-норми, етос гри, ігрова культура);

– **умовний графічний план:** кольористика, тип композиції, ілюстрації, знаки, символи,



підтографи, композиція ігрового поля, рівень умовності графічного оформлення;

– **комплектація**: матеріал виготовлення, компоненти гри, їх кількість, вага, розміри, коробка, органайзер, доповнення.

Результати нашого дослідження свідчать, що саме вищезазначені компоненти є стійкими в усі історичні періоди розвитку практики настільних ігор з найдавніших часів до сучасного стану ігрової індустрії. «Розкласти» зазначені компоненти на ще більш дрібні одиниці не доцільно, оскільки тоді якісний аналіз гри може перейти до кількісного нагромадження елементів, які в сукупності не дають можливості зрозуміти єдність гри-продукту й гри-процесу в кожному конкретному випадку з конкретним поліграфічним комплектом. Інакше кажучи, якщо «втратити» один із визначених нами компонентів, не зможемо визначити цілісність гри-продукту. Отже, визначена нами структура настільних ігор, її компоненти, є мінімумом, і водночас максимумом, необхідним для створення настільної гри.

Розуміння цілісності й відмінностей між настільними та дидактичними іграми забезпечує можливість уникнення суттєвих помилок в організації ігрової діяльності дітей-дошкільників та освітньому процесі загалом. Коротко схарактеризуємо ці проблеми.

В освітньому процесі закладу дошкільної освіти іноді має місце нерівноцінне поєднання ігрового й дидактичного компонентів. Саме через ігнорування балансу ігрового й навчального компонентів діти дошкільного й молодшого шкільного віку не виявляють повторного зацікавлення одним і тим же поліграфічним комплектом, тобто рівень ігрової реґрабельності таких ігор є низьким. До них належать типові ігри в лото, навчальні доміно, ланцюжки, квартети.

Проблемою практики використання настільних ігор у ЗДО та початковій школі є їх низька варіативність. Важливо, щоб осередок настільних ігор містив різні за механікою ігри. У масовій практиці спостерігаємо накопичення однотипових комплектів, з якими дітям нецікаво грати, розглядати та навіть створювати власну гру.

До кінця не розв'язаною проблемою сучасної практики освітнього процесу є штучне називання навчальних вправ та завдань дидак-

тичною чи настільною грою. Це свідчить про нерозуміння структури як настільних, так і дидактичних ігор, їх тематичного розмаїття, варіативності механік тощо.

**Висновки.** Отже, результати нашого дослідження свідчать про таке:

– освітні настільні ігри для дітей в історичній ретроспективі мають такі етапи еволюції: азартні ігри для дорослих → настільні азартні ігри для дорослих → азартні настільні ігри з паперу для дорослих → азартні настільні карткові ігри для дорослих → настільні ігри для сімейного дозвілля → дозвіллеві настільні ігри для дітей → настільні ігри для дітей з освітнім потенціалом → освітні настільні ігри для дітей дошкільного та молодшого шкільного віку;

– генетично настільні ігри виникли раніше, а дидактичні формуються як їх підмножина та згодом виокремлюються в самостійний стійкий вид;

– структура дидактичних ігор (освітнє й ігрове завдання, ігровий задум, ігрові дії, правила гри, результат) є спільною для всіх їх груп: за навчальним змістом, за типом ігрового матеріалу, за характером ігрових дій. Дидактичні ігри використовують для первинного закріплення вивченого нового матеріалу, формування знань, умінь, навичок та компетентностей загалом, застосування набутих новоутворень у практичній діяльності, рідше для вивчення нового матеріалу;

– до структурних компонентів настільних ігор належать: зміст: сюжет (вигаданий або з реального життя (суспільне, природне, предметне докільля)) і правила (правила-функції, правила-норми, етос гри, ігрова культура); умовний графічний план: кольористика, тип композиції, ілюстрації, знаки, символи, підтографи, композиція ігрового поля, рівень умовності графічного оформлення; комплектація: матеріал виготовлення, компоненти гри, їх кількість, вага, розміри, коробка, органайзер, доповнення;

– вихователів ЗДО, як і вчителів початкової школи, необхідно розуміти спільні й відмінні ознаки настільних та дидактичних ігор, варіативність їх механік, тематичну різноманітність для забезпечення цілісного послідовного формування особистості дитини в контексті наступності між дошкільною та початковою ланкою неперервної системи освіти України.

Перспективи подальших досліджень полягають у науковому обґрунтуванні класифікації настільних ігор, визначенні їх освітньо-розвивального потенціалу.

#### ЛІТЕРАТУРА:

1. Артемова, Л. В., Янківська, О.П. Дидактичні ігри і вправи в дитячому садку. Київ, 1977. 128 с.
2. Гейзінга, Й. Homo Ludens / пер. з англ. О. Мокровольського. Київ : Основи, 1994. 250 с.
3. Ігри Спайера: віртуальна виставка Німецького архіву ігор Нюрнберзького муніципального музею. URL: [https://artsandculture.google.com/story/-QVBAvsMYuIBLA?pk\\_campaign=Teaser&pk\\_kwd=mediathek](https://artsandculture.google.com/story/-QVBAvsMYuIBLA?pk_campaign=Teaser&pk_kwd=mediathek)
4. Мацюк Л. Г., Крушинська В. Д. Дидактичні ігри з математики в дитячому садку : навчально-методичний посібник. Київ : Освіта, 1992. 64 с.
5. Організація ігрової діяльності дітей дошкільного віку / авт.-упор. А. П. Булова. Тернопіль : Мандрівець, 2010. 256 с.
6. Пастернакова М. Зайняття в дитячому садку. Торонто : Об'єднання Українських Педагогів Канади, 1959. 80 с.
7. Раф Костер. Теорія розваг для ігрового дизайну / пер. з англ. О. Грищенко. Київ : ArtHuss, 2022. 288 с.
8. Роже Каюа. Людина та сакральне / пер. з фр. Київ : «Ваклер», 2003. 256 с.
9. Русова С. Ф. Теорія і практика дошкільного виховання. Львів-Краків-Париж : Просвіта, 1993. 127 с.
10. Крутій К., Маковецька Н. Скарбничка ігор для розумних батьків і кмітливих дітлахів. 3-тє вид., виправ. Запоріжжя : ТОВ «ЛІПС» ЛТД, 2010. 220 с.
11. Янківська О. П. Дидактичні ігри в дитячому садку : навчально-методичний посібник. Київ, 1985. 143 с.
12. Bell R. C. Board and table games from many civilizations. 2-d edition. Oxford university press, 1969. 260 p.
13. Berne, E. L. (2016) Games People Play. Penguin Life.
14. Donovan, T. It's all a game: a short history of board games. Atlantic Books, 2019. 336 p.
15. Finkel I. Ancient Board Games in Perspective. British Museum Press, 2007. 352 p.
16. Holiday Season. Trade catalogue. Nerlich & Co. No. 19. 1906–1907. P. 240–254.
17. Livingstone, I. Board games in 100 moves. DK, 2019. 176 p.

#### REFERENCES:

1. Artemova, L.V., & Yankivska, O. P. (1977). *Dydaktychni ihry i vpravy v dytiachomu sadku [Didactic Games and Exercises in Kindergarten]*. Kyiv. 128 p. [in Ukrainian]
2. Huizinha, Y. (1994). *Homo Ludens*. (Mokrovolskyi, O. Trans). Kyiv: Osnovy. 250 p. [in Ukrainian]
3. Ihry Spaiiera: virtualna vystavka Nimetskoho arkhivu ihor Niurnberzkooho munitsypalnoho muzeiu [German Games Archive, Nuremberg Municipal Museums]. *Spear's Game. A Family History of Games*. Virtual exhibition. Retrieved from: <https://museums.nuernberg.de/visitor-services/virtual-exhibitions>
4. Matsiuk, L.H., & Krushynska, V.D. (1992). *Dydaktychni ihry z matematyky v dytiachomu sadku: navchalno-metodychnyi posibnyk [Didactic Games in Mathematics in Kindergarten: A Teaching Aid]*. Kyiv: Osvita. 64 p. [in Ukrainian]
5. Burova, A.P. (2010). *Orhanizatsiia ihrovoi diialnosti ditei doshkilnoho viku [Organization of Play Activities for Preschool Children]*. Ternopil: Mandrivets. 256 p. [in Ukrainian]
6. Pasternakova, M. (1959). *Zainiattia v dytiachomu sadku [Classes in Kindergarten]*. Toronto: Objednannia Ukrainskykh Pedahohiv Kanady. 80 p. [in Ukrainian]
7. Koster, R. (2022). *Teoriia rozvah dlia ihrovoho dyzainu [A Theory of Fun for Game Design]*. ArtHuss. 288 p. [in Ukrainian]
8. Kaiua, R. (2003). *Liudyna ta sakralne [Man and the Sacred]*. Kyiv: «Vakler». 256 p. [in Ukrainian]
9. Rusova, S.F. (1993) *Teoriia i praktyka doshkilnoho vykhovania [Theory and Practice of Preschool Education]*. Lviv-Krakiv-Paris: Prosvita. 127 p. [in Ukrainian]
10. Krutii, K., & Makovetska, N. (2010). *Skarbnychka ihor dlia rozumnykh batkiv i kmitlyvykh ditlakhiv [A Treasure Trove of Games for Smart Parents and Clever Kids]*. 3rd edition. Zaporizhzhia: «LIPS» LTD. 220 p. [in Ukrainian]
11. Yankivska, O.P. (1985) *Dydaktychni ihry v dytiachomu sadku: navchalno-metodychnyi posibnyk [Didactic Games in Kindergarten: A Teaching Aid]*. Kyiv. 143 p. [in Ukrainian]
12. Bell, R.C. (1969). *Board and Table Games from Many Civilizations*. 2nd edition. Oxford University Press.
13. Berne, E.L. (2016). *Games People Play*. Penguin Life.
14. Donovan, T. (2019). *It's All a Game: A Short History of Board Games*. Atlantic Books.
15. Finkel, I. (2007). *Ancient Board Games in Perspective*. British Museum Press.
16. Nerlich & Co. (1906–1907). *Holiday Season*. Trade catalogue. No. 19. P. 240–254.
17. Livingstone, I. (2019) *Board Games in 100 Moves*. DK.