

## РОЗРОБКА ПРОЄКТУ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ ДЛЯ ДІТЕЙ «ХТО Я Є? – ТЕАТР В ГОЛОВІ»

*Чеботарьова І.Б., старший викладач, кафедра МСТ, ХНУРЕ*  
*Юдіна К.С., студент, кафедра МСТ, ХНУРЕ*

**Анотація.** У дослідженні розглянуто процес розробки настільної карткової гри для дітей як сучасного видавничого продукту, що об'єднує розвиток образного мислення, авторські ілюстрації та поліграфічне оформлення. Проведено аналіз подібних видань та сформовано концепцію. Основний акцент зроблено на візуальній стилістиці, композиційних рішеннях і якості поліграфічного виконання.

**Ключові слова:** НАСТІЛЬНА ГРА, ЦІЛЬОВА АУДИТОРІЯ, ДІТИ МОЛОДШОГО ШКІЛЬНОГО ВІКУ, ПОЛІГРАФІЧНІ МАТЕРІАЛИ, ІЛЮСТРАЦІЇ.

Метою дослідження є розробка концепції дизайну та поліграфічного оформлення дитячої настільної гри з картками, яка поєднує елементи пантоміми, емоцій та вгадування.

У роботі досліджуються етапи створення такого виду продукції від ідеї до готового виробу, включно з розробкою структури, дизайну, підбором матеріалів, методами друку та післядрукарської обробки. Оригінал-макет настільної гри «Хто я є? – Театр у голові» потребує створення авторських ілюстрацій, які виконують концептуально важливу функцію у формуванні візуального образу гри. Це один із ключових етапів розробки, оскільки гра орієнтована на дитячу аудиторію та вимагає доступного, виразного й емоційного графічного контенту. Унікальні ілюстрації, спеціально створені для карток гри, не лише візуалізують змістові компоненти (емоції, ролі, дії), але й забезпечують цілісність художнього стилю, що вирізняє гру серед аналогічної продукції. Використання авторської графіки гарантує оригінальність візуального оформлення, а також сприяє глибшому зануренню гравців у процес гри, формуючи емоційний зв'язок із продуктом.

Актуальність дослідження обумовлена зростанням попиту на розвивальні ігри, які сприяють розвитку комунікативних навичок, уваги, пам'яті та емоційного інтелекту у дітей молодшого шкільного віку, зумовлює актуальність даного дослідження. Сучасний ринок настільних ігор активно поповнюється інтерактивними продуктами, що не лише розважають, а й мають навчальну функцію. У цьому контексті розробка якісного поліграфічного ігрового комплексу потребує системного підходу до аналізу змістового наповнення, функціональних характеристик гри та технологічних аспектів виробництва. У процесі дослідження було здійснено порівняльний аналіз аналогічних дитячих настільних ігор на вітчизняному ринку. Особливу увагу приділено структурі карткових наборів, способам взаємодії між гравцями, варіативності сценаріїв та наявності елементів, що стимулюють активну участь і комунікацію.

Розроблено повну структуру ігрового комплексу, яка включає типологію карток (об'єкти, емоції, завдання), інструкцію з правилами гри. Логіка ігрового процесу враховує вікові особливості дітей 6+ років, зокрема потребу в динамічності, простоті

правил та можливості візуального і емоційного самовираження. Це дозволяє не лише розважати, а й розвивати емоційний інтелект та невербальну комунікацію.

Особливу увагу зосереджено на візуальному оформленні гри: визначено ключові принципи кольорової палітри (перевага яскравих, але не агресивних кольорів), підбрано стиль ілюстрацій, що відповідає сучасним тенденціям дитячої графіки (об'єктно спрощені зображення з виразними емоціями), а також обрано шрифти, які забезпечують високу читабельність на невеликому форматі картки. Розміри всіх графічних та текстових елементів були протестовані відповідно до норм ергономіки та психофізіологічних можливостей дітей молодшого шкільного віку [1, 2].

З метою визначення ключових підходів до оформлення сучасних настільних ігор для дітей [3-5], було проведено аналіз аналогів, що вирізняються оригінальністю дизайну, структурною цілісністю та високим рівнем поліграфічного виконання. Зокрема, розглянуто карткову гру «Гра про емоції» [6], яка поєднує ідею емоційного зростання дитини та чудову візуальну стриманість, поєднуючи яскравий текст з доцільним змістом (рис. 1).



Рисунок 1 – Приклад карткової гри «Гра про емоції»

Іншим прикладом є карткова гра «Лінія часу. Україна» проекту «Книга мандрівника» [7], «Лінія часу. Україна» має компактний, зручний формат і сучасний дизайн з яскравими, впізнаваними ілюстраціями на кожній картці. Візуальний стиль дружній до дітей і дорослих, витриманий у єдиній естетиці. Зміст гри – це 100 історичних подій, що охоплюють ключові моменти з різних епох української історії. Гравці розміщують події у правильній хронології, що сприяє розвитку логіки, пам'яті та історичного мислення. Гра поєднує освітню мету з легкою та динамічною механікою (рис. 2).

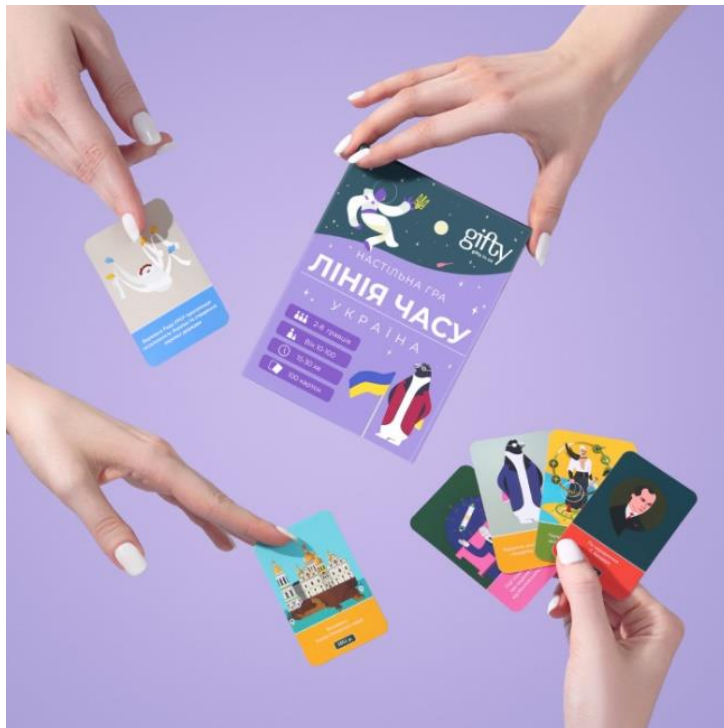


Рисунок 2 – Приклад карткової гри «Лінія часу»

Аналіз відібраних настільних ігор дозволив виокремити ключові принципи дизайну, які забезпечують їхню привабливість для дитячої аудиторії. Обидва проаналізовані приклади – «Гра про емоції» та «Лінія часу. Україна» – демонструють вдале поєднання змістовного наповнення з візуальною цілісністю. Їхній дизайн вирізняється стилістичною послідовністю, ергономічністю формату та чіткою структурою подачі інформації. Зокрема, акцент на емоційний розвиток у першому прикладі та освітня складова в другому засвідчують потенціал настільної гри як інструмента розвитку. Отримані висновки стали підґрунтям для визначення візуальних і функціональних орієнтирів у розробці власного ігрового продукту, що поєднує розважальну складову з навчальним потенціалом.

Технічне завдання на створення дитячої настільної гри на основі карток передбачає розробку унікального продукту, що поєднує високоякісні ілюстрації та пояснювальний тематичний текст, створюючи зрозумілий для дітей дизайн та не менш зрозумілі правила гри. Видання має містити авторські ілюстрації, що відображають персонажів, зокрема тваринок, неіснуючих істот та емоції. Основний текст повинен бути структурований та зрозумілий для користувачів віком 6+ років, який супроводжує ілюстрації, створюючи гармонійне поєднання візуального та текстового контенту.

У межах проекту планується розробка 20 основних карток з ілюстрацією персонажів, 6 карток з ілюстрацією емоцій та пакування у вигляді коробки, на якій будуть розписані правила, що ніколи не загубляться та будуть одразу на видному місці при першому відкритті.

Ескізи карток настільної гри наведено на рисунку 3.



Рисунок 3 – Ескізування настільної гри

Ці дизайнерські рішення відповідають як концепції настільної гри, так і естетичним очікуванням цільової аудиторії, що було підтверджено під час дослідження.

#### Література.

1. Дурняк, Б.В., Ткаченко, В.П., & Чеботарьова, І.Б. (2011). Стандарти в поліграфії та видавничій справі: довідник. Львів: Вид-во УАД.
2. Ткаченко, В.П., Чеботарьова, І.Б., Киричок, П.О., & Григорова, З.В. (2008). Енциклопедія видавничої справи: навч. посібник. Х.: ХНУРЕ.
3. Вовк, О.В., Чеботарьова, І.Б., & Шипова, М.К. (2021). Вплив колірної гами навчальної літератури на сприйняття дитиною шкільного матеріалу. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології: монографія. (с. 40-55). Харків: ТОВ «Друкарня Мадрид».
4. Вовк, О.В., & Андреева, Ж.М. (2024). Розробка оригінал-макету розвиваючої дитячої книги з наклейками. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. Т. 2. (с. 15-17).
5. Чеботарьова, І.Б., & Шеїна, С.С. (2024). Створення оригінальних книжок-іграшок за допомогою додаткових елементів та матеріалів. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. Т. 2. (с. 91-92).
6. Memo Games. (2022). Гра про емоції.
7. Gifty. (2024). Проект «Книга мандривників». Лінія часу. Україна.