



Biblioteca Municipală B.P. HASDEU

Lidia

KULIKOVSKI

**LUDICUL ÎN ACTIVITATEA
BIBLIOTECII PUBLICE**

*VADEMECUM
PENTRU
BIBLIOTECARI*

LUDICUL ÎN ACTIVITATEA BIBLIOTECII PUBLICE
VADEMECUM PENTRU BIBLIOTECARI

COLECȚIA DE BUZUNAR



Biblioteca Municipală „B.P. Hasdeu” lansează *Colecția de buzunar*. Colecția va include lucrările care vin în ajutor bibliotecarilor la procesele de inovare a activității. *Vademecum*, ghid, suport sau note de curs, tutorial, metodologie, auxiliu reflectă diversitatea tipurilor de publicații care vor fi reunite sub umbrela *Colecției de buzunar*. Sunt forme scurte de lucrări profesionale pe care le poți purta în poșetă sau buzunar ca să fie mereu aproape pentru a le consulta în diverse împrejurări.

Pentru o sistematizare a aparițiilor editoriale, Biblioteca Municipală „B.P. Hasdeu” a constituit și alte colecții prin care se vor pune la dispoziție elabărări, sinteze, descoperiri inteligente și esențiale pentru bibliotecari. Din 2019, acestea vor vedea lumina tiparului exclusiv în colecții, precum: *Bibliographica*, *Chișinăuiana*, *BiblioEseu*, *Exegeze literare*, *Antologii*.

LIDIA KULIKOVSKI

LUDICUL
ÎN ACTIVITATEA BIBLIOTECII
PUBLICE

VADEMECUM PENTRU BIBLIOTECARI

Chișinău • 2020

CZU

K

Autor: dr. Lidia Kulikovski

Ediție îngrijită de dr. Mariana Harjevschi

Redactare bibliografică: Claudia Tricolici

Redactor: Genoveva Scobioală

Copertă: Valeriu Herța

Tehnoredactare: Ion Vârlan

DESCRIEREA CIP a CAMEREI NAȚIONALE A CĂRȚII
Kulikovski Lidia

Ludicul în activitatea bibliotecii publice. Vademecum pentru bibliotecari/ Lidia Kulikovski; ediție îngrijită de Mariana Harjevschi ; redactare bibliografică: Claudia Tricolici. – Chișinău : Biblioteca Municipală „B.P. Hasdeu”, 2020 (Tipogr. „Garomont Studio”). – 200 p. – („Colecția de buzunar”, ISBN).

100 ex.

ISBN

CZU

K

Prezenta lucrare este pusă la dispoziție prin Licența Atribuire – Necomercial – Distribuire în Condiții Identice 4.0 Internațional (CC BY-NC-SA 4.0)

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.ro>



© Biblioteca Municipală „B.P. Hasdeu”, 2020

© Lidia Kulikovski, 2020

ABREVIERI

BM – Biblioteca Municipală „B.P. Hasdeu”

IFLA – Federația Internațională a Asociațiilor
Bibliotecilor

BNRM – Biblioteca Națională a Republicii Moldova

CAIE – Centru Academic Internațional Eminescu
(filiala BM)

CNEPB – Centrul Național de Excelență pentru
Bibliotecari (subdiviziune a BM)

TABELE, BOXE

Tabelul nr. 1

<i>Clasificarea jocurilor</i>	74
---	----

Tabelul nr. 2

<i>Jucării</i>	118
--------------------------	-----

Boxa cu lecturi

<i>Transformarea bibliotecii în ceva deosebit</i>	25
<i>Basme-jocuri</i>	47
<i>Tariq ibn-Ziyad, cuceritorul Spaniei</i>	67
<i>Cortes Hernan, cuceritorul Mexicului</i>	67
<i>Floricele de porumb, ciuperci și orhidee</i>	91
<i>Relația bibliotecii cu tinerii</i>	98
<i>Vorbesc utilizatorii</i>	127
<i>Biblioterapie</i>	131

Boxa cu exemple

<i>Gamificarea în sistemul apărării, SUA</i>	63
<i>Gamificarea în învățarea limbilor, Germania</i>	63

Boxa cu modele

<i>Modelul Manes</i>	137
<i>Modelul Anderson</i>	138
<i>Modelul Panaite</i>	140

Boxa cu sfaturi

<i>Limbajul ludicului</i>	85
<i>Serviciul „Bebe orchestra” (segmentul de vârstă 0-3 ani)</i>	94
<i>Reinventarea spațiilor</i>	121
<i>Fiți japonezi!</i>	123
<i>Meloterapia</i>	133
<i>Lăsați-i să fie mulțumiți</i>	152
<i>STEAM</i>	156

CUPRINS

<i>Jocul prezent și transformator în activitatea BM (dr. Mariana Harjevschi, director general al BM „B.P. Hasdeu”)</i>	<i>9</i>
<i>Legendă</i>	<i>12</i>
<i>Cuvânt către cititor</i>	<i>21</i>
INTRODUCERE. Biblioteca – mediu ludic de cunoaștere și dezvoltare	23
CAPITOLUL I. Istoria și teoria jocului prin prisma bibliologico-biblioteconomică	33
CAPITOLUL II. Jocul. Definiții și funcții.	59
CAPITOLUL III. Categoriile de jocuri.	73
CAPITOLUL IV. Utilizatorii jocului	89
CAPITOLUL V. Spațiu de joacă, materiale și resurse ludice	109
CAPITOLUL VI. Activitatea ludică / animația ludică	127
CAPITOLUL VII. Bibliotecarul – animator al jocurilor.	149
<i>În loc de încheiere. Jocul și cartea.</i>	<i>169</i>
<i>Coda</i>	<i>184</i>
<i>Glosar ludic</i>	<i>188</i>
<i>Mulțumiri</i>	<i>192</i>
<i>Bibliografie.</i>	<i>194</i>

JOCUL PREZENT ȘI TRANSFORMATOR ÎN ACTIVITATEA BM

Explorarea ludicului în cadrul Bibliotecii Municipale „B.P. Hasdeu” s-a înscris mereu în agenda activităților sale. Fie dedicate copiilor, adolescenților sau cu deschideri spre lumea adulților, biblioteca a oferit prezență acestuia în diverse forme. Bibliotecarii echipei Bibliotecii Municipale „B.P. Hasdeu” au reușit să dezvolte colecții de jocuri și despre jocuri, au oferit servicii și programe ludice, au reanimat spații de joacă, au însușit tehnologii bazate pe jocuri, au livrat instruiri ce au susținut valorificarea deplină a ludicului în activitățile lor. De la înțelegerea lumii bibliotecilor și a cărților la exersarea și asimilarea noilor cunoștințe, competențe prin intermediul serviciilor oferite, de la implicarea și relaționarea ludică a diverselor grupuri de utilizatori la adaptarea și comunicarea prin tehnologii, lucrarea *Ludicul în activitatea bibliotecii publice. Vademecum pentru bibliotecari*, elaborată de conf. dr. Lidia Kulikovski relevă valențele transformatoare ale activității ludice în bibliotecile publice.

Accesibilă, formativă, instructiv-educativă, interactivă, necesară și captivantă, această lucrare lansează *Colecția de buzunar*, adresându-se bibliotecarilor ce doresc să se implice în procesele de inovare a activității bibliotecilor, dar și celor interesați de paradigmele multidimensionale ale fenomenului ludic în activitatea acestor instituții comunitare. Fascinată de joc și parcurgând în

esență multiplele sale preocupări care i-au asigurat învățarea, munca și creația, autoarea remarcă de fapt, că ludicul a fost mereu în fiecare din cele trei forme menționate, întrucât și rolurile de manager, formator, animator au fost un fel de joc „de a fi”. Jocul a fost o sursă nepuizabilă în multiplele inițiative care au fost realizate în cadrul Bibliotecii Municipale „B.P. Hasdeu”, multe dintre ele devenind istorii de succes care au trasat și tendințe de modernizare în biblioteconomia basarabeană – *Ludoteca* de la Filiala „Transilvania”, *LudoTalks*, eveniment în format „Ignite” intitulat „Servicii ludice în bibliotecile publice”, *Colocviile de vară* cu genericul „Joacă inteligent – gaming la bibliotecă”, Cursul „Formare ludotecari” etc.

Imaginea elocventă a implicării ludicului în activitatea Bibliotecii Municipale „B.P. Hasdeu”, și prin această publicație, denotă convingerea autoarei că bibliotecarii își conturează „încet, dar ferm” abordarea deja legitimă a jocului în serviciile, programele livrate utilizatorilor. Așadar, lucrarea reprezintă invitația la o călătorie ludică, riguros dezvoltată și construită în jurul pasiunii noastre comune – *jocul* și utilizarea acestuia în biblioteci.

Creată în formatul *de buzunar*, conferă libertatea de utilizare a lucrării în diverse împrejurări, dar care, cu siguranță, stimulează inteligența, provoacă creativitatea bibliotecarilor în demersul lor de a aplica inovația și ludicul în bibliotecă. Elaborată în format *vademecum*, lucrarea mizează pe cunoștințe uzuale, dar indispensabile unui bibliotecar modern.

Vă invităm să explorați ludicul la Biblioteca Municipală „B.P. Hasdeu” și să descoperiți o bibliotecă interactivă și transformatoare.

*Dr. Mariana Harjevschi, director general,
Biblioteca Municipală „B.P. Hasdeu”*



LEGENDĂ

Totul a început de la Cursul „Formare ludotecari” solicitat de Biblioteca Județeană „Panait Istrate” din Brăila pentru bibliotecarii din bibliotecile județene din România... Ideea de a ne reîntâlni la Chișinău și a povesti din realizările ludice, s-a materializat într-un proiect al Bibliotecii „Transilvania”, cel de a organiza evenimentul *LudoTalks*, susținut de Biblioteca Municipală „B.P. Hasdeu” și de Programul Național de Modernizare a Bibliotecilor, Novateca. Ideea acestei lucrări vine de la acest eveniment în format „Ignite” intitulat „Servicii ludice în bibliotecile publice”. Formatul „Ignite” condiționează numărul de participanți – 20 de discursuri. Finanțatorul, Novateca, a stabilit raportul de participare echitabilă – 10 participanți din România și 10 din Republica Moldova. Discursurile-prezentări s-au ținut pe scena Sălii cu coloane a Bibliotecii „B.P. Hasdeu” în fața unui public avid de a asculta pledoariile ludice ale bibliotecarilor din România și din Republica Moldova, de a învăța de la ei și de a trăi, împreună cu ei, experiența unui eveniment merit a fi ludic. S-a vorbit despre ludic, s-a prezentat ludic, s-a experimentat ludicul.

Mila Șeremet ne-a amintit că Biblioteca „Transilvania” este prima bibliotecă din Republica Moldova care și-a deschis o Ludotecă (2001). Ne-a vorbit despre cât de important este să descifrăm limbajul copiilor care au un mod diferit, unic chiar, de gândire și care la Filiala „Transilvania” sunt atrași în

diverse jocuri creative (povești, dansuri, jocuri de atenție, jocuri cognitive și distractive), susținând atașamentul copil-părinte, părinte-copil și educând jocul de 19 ani!

La Biblioteca Județeană Dolj, spunea Mihaela Mircea în discursul său, se descoperă „universul basmelor, al poeziei și al istoriei” prin intermediul activităților cu o componentă ludică. Astronomia, geografia, bunele maniere – toate se învață prin jocuri menite să educe.

Poezia a fost subiectul discursului Ancuței Călinescu de la Biblioteca Județeană „Alexandru și Aristia Aman” Craiova – expoziții, recitaluri, concursuri, probe de foc, în format ludic, prin care utilizatorii află, descoperă și se simt mai aproape de opera poetică a Elenei Farago. Poezia e ludică prin excelență – așa se încheie prezentarea!

Valentina Plămădeală de la Biblioteca Publică „Petre Țefănuță” Ialoveni ne-a vorbit despre visul lor de a avea la bibliotecă un spațiu modern pentru mame și copii – un vis împlinit datorită entuziasmului și perseverenței acestui colectiv și susținerii de către voluntarii Corpului Păcii SUA. Biblioteca și Școala de Arte se află în același sediu, artisticul fiindu-le aproape atât spiritual cât și fizic.

Carmen Trufia de la Biblioteca Județeană „Nicolae Milescu Spătarul” Vaslui ne-a încântat vorbindu-ne despre un lucru foarte plăcut tuturor – muzica, și despre Serviciul „BiblioSong”, care are drept scop dezvoltarea inteligenței emoționale a copiilor prin muzică. Sub îndrumarea ei, aceștia învață ABC-ul muzical, fac exerciții de dicție, vocalize, activități

legate de instrumentele de percuție etc. – forma de învățare fiind jocul.

Oxana Andreev, acompaniată de Tatiana Iovu, a vorbit despre serviciile Bibliotecii „Adam Mickiewicz” (filială a BM „B.P. Hasdeu”) destinate vârstei în care ludicul se manifestă la cel mai înalt nivel – copilăria. „Happy Toddlers” este o activitate deosebit de plăcută și utilă pentru mame dornice de a încerca să facă „cărți senzoriale” prin intermediul cărora copiii lor învață să numere, să socotească, să deosebească culorile, animalele, să surprindă diverse personaje, să înțeleagă cum funcționează lucrurile din jur etc.

Elena Maria Angheluță de la Biblioteca Județeană „Christian Tell” Gorj a amintit că oamenii, atunci când trec de la copilărie la maturitate, pierd din ludic. Jocul transformă – pornind de la această supoziție și convingere Biblioteca Județeană a inițiat un proiect, de succes, în care bibliotecarii își perfecționează diverse abilități, iar ludicul este o componentă semnificativă. Concluzia: *Homo ludens* poate fi mai eficient decât *Homo sapiens*. Întrucât opusul ludicului nu este munca, acestea două pot foarte bine conlucra.

„Adulții sunt doar niște copii care au crescut mari” – un citat care îi aparține lui Walt Disney și cu care Maria Luiza Sandu, de la aceeași Bibliotecă, „Christian Tell” Gorj, și-a început discursul. La bibliotecă au învățat să se

Fiecare discurs întreaga puzzle-ul numit „LudoTalks”, armonizând conținutul într-o piesă care pune în scenă activitățile ludice din bibliotecile participante la eveniment.

apropie de copii prin povești și jocuri, ne spune ea. Apoi au implicat părinții și copiii în diverse activități precum „Ghicește personajul”, activități de cultură generală – toate asortate cu elemente ludice pentru a face învățarea mai ușoară, mai interesantă, mai pe placul și mai aproape de spiritul copilăresc. Jocu-i o activitate fundamentală în biblioteca publică, susține Maria Luiza Sandu.

Natalia Popușoi, Biblioteca Publică Căușeni, a vorbit despre rolul tehnologiilor moderne și integrarea lor, prin componenta ludică, în activitățile cu publicul. Clubul de robotică, activitățile de redactare a fotografiilor, Clubul „Gașca voluntarilor” – toate fiind foarte dinamice, interesante și atractive prin activitățile ludice care fac mai vizibilă prezența bibliotecii în comunitate.

Ludmila Stoianov a prezentat serviciul „Ora TV”. Biblioteca „Târgu-Mureș” (filială a BM „B.P. Hasdeu”) desfășoară săptămânal, în fiecare duminică, o activitate deosebită în care copiii, sub îndrumarea unei bibliotecare, fost redactor TV, au senzația că sunt reporteri, prezentatori, moderatori. Dragostea ei pentru televiziune nu s-a stins și o transmite cu talent și dăruire mai departe, spre noi generații. În cadrul „Orei TV” copiii învață arta vorbirii, fac jocuri teatrale, se joacă de-a prezentatorul și reporterul TV și mai beneficiază de câte o excursie la Televiziunea Națională. Cine știe, poate viitorul lor jurnalistic se făurește acum la bibliotecă!

Despre un serviciu modern, „Biblioteca virtuală”, ne-a vorbit Galina Davîdic, directorul Bibliotecii Publice Rezina. Copiii de la Rezina sunt în pas cu

evoluția tehnologică a lumii. Îmbrăcând „ochelari virtuali”, tinerii cititori descoperă lumea, oceanul, fauna, îmbogățindu-și cultura generală într-un mod în care ludic primează și influențează cunoașterea prin descoperire distractivă.

Pinocchio, Alba ca Zăpada, Domnul Goe prind viață la Biblioteca Județeană „Panait Istrate” din Brăila, ne povestește Mihaela Stanciu, prin *Trupa de teatru* care-i face pe copii să descopere personaje și personalități într-o manieră cu adevărat ludică. Pe lângă asta, *Atelierul de bune maniere, Concursul de cultură generală „Fii isteț”* îi captează și îi îmbie pe copii la cunoaștere și dezvoltare printr-o multitudine de jocuri.

Jocurile au devenit și „prietenii” Bibliotecii Publice din Telenești, ne-a spus, printr-un discurs livrat în versuri, Natalia Manole. La bibliotecă se desfășoară o mulțime de activități interactive pentru copii și tineri. Copiii construiesc roboței, se împrietenesc cu tehnologia, creează desene animate, însușesc tableta, învață a găti, fac fitness, citesc povești, joacă teatru. Ludicul e la el acasă la Biblioteca din Telenești.

O pledoarie inspirată a fost discursul Ancuței Ene de la Biblioteca Județeană „Nicolae Iorga” Ploiești – copiii sunt imaginea noastră redusă la esență. „Copilăria este inima tuturor vârstelor”, citează ea din Lucian Blaga. Copiii reprezintă un material nealterat de vârstă, dezamăgiri, limite. Biblioteca cultivă relația copil-părinte prin proiecte de succes în scopul aplanării conflictului dintre generații, pentru că maturii, uită că au fost cândva și ei copii.

Lucia Brehoi de la Biblioteca pentru Copii „Ion Creangă” Orhei a făcut o comparație ingenioasă a bibliotecii, asociind-o cu ... mersul pe role. Trebuie să perseverezi, să știi să-ți adaptezi viteza, să faci mereu figuri noi, să ai grijă cum mergi, să și mai cazi uneori. „Vă dați seama, îmi place să merg pe role, iar copiilor, la fel. La Biblioteca din Orhei, copiii învață vorbitul în public, cum să-și depășească teama și timiditatea, cum să transmită un mesaj clar și persuasiv prin joc, culoare, dans”.

Un colectiv profesionist, dăruit, creator de evenimente ludice este la Biblioteca Județeană „Panait Cerna” Tulcea, spune Tanța Ștefan. „Aici organizăm activități dinamice, atractive care prind la public. *Atelier de pictură pe textile, Atelier de calligrafie, Săli de poveste, Teatrul pe șorț* (păpușile ies din buzunar, rând pe rând, și interacționează cu cititorii)” – toate aceste activități ludice din oferta bibliotecii dinamizează viața copiilor din comunitatea tulceană.

Margareta Tătăruș de la Biblioteca Județeană „Duiliu Zamfirescu” Vrancea, pasionată de educația nonformală, în prezentarea ei de poveste, dinamică, în spirit ludic, convingător, a vorbit despre multitudinea de activități desfășurate la biblioteca lor. Lumea fără copii, a constatat Margareta Tătăruș, ar fi lipsită de culoare. Copiii învață dansul (este despre ritm, atenția față de partener, ținuta artistică), învață să facă roboței, dar și să construiască relații. Mame, pici, tineri – toți sunt invitați să vină la bibliotecă, găsindu-se câte o activitate pentru fiecare și pe interesul fiecăruia.

Liliana Juc, de la „Târgoviște” (filiala BM „B.P. Hasdeu”), cu talent, cutezanță și abordare ludică vorbește despre culorile care fac ca spațiul din bibliotecă să prindă viață: bej, violet, portocaliu, verde – convinsă că anume spațiul, atmosfera și culorile asigură contextul confortabil ludicului. La această bibliotecă se „joacă” de-a regizorii, creând povești; învață să manipuleze păpușile, se „joacă” de-a croitorașii – la serviciile „Bibliopicii” și „Meșterița”. Într-o manieră veselă și creativă învață despre Europa – în cadrul serviciului „Micii europeni”. Voie bună, distracție, muncă și ludic – toate conviețuiesc pașnic, completându-se valoric la Biblioteca „Târgoviște”. Fiecare discurs întregea puzzle-ul numit „LudoTalks” și armoniza conținutul într-o piesă, care punea în scenă, în adevăratul sens al cuvântului, activitățile ludice din cele 20 de biblioteci participante la eveniment.

Într-un atelier de jumătate de zi cei 20 de bibliotecari au disputat, au lucrat în grupuri pentru a elabora structura unui ghid de servicii ludice pentru bibliotecile publice. Fiecare grup avea un subiect – structură, forme, metode, metodologia desfășurării unei activități ludice etc. Ideile primare adunate au stat la baza acestui vademecum, dar bineînțeles că în procesul documentării asupra tematicii asumate s-au adăugat componente de structură și de subiecte: de clarificare a conceptului de joc, joacă, ludic în context general cultural și în context biblioteconomic; istoria jocului /ludicului prin prisma biblioteconomică și contribuția bibliotecilor la această istorie, astfel conturându-se o sistematizare mai

detaliată pe aspecte care la momentul primei discuții nu au fost configurate.

Acceptarea finanțării acestui proiect de către Novateca, care a încurajat și a susținut domeniul biblioteconomic în elaborarea mai multor lucrări metodologice sau de bune practici, a fost condiționată și de această dată de publicarea unui ghid. Această cerință, pentru noi, cei de la Biblioteca Municipală „B.P. Hasdeu”, a fost o ocazie, dar și o provocare, de a aborda ludicul care tot mai mult se face prezent în domeniul bibliotecar.



CUVÂNT CĂTRE CITITOR

Lumea modernă ne îndeamnă în orice dimensiune a vieții să ne concentrăm tot mai mult pe bucuria simplă de a colabora, de a relaționa, și pe bucuria simplă de a ne juca. Biblioteca încearcă să satisfacă aceste noi nevoi ale omului luându-și ca aliat jocul în orice activitate de animație cu publicul.

Ne-am propus să trecem dincolo de noțiunile de joc și jucărie în sens direct, oferind publicului interesat de ceea ce înseamnă învățare și relaționare prin joc, de la copil la tânăr și adult, argumente și informații utile despre activități ludice prin elaborarea uneia dintre primele lucrări despre joc din perspectivă biblioteconomică, într-o abordare teoretico-practică. Am numit această aventură vademecum¹, ceea ce din latină înseamnă *Hai cu mine!* Hai cu mine în lumea ludicului!

Scopul lucrării: Furnizarea unui set de materiale relevante bibliotecarilor din bibliotecile publice pentru o mai bună organizare a serviciilor ludice, „echipându-i” cu cunoștințe necesare asigurării funcționalității acestui tip de servicii și a procesului de educație socio-ludică a copiilor, tinerilor și adulților.

Acest auxiliar este orientat spre bibliotecarii din bibliotecile publice, studenții de la Biblioteconomie, asistență informațională și arhivistică, voluntari,

¹ (lat. *vade mecum*, *hai cu mine!*) – cărticică rezumatoare de buzunar care cuprinde noțiunile de bază pentru orientarea într-un anumit domeniu de cunoștințe, pe care o poartă cineva cu sine ca să o consulte în diverse împrejurări.

părinți, profesori și alte persoane interesate și implicate în activități ludice.

Structura lucrării, ordonată în șapte capitole, cu *Prefață*, *Legendă*, *Introducere*, *În loc de încheiere*. *Jocul și cartea – apropieri și depărtări*, *Coda*, *Glosar ludic*, *Bibliografie*, urmărește un traseu care reprezintă puncte de reper – de la istoria jocului și teorii despre joc la categorii, funcții și semnificații ale jocului; de la specificul competențelor bibliotecarilor la caracteristici ale relației de facilitare a jocului; de la spațiu de joacă la materiale și resurse de joc. Volumul poate servi ca ghid util pentru orice adult, părinte sau viitor părinte (o perspectivă biblioteconomică ar fi *Părinții ca parteneri de joc ai copilului la bibliotecă*. Aceasta se întâmplă la Ludoteca de la Filiala „Transilvania” și la Filiala „Adam Mickiewicz!”). În esență, lucrarea se adresează bibliotecarului preocupat de activitatea ludică în bibliotecile publice, de interesul utilizatorului copil, tânăr, adult în dezvoltarea potențialului individual prin joc. Lucrarea explică direct și în termeni simpli obiectivul activității ludice în bibliotecă – educarea și transformarea personală a copilului, adolescentului, adultului prin joc.

Ludic, joc, spațiu de joacă, ludoteca, activitate ludică, forme ludice de activitate, utilizatorii activității ludice, resurse, metodologia desfășurării activităților ludice; învățare prin experiență sunt cuvintele-cheie, care, sperăm, să-i captiveze pe bibliotecari, transpunându-i în lumea fascinantă a ludicului.

BIBLIOTECA – MEDIU LUDIC DE CUNOAȘTERE ȘI ÎNVĂȚARE

Toți copiii se joacă și tuturor copiilor le place să se joace. Dar modul în care copiii sunt încurajați să se joace, cu ce fel de jucării, ce modele recognoscibile ale tipurilor de joc sunt preferabile, contează foarte mult. Contează și felul sau modul în care părinții susțin jocul copiilor în familie.

Le place jocul și adolescenților și ei sunt pasionați de joc. În mod cert, ei nu găsesc susținerea părinților, aceștia considerând jocul o pierdere de timp. În viziunea părinților, jocurile electronice, preferate de adolescenți, devin incontrolabile, dezvoltă dependență. Părinții aplică filosofia „mai puțin înseamnă mai mult” referitor la tehnologie și la timpul „pierdut” în fața ecranelor, limitând timpul adolescenților petrecut în fața televizorului sau a computerului, refuzând să le cumpere gadgeturi și jucării electronice sofisticate.

Adulții agreează și ei multe jocuri – mai ales cele tradiționale (care în limbajul autohton se numesc obiceiuri populare), dar și de dezvoltare personală sau profesională, de management, politice, economice, sportive, educaționale, de noroc (la cărți, la bursă, la loterie), jocuri de familie sau, ca delectare și petreceri, chiar și jocurile pentru copii și cu copiii.

Odată cu instruirea nonformală a bibliotecarilor, jocul a intrat mai hotărât în

Recunoaștem prezența eficientă a componentei ludice în livrarea serviciilor educaționale în majoritatea bibliotecilor din rețeaua BM.

activitatea bibliotecilor și putem clar identifica și evidenția nota ludică în activitatea fiecărei structuri – filiale, secții cu responsabilitate metodică. E un exercițiu dificil să pui în lumina reflectoarelor bibliotecile care excelează în utilizarea jocurilor pentru că fiecare a adoptat jocul ca instrument de învățare, în primul rând, și ca instrument sau metodă de delectare și distracție în al doilea rând. Sunt biblioteci care au aplicat ludicul în imagine, în cultura instituțională, în mentalitatea utilizatorului; biblioteci în care ludicul se identifică cu filiala – Nicolae Titulescu, „Târgoviște”, „Ițic Mangher”, Biblioteca Centrală, „Mihail Ciachir”, „Adam Mickiewicz”, „Liviu Rebreanu”, „Transilvania”, „Ștefan cel Mare”, „Maramureș”, „Ovidius”, „Alba Iulia”, „Mihail Lomonosov”, „Lesia Ukrainka”.

Biblioteca, ca entitate, e un mediu ludic prin definiție – începând de la colecție care e un amalgam de lucruri de aflat și de descoperit. Designul de bibliotecă, de multe ori un labirint de rafturi, sugerează un joc de hazard. Căutarea, în sine, ca proces e ludică – cauți dar nu știi ce vei găsi... Aranjarea colecțiilor are la bază principiul serendipității – să îmbie, să capteze atenția, să provoace, să conducă cititorul în tainele ascunse-n cărți, să găsească ceva ce nici nu căuta sau ceva mai bun decât ce căuta. Bibliotecarii au fost instruiți la cursul *Formare inovatori*, elaborat de un grup de formatori-experti ai BM, la care și-au dezvoltat abilități de gândire creativă prin jocurile minții.

Bibliotecile se preocupă și de aspectul ludic al spațiilor, tratându-l ca pe un instrument primordial de atracție, ca mediu experiențial și de joacă. În

ultimele secole, mulți cercetători din domeniile filosofiei, pedagogiei, psihologiei, psihopedagogiei, din industria divertismentului au invocat spațiul ca o componentă necesară, inclusiv jocului, bazându-se pe învățătura grecilor antici ca Aristotel, Platon, Socrate. Bibliotecile publice, prin abilitățile formate la cursul de Advocacy Novateca, au reușit multe la capitolul spații în urma campaniilor de sensibilizare a fondatorilor, a comunității. Se remarcă și multe biblioteci-filiale ale BM. Biblioteca Nicolae Titulescu, mereu orientată să ofere tuturor vizitatorilor o ambianță plăcută, atractivă, să predisună la lectură, la comunicare, s-a angajat în proiectul *Transformăm biblioteca în ceva deosebit...*, ideea fiind inițiată la prima ediție a „Zilelor FedEx”, desfășurate la Biblioteca Municipală „B.P. Hasdeu” (2014).

BOXA CU LECTURI

Transformarea bibliotecii în ceva deosebit...

Astfel, în luna *lui Faur* au transformat biblioteca în *Casă mare* cu un titlu frumos și tradițional: *Vă invităm în Casa Mare a Bibliotecii Nicolae Titulescu*. Având ca scop promovarea tradițiilor populare naționale – șezători cu flăcăi și fete mari, cu cele mai vechi cântece și dansuri populare, cu bucate tradiționale, a împreunat voia bună, gluma, dansurile, cântecele cu munca: împletit, croșetat, brodat, depănat, întocmai cum o făceau strămoșii noștri. În luna *Mărțișoarelor* biblioteca s-a transformat în muzeu, promovând valorile naționale și meșteșugăritul popular: lemnăritul, fierăritul, brodatul, olăritul etc. Luna *lui Prier*, când totul reînvie la viață, a modificat aspectul devenind *Biblioteca-verde!* În luna *mai* biblioteca s-a transformat într-un atelier fotografic, în luna *iunie* a devenit *Biblioteca-surprizelor*, iar luna *iulie*, biblioteca a servit drept *Ring de dans*. S-au dansat diferite stiluri: dansuri populare, moderne, sportive ș.a. Luna *august* a ajuns să fie *Biblioteca omagiștilor*. Gazda acestui frumos eveniment a fost *Trollebook-ul* din Parcul de odihnă „Valea Trandafirilor”.

O zi de naștere într-un *Trollebook* o poți petrece doar o singură dată în viață! **Septembrie** a fost timpul pentru *Erudit-Cafe* cu ingrediente apetisante: jocuri interactive, șah, integrale, puzzle, rebusuri. În luna **octombrie**, aici s-a început *Biblioteca-școală*, iar genericul lunii **noiembrie** a fost *Biblioteca – Centru de Cultură pentru Studenți*. În luna **decembrie**, biblioteca a fost gazda *Cetelor de colindători*. Biblioteca N. Titulescu este *biblioteca jucăușă* a BM – aceasta a rămas caracteristica ei distinctă.

Biblioteca „Târgoviște”, care a beneficiat de renovare și de re-design al spațiului, îl valorifică frumos sub aspect ludic. Specificăm că la „Târgoviște” și conținutul animației cu publicul este unul ludic prin excelență, pentru că e mereu spectacol – spectacol în spectacol – făurind povești, confecționând manual eroii (păpușile, decorul), regizând (în sens adevărat) evenimente, povești, creând povești teatralizate online. E biblioteca-poveste!

„Adam Mickiewicz” utilizează și inventează jocul, pune preț pe spațiu și îl valorifică, diferențându-l și conferindu-i la fiecare activitate cu publicul, un rol de adjuvant al bibliotecarului, al dialogului cu participanții, al mesajelor pe care le transmite, într-un mod foarte inovativ. Aici ludicul este abordat altfel, într-o manieră cu totul distinctă – Book-urii pentru copii, Hora Științei, Săptămâna Creativității și Inovării, Programele de lectură, Provocarea verii, Zilele bibliotecii sunt altfel decât la alte biblioteci. Și-a găsit stilul, propria voce... serviciile sau evenimentele – pline de inedit, de noutate impresionează nu numai cititorii, dar și bibliotecarii. Le admiră, le apreciază, dar nimeni nu le poate copia pentru că de la concept până la cel mai mic detaliu este brandul „Adam Mickiewicz”.

Excelează și Biblioteca „Transilvania”. Având un spațiu generos și inteligent prin concept și acces, utilizează ludicul în activitatea expozițională, diferențiindu-se prin inedit, prin originalitatea abordării expozițiilor în transmiterea mesajului. Biblioteca „Transilvania”, deschizătoare de servicii ludice în rețeaua Hasdeu, unica filială cu Ludotecă – educă ludicul de la cea mai fragedă vârstă – 0-3 ani (la care doar prin joc obții rezultate), segment de utilizatori care se extinde, încet, și în alte filiale. Campioană și la diversificarea serviciilor din cadrul Ludotecii și la atragerea părinților ca parteneri de joc ai copiilor.

Biblioteca „Liviu Rebreanu”, care dintr-un mic spațiu face un frumos basm și printr-o expoziție-feerie, printr-o experiență – spectacol, transformă spațiul în instrument de comunicare a conținutului, o componentă indispensabilă activității, elaborând decoruri distincte pentru fiecare activitate și interacțiune cu publicul. Activitățile ludice sunt bine alese, regizate, diverse, profesionist realizate. Serviciile mustesc de ludic, originalitate, experiment și surpriză, mai ales serviciile: *Public speaking*, *Învățăm limbi străine*, *Birdwatching*.

La Biblioteca „Ițic Mangher” ludicul persistă și trăiește în fiecare spațiu – muzeu, teatru, secția copii, secția muzicală, sala de dans, studioul de ceramică etc. O deosebește cu adevărat ludicul prezent

În activitatea ludică contează oferta de jocuri, calitatea dotării cu resurse, expertiza ludică a bibliotecarilor și locul jocului în cultura instituțională.

în relația/dialogul cu utilizatorul, în conținutul blogului și în produsele lor, pe cât de profesionale, pe atât de încărcate cu harul umorului și ludicului înțelept.

Biblioteca „Ovidius” – biblioteca jocului serios, aproape academic, biblioteca care-și inventează jocurile în funcție de scopul programelor pe care le desfășoară, în funcție de vârstă – un model bun pentru celelalte biblioteci de jocuri literare, jocuri de cuvinte, lexicale, retorice și creative.

Biblioteca „M. Ciachir” e biblioteca-caleidoscop – acționează exact așa când e vorba de poveste și de jocuri debitând produse cu o viteză amețitoare. Prima bibliotecă care a abordat subiectul „Jocuri de altădată”. Mai mult, Biblioteca „M. Ciachir” a implicat activ utilizatorii, acum ei înșiși produc ludicul. La fel e un model bun de urmat.

Biblioteca Centrală e biblioteca-laborator literar-artistic plin de semnificații ludice, iar animația cu publicul include multe din formele și elementele joculare distincte – fiecare eveniment e altfel. Programul „De-ale scriitorilor” se desfășoară prin forma ludică a *întrebărilor în lanț*, devenind un perpetuum Ludus Litterarum. *Biblioteca urbană* oferă jocuri de robotică, expoziții de artă, recitaluri, jocuri de societate, ABC-ul artei, English și Clubul de brodat – EtnoBiblioteca. Iar spațiul, prin mulțimea și diversitatea activităților, a participanților, pare o arenă romană de Ludus – în vremuri bune (fără pandemie) oferea utilizatorilor care studiau în Sala cu Coloane intervenții muzicale și recitaluri neanunțate ca un respiro ludic, ca o surpriză.

La Biblioteca „O. Ghibu” – poezia, *născută din joc și ca joc*, e impregnată în spațiul și cultura instituțională a bibliotecii fiind producătoare de emoții și sentimente – atât de către angajați, cât și de utilizatori. *Jocul poeziei* la „Ghibu” trăiește de zeci de ani prin cenaclurile care se perindă: *Poeți desculți*, acum *Vinerea tinerilor poeți*, *Dialog în plină confesiune*. Are un concept propriu al spațiului, se joacă cu el, la fel ca și cu poezia, scoțând în evidență esența fiecărui eveniment. Elementele ludice sunt prezente începând de la relația cu utilizatorul până la activități serioase ca: simpozioane (precum la grecii antici care făceau o serie de ghicitori în cadrul simpozioanelor), conferințe, interviuri.

Secția studii și cercetări oferă cel mai ludic serviciu de *Scriere creativă*.

Secția „Memoria Chișinăului” creativ inventează/elaborează jocuri proprii de cunoaștere a istoriei orașului: puzzle, teste intelectuale, ghicitori, cuvinte încrucișate, excursii pietonale ș.a.

Secția comunicare și promovare se joacă cu concepte, linii, imagini, video, manualitate și arte libere pentru a exprima caracterul ludic al BM în materialele de comunicare și promovare. Au dezvoltat un stil pe care-l recunoști (ZEN + creativitate + originalitate + pasiune) și care conferă linie ludică și mesajelor de la activități serioase ca: simpozioane, conferințe, programe de lectură și comunitare, campaniilor: *Hora Științei*, *Săptămâna Creativității și Inovației* ș.a., impregnându-le reușit în brandul BM.

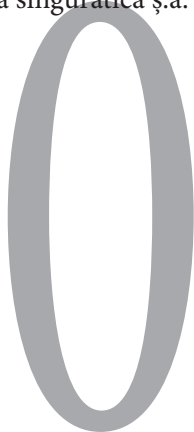
„Ștefan cel Mare” – fabrică de jocuri și actori, utilizează excelent spațiile bibliotecii, dar o

caracteristică distinctă e și scoaterea jocului din spațiu în comunitate, eliberarea lui din strâmtoare, și le reușește perfect, utilizând foarte eficient spațiile adiacente bibliotecii. „Târgu-Mureș” – fabrică de prezentatori TV; „Lesia Ukrainka” – biblioteca-quest... Așa s-au diferențiat, s-au deosebit aceste biblioteci în rețeaua noastră de filiale. Trebuie să recunoaștem că componenta ludică e prezentă și eficientă în livrarea serviciilor educaționale în majoritatea bibliotecilor din rețea. Își conturează, încet, dar ferm, în evoluție, profilul ludic bibliotecile: CAIE, de Arte „Tudor Arghezi”, „Alba Iulia”, M. Drăgan, „A. Donici”, „V. Ignatenco”, Traian, Codru, M. Costin, V. Bielinski, „Hristo Botev”. Acestea nu au evidențiată o caracteristică clară sau o dimensiune specifică a ludicului – e în construcție, dar sunt foarte active. Am putea scrie o carte cu exemple și bune practici adunând activitatea ludică din toate filialele (inclusiv de la cele care încă nu și-au găsit elementul distinctiv) în care să se regăsească forme de activități și elemente ludice în animația cu publicul, în activitatea de educație nonformală a bibliotecarilor, care prin definiție e învățare din experiențe, realizată prin jocuri. În activitatea sa Biblioteca Municipală „B.P. Hasdeu” are destul loc pentru ludic în acest veac al spectacolului.

De ce ne trebuie un ghid dacă e bună și eficientă activitatea ludică? Pentru a sistematiza ludicul, pentru a afla mai multe despre metodologia și funcțiile jocului și cel mai important pentru a cunoaște și a învăța limbajul ludicului, doar așa se va încetățeni în cultura instituțională, vorbind limba lui.

E de reținut însă, că în activitatea ludică desfășurată în biblioteci contează mult oferta de jocuri pe care o propunem diverselor segmente de utilizatori; calitatea dotării cu resurse (jucării, tehnologii, cărți, echipamente și resurse umane și materiale – recipiente, instrumente, substanțe, obiecte etc.); modul în care biblioteca susține jocul ca parte componentă a serviciilor; expertiza ludică a bibliotecarilor și locul jocului (ludicului în general) în cultura instituțională.

Intenția noastră a fost de a crea un conținut potent și de a oferi echipament teoretic în susținerea și motivarea bibliotecarilor să utilizeze teoria jocurilor, să devină discipoli ai teoriei jocurilor, să-i convingă că jocurile au o puternică forță transformatoare și sunt tot mai prezente în viețile noastre – acasă, în familie, la locul de muncă, în politicile publice, și chiar la nivel național în lupta pentru supraviețuire împotriva bolilor (acum cu virusurile), dar și a dezastrelor demografice – exodul masiv al tinerilor din țară, îmbătrânirea singuratică ș.a.



I

CAPITOLUL I.

ISTORIA ȘI TEORIA JOCULUI PRIN PRISMA BIBLIOLOGICO- BIBLIOTECONOMICĂ

1.1. Istoria jocului în abordare bibliologică

În cartea *Jocul cu mărgele de sticlă* Hermann Hesse scrie că ideea jocului este veșnică și că aceasta a existat și s-a manifestat întotdeauna. Istoria jocului începe odată cu apariția omului pe Pământ, era parte componentă a experienței lui de supraviețuire și cunoaștere a lumii. Astăzi trăim într-o lume cu o mulțime de instituții care ne oferă distracție și jocuri. E o consecință a civilizației care creează spații de divertisment și jucării chiar dacă multe par mai puțin „civilizate” (jocurile video, de exemplu, în percepția unora). Jocurile nu produc doar plăcere și divertisment, ele aduc schimbări de natură economică, culturală, socială, științifică, inovațională, de cunoaștere și de experiență. Stă în natura omului să caute lucruri sau experiențe care îl surprind – așteaptă surprize și le obține prin joc. Omul, prin evoluție, și-a dezvoltat un apetit pentru surpriză. Psihologii au înțeles că această dorință este o parte esențială a minții noastre. Jocurile au fost întotdeauna surprinzătoare prin faptul că se desfășoară de fiecare dată altfel. Atunci când le jucăm sunt și instrumente producătoare de inedit, ceea ce le face distractive. Oamenii din impuls caută noutatea. Și dacă este exprimată ca necesitate, biblioteca se orientează spre a o satisface.

Jocul este mai vechi decât cultura pentru că noțiunea de cultură oricât de simplu ar fi definită, presupune o societate omenească, iar *animalele nu l-au așteptat pe om ca să le învețe să se joace* [15, p. 59]. Toate vietățile se joacă – păsările, albinele, melcii, peștii; ne provoacă la joc și hârjoană câinele, pisica; urmărim cu admirație jocul delfinilor.

Nu avem dovezi despre joc din perioada omului primitiv, dar cu siguranță se juca și el. Dacă a învățat să-și picteze peșterile, a învățat și jocul. Marketologii au demonstrat că atunci când omul a crestat primele semne pe stâncă, când s-a întors de la vânat, acesta a fost primul mesaj prin care spunea povestea vânătoarei. Apoi în jurul unui foc de tabără, cu ritualuri specifice povestea oral familiei, vecinilor sau tribului, improvizând scene de luptă, urmărire, captare din instinctul de a-și relata vitejia, curajul și măiestria. Vânatul era un „joc” (deși periculos) care exprima triumful victoriei și omul căuta metode de a împărtăși bucuria și experiența. Jocul n-a fost și nu este doar exercițiu (cum îl tratau grecii antici) sau doar recreere (cum îl considerau în secolul XIX). *Jocul stimulează și un viu amor-propriu, provenit din conștiința participării* [15, p. 42] la o activitate...

Oamenii de știință care au studiat jocul, J. Huizinga și D.B. Elkonin, în general, au semnalat factorul ludic „activ și rodnic” la apariția tuturor formulelor majore ale vieții sociale. Ludicul a umplut viața socială din vremuri străvechi, fenomen care a

Fiecare epocă a oferit spațiu ludicului lăsând contribuții valoroase generațiilor următoare.

făcut să crească cultura arhaică, afirmă J. Huizinga: „Cultul s-a dezvoltat în jocul sacru. Poezia s-a născut din joc și continuă să trăiască din forme de joc. Muzica și dansul au fost joc pur. Înțelepciunea și cunoașterea și-au găsit expresia în jocuri competitive sacre. Dreptul s-a desprins dintr-un joc social” [15. p. 277]. Concluzia cercetătorului e că *o cultură nu izvorăște din joc, ci se dezvoltă în joc și prin joc.*

Arheologii au descoperit și descifrat diverse texte și instrumente (table, obiecte, instrucțiuni, reguli de joc) cu jocuri de delectare, utilizate ca remediu de evadare din rutină, din plictis sau ca o consemnare a bucuriei, a unor biruințe. Să vedem până unde putem coborî în istorie pentru a găsi urmele jocului...

Cele mai vechi instrumente de joc au fost zarurile făcute din oase de animale. Aveau rol oracular și divin. Pe de altă parte, oamenii primitivi foloseau pietricelele, scoicile și bețele pentru a se juca. În cel mai vechi oraș antic, Bashur Hoyuk din Turcia, s-au găsit 49 de pietricele vopsite și tăiate. Arheologii cred că acestea reprezintă piesele unui joc de masă. S-au descoperit piese similare și în Siria și Irak. În Ur (oraș antic, Mesopotamia) s-a găsit un joc de masă, Jocul cu cele 12 pătrățele, datat din anul 3000 î.Hr. Era o competiție în care jucătorii aruncau cu zarul. Jocuri de masă s-au găsit în Iran, Creta, Cipru, Sri Lanka și Siria. Romanii și bizantinii s-au inspirat după acest joc, creând jocuri ca „Ludus Duodecim Scriptorium” (jocul celor 12 puncte) și Tabula. Cel mai vechi joc de masă (anul 3500 î.Hr.) a fost găsit în Egipt. Jocul se juca pe o tablă împărțită în 30 de pătrățele. În Egipt erau populare Jocul de cărți

și jocul de masă „Lupii și Șacalii”, cunoscut și în Mesopotamia, Siria, Iran.

Din Persia, anii 638-651, s-a răspândit în lumea orientală un nou joc – Shatranj, o formă veche a Șahului modern de azi. Pe atunci, piesele reprezentau elefanți, cai, regi și soldați. În acea perioadă s-a instituit și sintagma „Șah-Mat”. Sub domnia cuceritorului turco-mongol Timur (1336–1405), s-a dezvoltat o nouă variantă de șah. În India s-au dezvoltat varietăți de jocuri, de la zarurile cubice până la jocurile cu table de 8-10 rânduri. Jocul de masă Liubo, din China, datează din secolul I î.Hr. Chinezii mai jucau Go și Domino, activități improvizate din piese de faianță, foloseau zaruri sau plăci osoase la jocurile de noroc.

Aducem, în continuare, un exemplu din Epoca de Aur a Islamului (pe la 760 d. Hr.) care începe cu o bibliotecă. Abu Ja, far Al-Mansur, noul conducător islamic, a construit un nou oraș în apropiere de Babilon, pe care l-a numit „orașul păcii”; i se mai spunea și „orașul soarelui” sau „orașul rotund” pentru că metropola era construită sub forma unor cercuri concentrice; în vorbirea curentă s-a păstrat numele vechii așezări Bagdad. Potrivit relatărilor din acele vremuri, Bagdadul era cea mai civilizată așezare urbană de pe planetă.

Mai importantă decât celelalte aspecte ale orașului rotund era învățătura. Al-Mansur a înființat la palat o bibliotecă menită să fie utilă învățaților, a inițiat

Biblioteca, ca model de instituție de educație, ca platformă, ca laborator de știință și inovație a existat din timpuri antice.

traducerea operelor de știință, matematică și inginerie ale lui Platon, Aristotel, Ptolemeu, Hipocrat, Euclid și alte texte decât cele din perioada clasică a Greciei – de exemplu, texte din India care descriau progrese în trigonometrie și astronomie. Peste câteva decenii, Al-Manum, fiul lui Al-Mansur, a construit o bibliotecă și mai mare, bibliotecă-academie de științe cu oficiu de traduceri cunoscută în istoria bibliotecilor sub numele de „Casa înțelepciunii”. A angajat la bibliotecă trei frați talentați, rămași în istorie sub un singur nume – Banu Musa ca să scrie o carte în care să descrie proiectele ingineresti de la greci. Banu Musa au lărgit ideea proiectului adăugând propriile schițe și progrese ale culturii intelectuale din Bagdad, înfloritoare la acea vreme. *Cartea dispozitivelor ingenioase* se citește acum ca o profecție a unor viitoare instrumente ingineresti – dispozitive anticipând cu secole epoca lor. Tot la „Casa înțelepciunii”, dar peste două secole, lucrarea a inspirat un alt proiect magistral, realizat de inginerul al-Jazari, – volumul *Cartea științei și a mecanismelor ingenioase*. Cu siguranță, aceste cărți au un loc deosebit în istoria inginerescă – primele cărți cu schițe tehnologice care au transformat ulterior lumea și au influențat multe din invențiile epocilor următoare.

Dar mai întâi de toate, ele se referă și la istoria bibliotecii, ca model de instituție de educație, ca platformă, ca laborator, ca preocupare pentru știință și inovație cu multiple valențe sociale.

Aceste două cărți se regăsesc și în domeniul istoriei cărții ca exemple de ilustrații ornate cu foițe de aur, note explicative minuțioase despre principiile

de funcționare a unor sisteme mecanice. Cărțile au un loc proeminent în istoria jocurilor, a distracției și a divertismentului. Majoritatea mecanismelor ilustrate în cele două cărți sunt obiecte de amuzament, jucării de delectare, de surpriză: fântâni din care apa țâșnește în cascade ritmice; flautiști mecanici; mașini automate de percuție; un păun care-ți oferă apă când îl tragi de pene și apoi îți întinde o tăviță cu săpun; o corabie plină de muzicanți-roboti care cântă în timp ce nava plutește pe un lac; un ceas în forma unui elefant, care cântă o melodie la fiecare jumătate de oră ș.a. Schițele de idei revoluționare, transformatoare au prins viață mai întâi ca jucării – din necesitatea de noutate, distracție a unei pături plictisite de lux și civilizație (epoca de aur a Islamului). O bibliotecă cu resurse umane talentate, cu expertiză inginerescă avansată își consacră energia și priceperea realizării unor asemenea jucării.

În Europa aceste idei au ajuns târziu, abia peste 1000 de ani, devenind un divertisment profitabil ce cuprinde orașele europene cu spectacole și curiozități din cele mai cunoscute. Ajunse până în lumea noastră au fost: *Panorama captivantă* a lui Robert Barker; *Fantasmagoria* (spectacol cu fantome) a lui Paul de Philipsthal; *Statuile de ceară* ale faimoasei Madame Thussaud; *Muzeul mecanic* al lui John-Joseph Merlin, care încurajau tinerii amatori de mecanisme să încerce a crea propriile invenții. Au rămas în istoria jocului și *Dansatoarea și Patinele pe roțile* ale lui John-Joseph Merlin; *Rața mistuitoare* a inventatorului francez Jacques de Vauscanson; *Scriitorul* lui Pierre Jaquet-Droz; *Mașina diferențială*

(o prefigurare a calculului automat de la sf. sec. XX) a lui Charles Babbage; celebrul jucător de șah *Turcul mecanic* inventat de ungurul Wolfgang von Kempelen.

Jucăriile enumerate mai sus au fost mai avansate decât vremea lor, *au avut efect de anticipație, au fost prevestiri ale unor evoluții substanțiale care au urmat* [17, p. 24], au oferit idei pentru prefigurarea lumii actuale – progresul muncii mecanizate, revoluția digitală, robotica și inteligența artificială. Aceasta arată că jocul, delectarea contează la fel în imperiul istoriei serioase...

Amintim aici Jocurile Olimpice inventate de grecii antici [anul 776 î.H.] care au avut și au în continuare o influență covârșitoare asupra dezvoltării sporturilor, dar și jocurile Romei Antice omniprezente în toate sferile imperiului, un imperiu-spectacol începând de la politică, băi, ospete, biblioteci și teatre. E destul să ne aducem aminte secvența filmografică – intrarea Cleopatrei în Roma. Jocurile Romei Antice nu întotdeauna erau spectacole bune... Invocăm, în context, filmul „Gladiatorul”, în care cu lux de amănunte sunt reprezentate jocurile politice perfide pentru putere și jocurile în arenă pentru public, din instinctul surplusului de putere. Astfel, jocul era un spațiu al afirmării puterii și al dominației.

Natura latinității antice – sobră, rigidă, practică, cu reprezentări religioase simple, fără fantezii – era mai degrabă un obicei primitiv asemănător unui joc de copii. Dar totodată numeroasele sărbători din timpul anului ocupă un loc important în

viața romanilor. Aceste datini culturale la romani poartă numele de jocuri, *ludi*. Urme ale culturii romane găsim și astăzi, iar mulți dintre noi le-au și vizitat – temple sau amfiteatre care serveau pentru parade și agrement (circuri, teatre, băi termale). La fel, a ajuns până la noi și literatura, care trebuia să servească scopul de a cânta măreția, belșugul, fericirea statului. Cei care îndrăzneau măcar aluziv să critice erau pedepsiți. Un exemplu legat și de ținuturile noastre este Publius Ovidius Naso (47 î.Hr. – 17 d.Hr.), care a fost exilat la Tomis (astăzi Constanța, România), nume ajuns peste 2000 de ani la Chișinău pe frontispiciul unei biblioteci din rețeaua BM – „Ovidius”. Elementul ludic era prezent în toate sferele vieții Imperiului Roman. Aceasta se vedea clar în arhitectură, arcele de triumf, picturi murale și sculptură, în artă și poezie (la Ovidius, Plaut, Catul). Remarc aici că Maria Pilchin a scris un superb eseu despre poezia ludică a lui Catul – „Catul și poezia amorului violent” [32, p. 87] pe care îl recomand să-l citiți ca să înțelegeți și mai bine ludicul poeziei.

Evul Mediu a oferit mult spațiu jocului, ludicului creator. Cu toate că epoca medievală mustea de ludic, de joc, ea imita Antichitatea. Dar era o imitare voioasă – personajele mitologice, alegoriile, cunoștințele astrologice și istorice, pastoralele, cavalerismul prind o nouă viață, literară și festivă. Ludicul este și esența operelor unor personalități ca Leonardo și Michelangelo, Erasmus, Rabelais, Cervantes, Marguerita de Navarre... El își găsește expresie în toate domeniile vieții renaștentiste.



Jocuri pentru copii, ulei pe pânză, autor pictorul renașcentist flamand Pieter Bruegel cel Bătrân, pictat în 1560.
Din colecția Muzeului Kunsthistorisches din Viena

Pieter Bruegel cel Bătrân pictează jocurile pentru copii la 1560 – 78 de experiențe ludice pe o pânză ...

Multe dintre jocurile lui Bruegel le regăsim la François Rabelais, cunoscut pentru operele sale satirice și personajele *spumoase* precum Gargantua și Pantagruel, scrise ca reacție ludică la evenimentele vremii și la figurile tipice ale societății în care trăia. El descrie modul lor de viață în alegoria satirică *Gargantua și Pantagruel*, capitolul paisprezece – „Jocurile lui Gargantua” care cuprinde 107 jocuri pentru tineri și adulți. Ileana și Romulus Vulpescu, care au tălmăcit (ei zic povestit) această operă pentru adolescenți, au adus titlurile jocurilor descrise de Rabelais la versiunile cunoscute de părinții noștri și de jocurile copilăriei noastre, ca cititorii să înțeleagă, astfel, mai ușor în ce jocuri se jucau oamenii Renașterii.

Descriind în capitolul treisprezece *Despre felul în care-și petrecea vremea, în mare leneveală și fără folos, Gargantua al nostru* [34, p. 61], trece la un capitol în care vorbește doar despre jocurile lui.

„... Îndată apoi desfăceau măsuțele de joc, întindeau postavul verde, aduceau perechi de cărți, grămezi de zaruri și table pentru toată lumea și jucau...”. Jucau *Tablanet, Oglinda, Preuteasa sau Crăița mare, Coțca sau Cacealmaua, Zece ochi sau Zamșurcă, Treizeșunu, Douăzeșunu; Popa prostu, Uite popa nu e popa, Copcica, Stuci sau Douășunu, Cununa, Maca, Durac, Taroc sau Cordea, Clop, De trei ori Mazu, Birlicul sau Tuzul, Fofârlica, Șah, Table, Hârjete, Dupi, Table drepte sau Oștable, Coțcă sau Oase, Picuși sau Zaruri, Babaroase sau Caterincă, Dame sau Abac, Arolă-areșcă, Arșice, De-a iepurașul sau Vânătorul și copoi, De-a*



Lupta între carnaval și postul Paștelui.
Pieter Bruegel 1559



Șotron. Duverger, 1901, Hopscotch

gaga-gaia sau de-a trei colaci, De-a cip-cirip te ciup, Căptușala, Gâdeluș, Caua-caua un`te duci, Lupii și oile, De-a cimel-cimel, Mâna măgarului, Oina, De-a borșul, De-a hoții, De-a vulpea șchioapă la boboci, De-a berbeleaca, De-a pitulicea sau De-a va-ți ascunsul, De-a fripta, De-a mija, De-a poarca, Țurca, În buș la țăruș, Popici, Cu praștia, Hocus-Pocus, De-a foarfeca, De-a azvârlita, Cu sfârleaza, Cu ti-tirezul, Capra, De-a cureaua, În scrânciob, De-a Pumnareta, Poștalionul, De-a prinselea, De-a mârta-oarbă, De-a baba-oarbă, De-a lăcusta, De-a cârja, În bumbi, Ala-bala, De-a roata, De-a sfârla, De-a trânta, Scara mârții, De-a ulii și porumbeii, De-a leapșa pe ouate, De-a înveliș-învârtecuș, Lapte-gros, Șotron sau Căldărușa, Cu zmeul, În bobârnaci, Cu tifla... [34, p. 64]. François Rabelais accentuează prezența jocului în educație (capitolul 15 „Cum învăța Gargantua”) [34, p. 69]; chiar și atunci când jucau de plăcere tot învățau – pe timp de ploaie „... jucau străvechiul joc de table, jucând, își aduceau aminte de locurile din vechii autori unde se pome-nește acest joc” [34, p. 75].

Prima referire la jocul de noroc (cu cărți) „Douăzeșunu”, precursorul lui *Blackjack*, o întâlnim într-o povestire a lui Miguel de Cervantes de Saavedra *Rinconete și Cortadillo* (1613), personajele principale ale căreia erau foarte pricepute la trucurile jocului *Ventiuna* (douăzeci și unu). De altfel, Cervantes a mai scris opt farse scurte care intră în categoria ludicului (jocuri).

Iluminismul a lăsat în istoria educației cel puțin două nume – John Locke cu a sa carte *Câteva cugetări asupra educației* (1693) și Jean-Jacques Rousseau cu volumul *Emile sau despre educație* (1762). Rousseau și-a organizat cartea, plină de paradoxuri și provocări, în jurul etapelor copilăriei. Acestea erau: *Vârsta Instinctului* – primii trei ani de viață; *Vârsta Senzațiilor* – între 4 și 12 ani; *Vârsta Ideilor* – în jurul pubertății. Ambii autori au influențat pozitiv atitudinea față de copii, necesitățile lor de educație și redefinire a relației dintre adult și copil.



Baba oarba. Paul Jarrard & Sons, 1830 (Londra)

Artiștii și scriitorii ne-au lăsat numeroase imagini ale concepțiilor rousseauiste și romantice asupra copilului și a educației lui.

Caracterul ludic al secolului XVII e prezentat chiar de la început, de arta barocă, care a influențat nu numai arhitectura și sculptura, dar și pictura, poezia, filosofia, economia politică, teologia, muzica și moda. Arta barocă e caracterizată printr-o viziune conștient exagerată, intenționat impozantă și prin atitudinea recunoașterii fictivului – un conținut ludic motivat prin instinctul creator bogat. Secolul XVIII are amprenta rococo-ului, alt stil care cu greu l-am detașa de ludic, mai ales în decorațiuni, design interior, modă și muzică. Dar factorul ludic al secolului este, cu adevărat, un joc în politică – politica de cabinet, de intrigă, de aventură. Este secolul secretului regăsit și în viața literar-artistică – apar cluburi și asociații de desen și literatură, apar colecționarii, apar înclinații spre societăți secrete în plăcerea de a face parte din cercuri cu componente rituale.

Dacă un copil al timpurilor noastre ar fi teleportat miraculos în trecut (în Evul Mediu, de exemplu), s-ar simți mult mai obișnuit cu jocurile decât cu orice altceva. S-ar simți familiar cu jocurile lui Gargantua sau cu jocurile pictate de Pieter Bruegel cel Bătrân. Exemplele timpurii de jucării vin tot din Evul Mediu: zornăitori, titirezi cu șnur sau simpli, păpuși, ustensile miniaturale de gătit și seturi

Jocul se dovedește a fi patul germinativ al multor inovații care, în cele din urmă, se dezvoltă în forme mult mai semnificative.

de farfurii de ceramică, bărcuțe, soldați de plumb, animale de lut ș.a. executate de meșteșugarii locali. Copiii se jucau cu aceste jucării în grupuri, mai degrabă decât singuri. În perioada modernă industria de jucării oferea inovații precum jocurile de societate, mici seturi de unelte și puzzle-uri. Francezii produceau cărți de joc cu informații pe teme geografice și istorice. Englezii erau specializați în jocuri de societate cu conținut educațional: *O călătorie prin Europa* (1759), *Să ne distrăm cu geografia* (1774), *Distrații aritmetice* (1798). Începând cu 1760 ofereau puzzle-uri cu hărți și scene istorice. Industria jucăriilor și a distracțiilor se orienta spre jucăriile care solicitau imaginația și exercițiul. Iată o observație a unui vizitator al Expoziției Universale de la Viena (1890): *Jucăriile franceze reprezintă versatilitatea acestei națiuni ce se interesează de orice subiect... De la Berlin vin convoaiele lungi de artileriști, regimentele de căluți de plumb și infanteriști așezați pe vehicule mobile... Jucăriile americane pun accentul pe aspectul de gospodărie, viața la fermă și munca mecanizată.* [14, p. 159].

Un rol pozitiv în educație l-au jucat cărțile care le ofereau copiilor învățăminte și divertisment (anii 1700 – 1800). Copiii împărtășeau gustul pentru literatura de consum – broșuri tipărite ieftin – axate pe o gamă largă de subiecte, incluzând legende, romane medievale, povestiri de aventuri. Goethe (1749-1832), când era mic, își cumpăra asemenea cărți și le considera niște *vestigii prețioase ale Evului Mediu*. Editorii au deschis piața cărții pentru copii, au lansat colecția *Drăguța carte de buzunar*

(1842). Au publicat, reînnoind basmele vechi, Frații Grimm; Hans Christian Andersen, James Fenimore Cooper. Ca gen apare literatura fantastică și nu putem trece cu vederea exemplul lui Lewis Carroll și basmele lui celebre *Alice în țara minunilor* (1865), *Alice în țara oglinzilor* (1896) pentru că sunt legate cumva de bibliotecă. Sunt basme-jocuri, sunt povești quest-uri.

BOXA CU LECTURI

Basme-jocuri

Ați observat că *Alice în țara minunilor* e un joc de cărți? Sau că *Alice în țara oglinzilor* e un joc de șah? Eroii basmului sunt Regina Albă, Regina Neagră, respectiv Regele Alb și Negru, Cavalerul Alb, Turnul, Calul, Pionul care se mișcă pe o tablă de șah?

„... Figurile de șah se plimbau, două câte două! Iată-l pe Regele Negru și Regina Neagră, zise Alice în șoaptă, de teamă să nu-i sperie, și iată-i pe Regele Alb și Regina Albă șezând pe marginea lopeții și mai sunt două Turnuri care se plimbă la braț... Alice întoarse capul tocmai când unul dintre pionii Albi se rostogoli și începu să dea din picioare...” [22, p. 23].

Autorul, numele adevărat Charles Dodgson, era tânăr profesor de matematică la Universitatea Oxford, dar și ajutor de bibliotecar al Universității. L-au interesat jocurile de mic, era conducătorul tuturor jocurilor, avea obiceiul să ia cu el o valiză plină de jucării oriunde mergea. Acasă avea numeroase jucării construite de el – jucării automate, urși, șoareci, iepuri, broaște mecanice care executau diferite acrobații, țopăiau prin apartament; un liliac, care întors cu cheia zburătăcea prin salon. Îi plăceau năzdrăvăniile, născocea probleme și jocuri matematice hazlii, a născocit sute de distracții inteligente și inovații amuzante pentru copii. Construisese un teatru de marionete pentru care scria piesele și mânua cu dexteritate păpușile. Intenționa să publice o culegere completă cu jocuri de inteligență și ghicitori originale. N-a reușit, s-a stins de pneumonie înainte de a fi fost descoperită penicilina...

În contextul condițiilor sociale ale unei societăți preindustriale putem înțelege mai bine interesul limitat față de joc și copilărie. Jocurile și jucăriile erau un mod de a încuraja dezvoltarea intelectuală și fizică a copiilor și tinerilor. Distracțiile menite să instruiască și să amuze în Anglia secolului al opt-sprezecelea se desfășurau sub formă de „expoziții de curiozități: muzee, grădini zoologice, spectacole de păpuși; circuri; prelegeri de știință; panorame ale societății europene; automate; căruțe fără cai; monștri umani și animalii” [14, p. 191]. La jumătatea secolului nouăsprezece, la Londra se jucau spectacole senzaționale în teatrele ieftine preferate de copii și tineri. În astfel de spectacole dialogul era interzis – se centrau pe balet, pe cântat, pe dansat (în deosebi, pe dansuri populare). Cele mai mult apreciate erau dramatizările crimelor senzaționale, pantomimele și melodrama.

Gândirea utilitară a secolului XIX a înghesuit cumva jocul. Epoca industrială era preocupată de muncă. La sfârșitul secolului, jocul este tratat cu seriozitate, este disciplinat și, prin aceasta, pierde din ludic în educație, nu însă și în societate, unde interesul pentru joc rămâne.

Secolul XX a fost unul înfloritor în știință și învățământ. Cercetătorii se aplecau tot mai mult asupra jocului – jocul a fost sistematizat, clasificat; au fost descrise metodologiile de desfășurare, în special jocul didactic și psihopedagogic. Au apărut multe publicații de teoria jocurilor și terapia prin joc care au stat la baza numeroaselor cercetări ale jocului în diferite domenii chiar de la începutul secolului XXI,

printre care regăsim și cercetători autohtoni – Lidia Granaci, Stela Cemortan, Larisa Kuznețov, Antonina Calo etc. Nu găsim însă articole și nici cercetări consacrate jocurilor și activității ludice în domeniul biblioteconomic local – doar ca parte componentă a altor cercetări, ca de exemplu „Ziuarul Provocării verii” (2019) sau a unor articole despre impactul *Provocării verii* în care s-au evaluat și aspecte ludice în complex cu celelalte componente, publicate în volumul 74, nr. 3 (2019) al revistei *BiblioPolis*.

În sec. XX au apărut jocurile electronice. Cea mai veche referire la un joc a fost o înregistrare a brevetelor din Statele Unite în 1947 pentru ceea ce a fost descris de inventatorii săi drept „dispozitiv de distracție cu tuburi catodice”. În 1971, jocurile video au început să fie oferite publicului pentru joacă. Între 1977 și 1983, acestea au cunoscut o popularitate sporită. Apoi a apărut jocul pe calculatorul personal, jocurile online și jocurile electronice portabile.

O ascensiune nemaivăzută a jocurilor electronice a înregistrat secolul nostru printr-o imensitate de jocuri video, jocuri de animație și aplicații prin care îți poți face video-urile și jocurile de benzi desenate proprii. Bibliotecarii învață sârguincios aceste aplicații pentru a diversifica serviciile.

Cum bine evidențiază Steven Jonhson „... jocul se dovedește a fi patul germinativ al multor inovații care, în cele din urmă, se dezvoltă în forme mult mai robuste și mai semnificative” [17, p. 25].

1.2. Teoriile despre joc

Utilizarea jocului în scopuri educaționale a fost remarcată încă în Grecia Antică de Platon, iar în Epoca Renașterii de Vittorino de Feltre, Rabelais, Bacon, Fenelon și Basedow. În epoca modernă de teoriile de joc s-au preocupat Froebel, Montessori. Cum afirmă dr. Lidia Granaci, doar „... de abia epoca noastră este aceea care a făcut din joc un adevărat instrument educațional...” [10, p. 12], care a pătruns energic în toate sferele vieții și în toate domeniile sociale, economice, culturale de parcă-și aștepta timpul.

Pedagogii din trecut – Fr. Froebel, K. Gross, Ed. Claparede – atribuiau jocului o semnificație funcțională de simple exerciții. Pedagogia modernă acordă jocului semnificația de asimilare a realului în activitatea proprie a copilului. Jocul corespunde metodelor active de educație, susține Piaget: „... Metodele active cer să le furnizăm copiilor un material corespunzător ca, jucându-se, ei să asimileze realitatea intelectuală, care fără aceasta, rămân exterioare inteligenței copilului” [31, p. 139]. În aceeași cheie, savantul rus L.S. Vâgodski precizează că „jocul este manifestarea primară a atitudinii creative a copiilor față de ce îi înconjoară. Jocul trezește imaginația, creează buna dispoziție, activează gândirea” [38, p. 23]. Ed. Claparede afirmă: „Jocul este singura atmosferă în care ființa sa psihologică poate să respire și, în consecință, poate să acționeze” [5, p. 52].

Teoria jocurilor ne ajută să rezolvăm problemele vieții și problemele profesionale.

Există multe teorii care explică semnificația jocului pentru copii. Conf. universitar, cercetător, autor de manuale, compendii și îndrumare metodice de utilizare a jocului în educație, dr. Lidia Granaci a făcut o sistematizare a teoriilor pe care o expunem aici[10, p. 13]:

Teoria surplusului de energie (Herbert Spenser, filozof englez, secolul XIX), unde jocul este o modalitate de descărcare a energiei exuberante a copilului și face parte din dezvoltarea normală a acestuia.

Teoria practic-instructivă susține că jocul este o modalitate de pregătire a copilului pentru viața adultă, un fel de pre-exercițiu pentru viață (Karl Gross).

Teoria psihanalitică (a lui Freud și Ericson, începutul secolului XX), apără ideea că în timpul jocului copilul repetă ceea ce îl impresionează mai mult din viața reală; își exprimă dorințele, agresiunea și, astfel, scapă de anxietate. Autorii propun ca jocul să fie utilizat pentru tratamentul copiilor cu tulburări emoționale.

Teoria cognitivă a jocului la Jean Piaget este corelată cu teoria dezvoltării cognitive. Jocul este o modalitate prin care copilul explorează lumea și o asimilează în structurile sale mintale, iar tipul de joc este caracteristic fiecărei perioade de dezvoltare.

Teoria hedonistă a jocului, o concepție etică și un curent filozofic întemeiat în Antichitate, la Roma, de Aristip din Cirene și dezvoltat la Atena de Epicur. Adulții, tinerii, copiii se joacă, pur și simplu, pentru ca să-și facă plăcere.

În lumea modernă *Teoria sau știința jocurilor* este capacitatea de a vedea lumea strategică din

jurul nostru cu ochii deschiși. „În ultimii 40 de ani știința jocurilor a evoluat de la o ramură a matematicii aplicate până la a fi motorul care propulsează cele mai importante progrese intelectuale din științele sociale” [23, p.14]. Găsim știința jocurilor în sălile de curs, ea este acum o materie de bază într-o varietate de domenii, de la economie și politologie până la strategia afacerilor și își croiește drum în discipline precum dreptul, finanțele, antreprenoria-tul social, biologie, epidemiologie și în social media, inclusiv în cultură și în biblioteci. Bill Nye în cartea sa *Incontestabil. Evoluția și știința creației* are un capitol „Ce jocuri practică speciile”. În viziunea lui cel mai cunoscut joc evoluționist este „Dilema prizonierului” (creat de Albrecht Tucker în 1950). Acest joc probează natura și limitele impulsului de supraviețuire. Pandemia Covid e o luptă (un război adevărat) dintre specii pentru supraviețuire – Virus–Om [27, p. 282].

Mc Adams, în cartea sa *Jucătorul ingenios*, ne convinge prin câteva argumente că teoria jocurilor ne ajută să rezolvăm problemele vieții și problemele profesionale, la fel prin acest joc, numindu-l puțin altfel – „Dilema arestatului”. Să urmărim aceste argumente raportate, de noi, la biblioteci:

- **teoria jocurilor ne ajută să elaborăm tactici:** cum să îmbunătățim relația cu utilizatorii, cum să lansăm un nou serviciu, cum să realizăm o Campanie de loializare sau atragere a utilizatorilor;
- **teoria jocurilor furnizează momente de perspicacitate acțională:** ne oferă clarificări conceptuale care ne permit să înțelegem și să

prevedem, înaintea altora, ce se poate, probabil, întâmpla prin astfel de jocuri.

- **teoria jocurilor poate să transforme cultura unei biblioteci.** Noi, bibliotecile, nu suntem doar simpli jucători în diferite jocuri (acum jucăm în Covid). Suntem mediile în care se joacă mult jocuri: între secții, sectoare, filiale, între angajați și manageri, între fondatori și manageri, între utilizatori și bibliotecari ș.a.
- **procesul de planificare a strategiei de activitate este el însuși un joc.** De multe ori apare un conflict disfuncțional al planificării strategiei. Acest joc poate fi adeseori disfuncțional și neproductiv – angajații se tem să conteste politica de statu-quo, iar managerii apără interesele înguste ale secțiilor pe care le conduc. Pentru a schimba jocul în bine avem nevoie să cultivăm angajați și manageri, un tip diferit de jucători (deschiși, flexibili, cu rigoare intelectuală și foarte toleranți la ambiguitate), să-i motivăm să participe cu toții la procesul de planificare, să contribuie prin discuții libere, sincere, obiective.

REZUMAT

O mare parte din modernitate o datorăm oamenilor care s-au preocupat de jucării, jocuri și alte distracții. Noi, oamenii secolului XXI, gândim că jucăria Puzzle, piesa Lego, jucăriile mecanice și roboții le-am inventat noi. Ele existau în forme mai primitive, dar avansate pentru timpurile lor. Dezvoltate cu alte mijloace, sofisticate și moderne au devenit așa cum le cunoaștem astăzi. Fiecare epocă a contribuit

la dezvoltarea jocului și jucărilor care nu și-au schimbat nici azi funcțiile milenare. Retrospectiva istoriei jocului ne-a convins că jocurile și jucăriile, cum spunea Charles Eames¹, sunt preludiul ideilor serioase. Iar biblioteca a fost dintotdeauna locul în care noul și-a făcut drum prin cunoaștere, descoperire, inovații. În vremurile de azi utilizatorii bibliotecii, la fel, așteaptă și caută cu interes – bonusul de noutate – surpriza, experiența, jocul.

Teoria modernă a jocurilor ne oferă tactici de rezolvare a problemelor de o complexitate diversă. Iar o echipă managerială axată pe știința jocului poate transforma totul, de la modul în care sunt motivați angajații până la modul în care sunt cultivate relațiile dintre utilizator și bibliotecă sau bibliotecar ș.a. Bibliotecarilor însă nu le prea place să se joace în jocuri acționale – ne-am convins la cursul „Cultura serviciilor” și la Start-up-ul din 2019 (sic! Participanții erau manageri de vârf! După ce au prototipat planul s-au întors la vechiul obicei – hârtie, creion, text). Poate de aceea domeniul rămâne în urma schimbărilor – reacționăm când alții au *mutat* deja piesa jocului. Greu ne debarasăm de vechi chiar dacă fluturăm în vocabularul profesional cu inovație, schimbare, robotică, coding, aplicație, joc.

Scopul acestui paragraf este să vă introducă în teoria jocurilor, să vă ajute să faceți primii pași pe drumul la capătul căruia veți deveni și voi adevărați jucători sau chiar jokeri ingenioși, astfel încât să

¹ Designer și arhitect american care a revoluționat industria mobilei https://en.wikipedia.org/wiki/Charles_and_Ray_Eames

puteți birui înainte de a lupta, în activitatea profesională și în viață, configurând activ jocurile pe care le jucați.

PROVOCARE:

1. Faceți o documentare sau un survol al colecției și identificați câte cărți cu jocuri aveți în bibliotecă (nu despre jocuri, *cu jocuri!*).
2. Selectați 10 jocuri din Rabelais sau Bruegel și încercați să găsiți descrierile variantelor moderne, promovându-le și, totodată, diversificând oferta jocurilor dvs.
3. Alegeți cinci jocuri vechi și remodelați-le la necesitățile de astăzi ale copiilor, adolescenților sau adulților.







CAPITOLUL II.

JOCUL. DEFINIȚII ȘI FUNCȚII

2.1. Noțiuni și definiții ale jocului

Jocul reprezintă o activitate fizică sau mintală desfășurată din plăcere, orientată spre distracție, la care participă un grup de persoane lansate în dezlegarea unor probleme amuzante. Conform dicționarilor, noțiunile de „joc” și „a se juca”, au multiple sensuri (proprii, principale și figurate). Astfel, cuvântul „joc” poate avea sensuri de amuzament, un sens figurat ca de exemplu „jocul cu focul”, poate semnifica un lucru ieșit din comun, „jocul naturii”, „jocul vieții” ori ceva întâmplător, aleatoriu cum e „jocul destinului”¹.

Cercetătorul rus Elkonin specifică: „Verbul „a se juca” este folosit în sensul de amuzament, de execuție a unei lucrări muzicale sau de interpretare a rolului într-o piesă; în sens figurat desemnează simularea (a juca o comedie), o acțiune excitantă (a juca pe nervi); ocuparea unei poziții ierarhice (a juca un rol de conducător); riscul – „a se juca cu viața”; o acțiune ușuratică, nechibzuită față de ceva – „a se juca cu focul”, „a se juca cu oamenii”; manifestări deosebite – „soarele se joacă pe apă”, „valurile joacă” [7, p.13]. Elkonin se referă și la înțelegerea noțiunii de joc la diferite popoare – fiecare are anumite particularități

¹ Dex online, 2009; Mic Dicționar Academic, 2010; Dicționarul limbii literare române 1955-1957; Dicționar de cuvinte recente, ed. a 2-a, 1997; Noul dicționar explicativ al limbii române, 2002; L. Șăineanu, Dicționar universal al limbii române.

distinctive. Ilustrăm cu două exemple: la evrei, cuvântul „joc” corespunde noțiunii de glumă și haz; la romani are sensul de bucurie și veselie. În limba latină sensul figurat, ca noțiune, se deosebește de sensul direct: *jocus* – joc cu vorba; *ludus* – joc în acțiune.

Limba latină, scrie J. Huizinga în *Homo Ludens* referitor la noțiunea de joc la nivel lingvistic, are cuvântul *ludus*, *ludere* pentru a exprima întregul domeniu „joc” și „a juca”. „*Ludus*, *ludere* cuprinde jocul copiilor, destinderea, competiția, reprezentarea liturgică, scenică, jocul de noroc; în expresia *lares ludentes*, înseamnă a dansa. Ludic înseamnă „tot ce ține de joc sau joacă” [16, p. 36].

Bazându-ne pe cercetarea lui Huizinga, folosim termenul ludic în raport cu tot ce ține de joc în activitatea bibliotecii.

După cercetarea cu mare atenție a surselor istorice, constatăm că definițiile pe care le dau autorii cu privire la joc sunt foarte numeroase și foarte diferite. Unii cercetători se refereau la forma de activitate, alții la funcții și caracteristici sau tipuri/categorii de jocuri. S-a încercat explicarea jocului din diferite puncte de vedere și anume: biologic; psihologic; pedagogic; filozofic; cultural; educațional. Johan Huizinga afirmă că *cel care-și îndreaptă privirea asupra funcției jocului..., e îndreptățit să preia noțiunea de joc de acolo de unde biologia și psihologia au părăsit-o* [15, p. 43]. Huizinga consideră că noțiunea de joc poate fi circumscrisă după cum urmează: „Jocul este o acțiune sau o activitate efectuată de bunăvoie în lăuntrul anumitor limite stabilite, de timp și de spațiu, și după reguli acceptate de bunăvoie, dar

absolut obligatorii, având scopul în sine însăși și fiind însoțit de un sentiment de încordare și de bucurie, și de ideea că „este altfel” decât în viața obișnuită” [15, p. 76].

Dintre autorii autohtoni au încercat să definească jocul Stela Cemortan (jocul didactic) și dr. Lidia Granaci (jocul creativ). Lidia Granaci, sintetizând notele caracteristice jocului (în general, nu a unor categorii de joc), ne oferă următoarea definiție: „Jocul este o activitate specific umană, dominantă în copilărie, prin care omul își satisface imediat, după posibilități, propriile dorințe, acționând conștient și liber în lumea imaginară ce și-a creat-o singur” [9, p. 25].

Literatura de specialitate, fundamentarea programelor de educație la nivel internațional, ne demonstrează importanța jocului, caracteristicile jocului cu referire mai mult la vârstele mici. Lumea de astăzi, captivată de jocuri, ridică cenzul de vârstă al publicului ce practică jocurile. Acum adultul petrece o mare parte din timp cu jocurile, mai mult decât copilul sau tânărul. Trebuie să recunoaștem că trăim într-o lume în care fiecare dintre noi consacră tot mai mult timp jocului. Nu există un individ care are iPhone, tabletă sau computer să nu fi jucat măcar o dată jocuri electronice. Johan Huizinga a numit omul secolului nostru *Homo Ludens*. Iar Mario Vargas Llosa califică epoca de astăzi – Civilizația spectacolului – „o lume în care primul loc pe scara valorilor îl ocupă divertismentul și în care a te distra, a scăpa de plictiseală, e pasiunea generală” [38, p.29].

Acum, de dată recentă, a apărut un nou termen *Gamificarea!* Provine din englezescul *Gamification*. Rușii l-au adoptat ca Игрофикация. În limba română a rămas englezismul tradus prin *Gamificare* (se citește *Gheimificare*). Este un concept prin care definim corelarea subiectelor de învățare cu anumite aspecte legate de joc. S-a extins în toate sferile de activitate. *Gamificarea* înseamnă aplicarea elementelor de proiectare a jocului și a principiilor jocului în contexte non-joc. *Gamificarea* utilizează în mod obișnuit elemente de design specifice jocurilor pentru a îmbunătăți implicarea utilizatorilor, productivitatea organizațională, fluxul, învățarea, recrutarea și evaluarea angajaților, ușurința utilizării, utilitatea sistemelor, exercițiile fizice, sănătatea, cultura și multe altele. Majoritatea studiilor despre *Gamificare* constată că aceasta are efecte pozitive asupra indivizilor. Cu toate acestea, există diferențe individuale și contextuale. *Gamificarea* poate, de asemenea, să îmbunătățească capacitatea unui individ de a înțelege conținutul digital sau o anumită zonă de studiu, cum ar fi muzica, de exemplu.

În activitatea profesională, în viață configurează activ jocul pe care-l joci, nu doar cel în care intri așa cum îl găsești.

Este considerat nou pentru că e pe bază de aplicații digitale, dar strămoșii noștri, Homo Sapiens, au aplicat aceleași principii în diverse situații ale vieții din vremuri străvechi. În compartimentul *Teoria jocului adulți* al acestui volum vedeți exemplul aplicării acestui concept. Aceste exemple ne demonstrează că *Toate-s noi și vechi îs toate*, cum zicea Mihai Eminescu.

BOXA CU EXEMPLE

Gamificarea în sistemul apărării, SUA

În Statele Unite ale Americii, de exemplu, conceptul *Gamificare* este aplicat în sistemul apărării, la toate etapele. Înainte ca tinerii să fie recrutați în armată, 75 la sută dintre viitorii militari practică un fel de joc special creat pentru ei. Sau, reveniți din război, mulți soldați suferă de stres post-traumatic și folosesc jocurile pentru a se trata și a depăși stresul. De ce? Deoarece jocul este complet, eficient și funcționează mult mai bine decât un manual cu instrucțiuni. Chiar și cei mai tineri nu doresc să învețe dintr-un manual, ci dintr-o experiență, ceva care ar putea să aplice în practică, să încerce personal. Putem compara cu mersul pe bicicletă - nu poți învăța să mergi cu bicicleta doar citind o carte despre asta. E mult mai eficient să încerci - dacă ai eșuat, încerci din nou și, în cele din urmă, totul funcționează. Acesta și este conceptul *gamification*, să încerci să faci ceva, să înveți din propria experiență prin intermediul jocului, să aplici sensul jocului.

BOXA CU EXEMPLE

Gamificarea în învățarea limbilor, Germania

Există jocuri cu ajutorul cărora poți învăța limba engleză. Este un joc foarte bun de care copiii sunt interesați, deoarece are și o poveste, despre două personaje care își trăiesc viața în pădure. Am încărcat cinci sute de cuvinte în cadrul acestui joc, dar nu e ca și cum ar trebui să le înveți. Copiii sunt interesați să învețe aceste cuvinte pentru ca personajele din poveste să poată să comunice între ele și să dezvolte mai departe relația dintre ei. Este exact ca atunci când pleci într-o țară străină. Ești nevoit să înveți limba țării respective, să încerci ceva nou, pentru ca lucrurile să funcționeze. Acesta este mecanismul unui joc, să încerci lucruri noi și să mergi pas cu pas pentru a obține un rezultat. Este doar un exemplu despre cum învățarea unei limbi poate fi pusă în conținutul unui mecanism foarte bun de joc. Prin însuși faptul că se implică în joc, oamenii învață cel puțin 500 de cuvinte englezești pe care le-au auzit vorbind, le-au repetat și au încercat să reproducă câteva din ele.

Într-un fel, acest exemplu, ne demonstrează că nu ne este străină gamificarea. Conferința profesională

„Inovare și transformare: experiențe și tendințe, 19-20 octombrie 2020” a confirmat că majoritatea bibliotecarilor pot pune orice conținut în mecanisme de joc precum aplicațiile (ppt).

2.2. Funcțiile jocului în activitatea ludică

Sunt numeroase teorii ale cercetătorilor de referință care explică funcțiile jocului:

- Jean Piaget – asimilarea de impresii și reacții pozitive de către copii;
- Lehman și Witly – conținutul este dependent de mediul social al copilului;
- Eduardo Claparede – mijloc cu ajutorul căruia copilul își poate dezvolta Eul său psihologic.
- Johan Huizinga – luptă pentru *ceva* sau o exhibare *a ceva*.

Funcția majoră a jocului o reprezintă schimbarea a ceea ce în realitate poate fi imposibil de gestionat în situații ușor de mânuit prin reprezentare simbolică.

Cert e că jocul permite independența în acțiuni; dezvoltă creativitatea și inițiativa; dezvoltă spiritul de competitivitate. Deși le cunoaștem, amintim aici principalele funcții ale jocului: funcția socială, culturală, adaptativă, formativă, informativă, comunicativă, reflectivă, distractivă și motrică. Funcțiile jocului se schimbă în raport cu multe aspecte de organizare și desfășurare – vârsta, locul, tematica. Astfel, funcțiile de reflecție și de distracție sunt diferite la copii, adolescenți și adulți. Funcția motrică se schimbă cu vârsta; funcția formativă se remodelează în procesul dezvoltării copilului și adolescentului, iar cea de

adaptare se schimbă în funcție de locul în care se desfășoară jocul.

Funcțiile jocului la copii

Importanța universală a jocului pentru integritatea și dezvoltarea naturală a copiilor a fost recunoscută prin proclamarea jocului de către Organizația Națiunilor Unite ca reprezentând un drept universal și inalienabil al copilăriei. Jocul este unica activitate centrală a copilăriei, petrecându-se tot timpul și în toate locurile. Jocul reprezintă o forță puternică, o formă spontană de pregătire pentru viața matură și fixează multe achiziții pe care le creează. A folosi jocul, adaptat la scopuri educative precise, înseamnă a dezvolta benefic una din energiile cele mai profunde ale copilăriei.

- Jocul este calea prin care copiii și adolescenții **învăță** ceea ce nimeni nu-i poate învăța.
- Jocurile permit copilului și adolescentului să **conceptualizeze**, să **structureze** și să aducă la niveluri tangibile de activitate propriile experiențe și emoții pe care le investesc.
- Jocul satisface nevoia copilului (și a omului în general) **de a fi activ fizic**. Jucându-se, el elimină energie, se pregătește de îndatoririle vieții, își înlătură nevoia de a concura.
- Jocul implică **comunicare**. Pentru copii, a-și „juca” propriile experiențe și senzații este cel mai natural proces în care se pot antrena. Jocul implică sinele fizic, mental și emoțional al omului în exprimare creativă atrăgând și interacțiune socială.

Jocul reprezintă schimbarea a ceea ce în realitate poate fi imposibil de gestionat în situații ușor de mânuit prin reprezentare simbolică. Acest lucru le oferă copiilor oportunități de explorare directă, procese de a învăța să facă față unor sarcini, temeri, competiții ș.a.

Funcțiile jocului la adulți

Pentru omul adult nevoia de joc nu e la fel de stringentă ca la copil. Nevoia de joc este determinată doar de plăcerea de a juca. În ultimul timp nevoia de joc la adulți trece, din subsidiar, în față – de la plăcere la satisfacerea necesității de dezvoltare individuală (concurența și competitivitatea îl împinge) și de dezvoltare profesională. Funcțiile jocului la adulți se extind spre cea socială și cea culturală cu toate componentele acestora.

Strategia de succes în activitatea profesională dar și în viață înseamnă să configurezi activ jocul pe care-l joci, nu doar să intri în joc așa cum îl găsești. Cea mai mare forță a teoriei jocurilor este capacitatea ei de a ne face apti să înțelegem ce jocuri se joacă și de a ne explica modalități prin care acestea pot fi îmbunătățite. Există un set de instrumente cu care adulții pot să-și sporească influența și să obțină un și mai mare avantaj strategic, pot să-și modeleze viața profesională, lumea, viața personală după cum le place. Nu avem nevoie de autoritate, influență sau celebritate ca să folosim cunoștințele acumulate. Cu toții avem zilnic oportunități de a configura jocurile pe care le jucăm, ceea ce face ca învățămintele din teoria jocurilor să ne fie indispensabile tuturor.

Instrumentele unui strateg ingenios sunt cele șase moduri distincte de schimbare a jocului în avantajul său: *Obține angajamentul celorlalți*; *Instituie reguli*; *Fuzionează sau „uneltește”*; *Fii gata să ripostezi*; *Fii demn de încredere*; *Folosește-ți relațiile*. Orice jucător, copil, tânăr, adult (dar mai ales adultul!) pune aceste instrumente la lucru în felul său. Exemplificăm primul instrument, *Obține angajamentul celorlalți*, prin două istorii de război. *Războiul, la fel, e joc* [15, p. 161] ca și alegerile președintelui țării – câștigă cel cu puterea regulii, cu șiretlicul și uneltitul.

BOXA CU LECTURI

Tariq ibn-Ziyad, cuceritorul Spaniei

„O, războinicii mei, unde veți găsi scăpare? În spate aveți marea, în față – inamicul. Nu v-a mai rămas decât speranța curajului și a statorniciei voastre” (*Tariq ibn-Ziyad, după ce a incendiat flota cu care și-a transportat trupele în Spania, în anul 711*). Tariq ibn-Ziyad a cucerit Peninsula Iberică obținând angajamentul oamenilor lui, jucând o situație în care nu avea de ales și folosind strategia de uneltire – făcându-și aliați de taină în trupele lui Roderick, care aveau să întoarcă armele împotriva regelui lor în momentul decisiv al bătăliei.

BOXA CU LECTURI

Cortes Hernan, cuceritorul Mexicului

Spaniolii au repetat povestea lui Tariq la 1519. Cortes a imitat multe aspecte ale cuceririi iberice a lui Tariq. Cortes, la fel, a scufundat toată flota sa în apropiere de Veracruz, din Mexic, lăsând o corabie neatinsă. A existat o diferență esențială: a lăsat o corabie. Iată ce le-a spus Cortes oamenilor săi: „În ceea ce mă privește, am ales. Voi rămâne aici, cât timp mai este încă unul care să-mi stea alături. Dacă sunt unii atât de lași încât se codesc să împartă primejdiile glorioasei noastre aventuri, lăsați-i să plece acasă, pentru numele lui Dumnezeu. A mai rămas o corabie. Lăsați-i să se îmbarce și să se întoarcă în Cuba. Pot spune acolo cum și-au părăsit comandantul și camarazii

de arme și n-au decât să aștepte răbdători până când ne vom întoarce încărcăți de comorile aztecilor”.

În aceste povești reale, similare sunt acțiunile, viziunile și scopul, însă abordările – diferite. Tariq a ars flota. Cortes a lăsat o corabie. Unul a mers pe încredere (convertirea la Islam) și șiretlicuri (într-un fel luarea lor drept ostatici și fără drept de alegere, pe trădarea celor din tabăra inamică). Celălalt – pe constrângere/șiretlic (corabia ca instrument de manipulare). Această idee se aplică și la jocurile pe care le jucăm cu noi înșine, ca atunci când ne luăm angajamente personale sau instituționale pentru a fi capabili să rezistăm schimbărilor, impulsurilor autodistructive. Literatura economică e plină de exemple de jocuri competitive și de negociere.

Când alegi să faci o mișcare/mutare, faci un joc, cu tine însuși. Angajamentele sunt eficiente atunci când se fac destul de devreme (și suficient de vizibil) pentru a avea un impact asupra a ceea ce aleg să facă ceilalți. Astfel, oricine dorește să obțină un angajament trebuie „să mute primul”, în sensul de a obține angajamentul înainte de a-i lăsa pe ceilalți să ia deciziile lor. Asta spune și Alice din țara oglinzilor. Dar ceea ce oamenii înțeleg, de regulă, atunci când vorbesc despre „a face prima mișcare” este ideea de a muta mai devreme și mai rapid. Cunoaștem acest instrument din jocul de șah. Este specific jocurilor sportive și jocurilor de grup, jocurilor economice și politice. E specific și în marketing, în inovare și în competitivitatea cu alte instituții și cu restul lumii.

REZUMAT

Omul secolului nostru este un *Homo Ludens* (Johan Huizinga). Mario Vargas Llosa consideră că secolul nostru este secolul spectacolului, al divertismentului și al distracției [38, p. 29]. Lumea joacă jocuri – expresii formalizate ale oamenilor pentru a-și pune în joc imaginația, abilitățile fizice sau capacitatea intelectuală. Copiii și adolescenții învață, conceptualizează, comunică și își exprimă emoțiile prin joc, iar datoria bibliotecii e să le pună la dispoziție situații specifice de joc. Adolescenții învață prin joc cum să rezolve problemele cu care se confruntă în perioada de tranziție la maturitate. Adulții sunt provocați prin jocuri să-și folosească imaginația sau, în unele cazuri, calitățile de negociator, de strateg și de întreprinzător.

Jocul a evoluat și s-a extins în toate sferile de activitate. *Gamificarea* a adus jocul și principiile lui în contexte non-joc, e un trend ce crește, ia amploare tot mai mare în diverse domenii și răspunde necesităților adolescenților, tinerilor, adulților, care vor să învețe din procese publice prin explorare și experimentare.

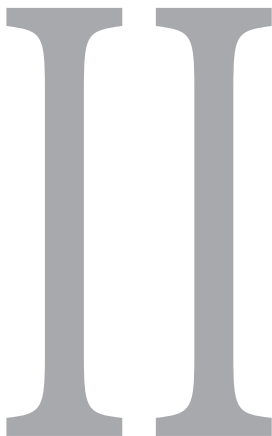
E poate substitutul cuvântului **ludic** sau e **ludicul modern**?

PROVOCARE:

1. Găsiți în colecția bibliotecii dvs. trei cărți care au în titlu noțiunile „joc”, „jucărie sau denumiri de jocuri”. De exemplu: Colin Forbes *Cacealmaua*; Liviu Rebreanu *Ciuleandra*; Hermann Hesse „Jocul cu mărgelile de

sticlă”, Roger Caillois *Jocurile și oamenii*; Tudor Arghezi *Cartea cu jucării* etc.

2. Alegeți cinci jocuri noi din resursele recomandate care au funcția de *adaptare*;
3. Identificați cinci situații din activitatea dvs., în care puteți aplica *Gamificarea*.





III

CAPITOLUL III. CATEGORII DE JOCURI

Clasificările specialiștilor teoreticieni

Multe încercări de clasificare a jocurilor au fost întreprinse. Astăzi specialiștii din pedagogie, psihologie, sport, terapie, animație, gamificare etc. au elaborat diverse criterii care au structurat jocurile în funcție de scop, rezultate, grup-țintă, vârstă, spațiu, număr de participanți, de specificul și regulile jocului. Urmărim în aceste criterii interesele diverselor domenii. Mai mult, domeniile enumerate și-au elaborat clasificările lor bazate pe cele ale specialiștilor teoreticieni din domeniile respective și la o analiză de suprafață se vede clar că multe jocuri se repetă în mai multe categorii. E dificil de cuprins într-o definiție unitară și mulțumitoare, dată fiind marea diversitate a formelor de manifestare. O recunosc și specialiști precum Johan Huizinga în *Homo Ludens* sau Roger Caillois în *Jocurile și oamenii*.

S-au încercat abordări, definiții și clasificări din cele mai diverse unghiuri – de la ontologic la fiziologic. De la jocurile sacre inițiatice din preistoria omenirii până la teoria jocurilor din contemporaneitate, materialul informativ este atât de vast și de diversificat, încât dezarmează și cele mai luminate și metodice minți care s-au dedicat domeniului.

Cercetătorii, specialiști în jocuri și în utilizarea lor, au elaborat diverse criterii și structuri de clasificare a jocurilor. Astfel, putem evidenția jocurile după:

Tabelul nr. 1 Clasificarea jocurilor

Tipul de coordonare:	<ul style="list-style-type: none"> • joc liber; • joc organizat; • joc coordonat de un adult / animator / facilitator.
Numărul de participanți:	<ul style="list-style-type: none"> • joc individual; • joc de grup.
Spațiul în care se desfășoară:	<ul style="list-style-type: none"> • joc de interior; • joc de exterior.
Vârsta jucătorilor:	<ul style="list-style-type: none"> • jocuri pentru copii; • Jocuri pentru adolescenți/tineri • jocuri pentru adulți
Specificul jocului:	<ul style="list-style-type: none"> • jocuri sportive; • jocuri de ambient.
Aria de răspândire:	<ul style="list-style-type: none"> • jocuri locale; • jocuri naționale; • jocuri internaționale.
Tipul de reguli:	<ul style="list-style-type: none"> • jocuri cu reguli stricte; • jocuri libere.

Așa cum biblioteca are un rol educațional și aproape toate serviciile, activitățile, animația cu publicul sunt axate pe această componentă, bibliotecarii cunosc că jocurile se categorisesc și după scopul educativ (de instruire) asupra personalității copilului, a adultului sau de dezvoltare a acestuia:

- *jocuri de autocunoaștere, de prezentare*, care facilitează autocunoașterea realizată în grup și stabilirea primului contact, aflând numele, prenumele colegilor, informații și crâmpene din viața fiecăruia, preferințele, visele, interesele lor etc.

- *jocuri de cooperare și de comunicare*, care facilitează crearea unei atmosfere pozitive, colaborative, prietenoase, de ajutor reciproc, încredere, comunicare deschisă.
- *jocuri de creativitate și de confecționare*, care facilitează dezvoltarea și valorificarea potențialului creativ.
- *jocuri de energizare și de spargere a gheții*, care reprezintă activități fizice care restabilesc astfel energia după o activitate îndelungată.
- *jocuri de formare a grupurilor* ce includ tehnici și jocuri energizante care contribuie la formarea unor comunități (de formatori, inovatori, speakeri, ghizi turistici, povestași) sau cluburi pe diferite subiecte – iubitori de lectură, robotică, coding etc., obiectiv urmărit în programele educaționale.

Toate aceste jocuri sunt utilizate pe larg de formatorii BM la activitățile de instruire.

Jocurile se clasifică și după un alt criteriu apropiat de cel precedent – criteriul de dezvoltare generală:

- *dezvoltarea motricității generale* – jocurile mobile și de coordonare a mișcărilor, simple, care nu necesită precizie foarte exactă;
- *dezvoltarea motricității fine* – jocurile de coordonare vizual-motrică care desemnează maturitatea unei capacități mult mai elaborate ca cea precedentă;

Fiecare domeniu, în funcție de necesități, își stabilește propriile clasificări ale jocurilor utilizate în activitatea desfășurată.

- *jocuri senzoriale* – jocuri care necesită implicarea unuia sau a mai multor simțuri;
- *jocuri expresiv imitative* – jocuri prin care participantul „pune în scenă” emoții, temeri, dorințe – sunt toate jocurile de rol;
- *jocuri de comunicare, de noroc* – jocuri unde participantul se bazează pe noroc și nu este necesară implicarea unor abilități specifice din partea lui.

Jean Piaget distinge, simplu, trei categorii de jocuri: *jocurile-exercițiu*; *jocurile simbolice* și *jocurile cu reguli*.

Roger Caillois a recunoscut că jocul ca activitate umană este foarte divers și extrem de numeros și nu poate fi clasificat cu ușurință: „Multitudinea și varietatea infinită a jocurilor te face să pierzi nădejdea de a descoperi un principiu al clasării lor care să permită repartizarea tuturor într-un număr mic de categorii bine definite”. Totuși a lansat o teorie conform căreia a clasificat jocurile în patru categorii: competiții de agilitate și forță fizică sau intelectuală; *jocurile de noroc*; *toate tipurile de spectacol, de la carnaval la teatru*; *jocurile care implică risc maxim* (cascadorie, de exemplu).

Dr. Lidia Granaci consideră că după competențele psihologice stimulate, jocurile pot fi clasificate în: *Jocuri de mișcare*, *Jocuri de observație*, *Jocuri de atenție*, *Jocuri de memorie*, *Jocuri de gândire*, *Jocuri de imaginație*, *Jocuri de limbaj*, *Jocuri de creație* [10, p. 91].

3.2. Clasificările practicienilor

Practicienii au alte abordări în clasificarea jocurilor. Pentru ei clasificarea jocurilor nu e o dogmă

– fiecare domeniu, în funcție de necesități, își stabilește propriile clasificări ale jocurilor utilizate în activitatea desfășurată. Astfel, pedagogia are jocul didactic, dar care în interiorul lui are o clasificare foarte extinsă și se pliază pe curriculum. Celelalte domenii – industria de divertisment, psihiatria, asistența socială, până și companiile economice și instituțiile culturale utilizează jocul didactic în activitățile de instruire adaptându-l la scopul activităților lor, la obiectivele serviciilor, programelor, în cazul bibliotecilor schimbându-i structura, iar sarcina (componentă obligatorie al jocului didactic) devine exercițiu și problemă de rezolvat.

Autorii volumului *Ocolul lumii în 50 de jocuri creative*, Ana&Mircea Petean, și-au elaborat clasificarea lor. Cele cincizeci de jocuri creative au fost clasate în patru categorii la subiectul *poezie*:

1. *Jocurile literale* – jocuri care presupun „inițiativa literei” prin substituiri, amalgamări și combinări de litere ce generează sensuri și chiar cuvinte noi: *Anagrama*; *Cuibul de cartofi*; *Jocul silabelor*; *Logogriful*; *Jocul sinonimelor*; *Jocul antonimelor*; *Cuvinte compuse*; *Palindroame și polindroame*; *Jocul greșelilor de tipar*; *Prefixul arbitrar*; *Calamburul*; *Insula de corali*;
2. *Jocuri lexicale* – jocuri care stimulează capacitatea de asociere: *Jocul sintagmelor*; *Monorima*; *Substituiri*; *Transpoziții*; *Combinări*; *Proliferarea lexicală*; *Acrostihul*; *Idea migratoare*;
3. *Jocuri ale figurilor retorice* – cu jocurile lexicale și cele retorice suntem în domeniul substituirilor, combinărilor, asocierilor, analogiilor care

generează construcții verbale noi: *Epitetul; Comparația; Metafora; Personificarea; Oximoronul; Hiperbola; Litota;*

4. *Jocuri de imaginație* (cu jocurile de imaginație suntem sub zodia dictatorialei fantezii care generează imagini și viziuni noi): *Jocuri adaptate; Jocuri inventate; Tunelul imaginilor; Ce s-ar întâmpla dacă?; Ce mi s-a întâmplat cu ...n cuvinte; Alte întrebări, alte răspunsuri; Moduri de întrebuintare; Spații imaginare; Obiecte și vietăți suprarealiste; Inventare de cuvinte; Sinestezii; Identificări; Metamorfoze; Miracole; Călătorii; Cartea vorbită; Caietul cu năzdrăvănii; Vorbirea-n dodii; Texte calchiate; Pastișa; Arabescuri; Ocazionale; Autoportret* [29, p. 36].

Multe jocuri creative pot servi ca sugestii pentru crearea altor jocuri, în forme variate și adecvate, oriunde o cere situația de învățare și ori de câte ori aceasta se pretează transpunerii într-un model de joc.

Leigh Anderson, o mare amatoare de jocuri, autoare de cărți despre jocuri și cu jocuri, readuce distracția în viețile oamenilor prin jocuri pentru petreceri, pentru sărbători, pentru escapade de weekend; jocuri în aer liber, jocuri de vocabular, de imaginație și multe alte destinații. Deci, practicienii clasifică jocurile după destinație. Bibliotecile aplică ludicul conștient în activitatea cu copiii și foarte puțin cu adulții, doar în activitatea de instruire. Adulții au necesitate de joc, însă bibliotecile ezită încă, cu toate că în animația cu publicul ei experimentează momente, componente și formate ludice ce le sunt pe plac acestora și le așteaptă cu

bucurie. Jocurile adunate și descrise sau inventate de L. Anderson pot inspira și extinde oferta ludică pentru adulți.

În clasificările specialiștilor psihopedagogi categoria *Jocuri de familiarizare* e clasată ca jocuri cu scop de instruire. Așa le cunoaștem și noi, bibliotecarii. Sunt jocurile care încălzesc atmosfera, apropie participanții la joc. Le utilizăm în faza incipientă, la formarea grupurilor, comunităților în cadrul serviciilor, programelor, activităților de instruire cu adulții, copiii, tinerii și a celor profesionale. L. Anderson le utilizează la diverse reuniuni de socializare, consolidare a culturii instituționale, a echipelor, a brandului, dar și la petreceri individuale, în familie [1, p. 25]. Ultimele două destinații nu se regăsesc în oferta bibliotecilor, dar ar putea fi o resursă și idee bună pentru un program cu adulții. Această categorie include jocuri originale pe care nu le cunoaștem sau nu le-am aplicat în activitatea noastră: *Jumătatea ta; Scaunele muzicale pentru adulți; Cu ce te ocupi?; Două adevăruri și o minciună; Încurcături; Dezbină și cucerește; Cine sunt eu?; Amestecă numele!; Memorii în șase cuvinte; Charles a mâncat testicule de țap în Algeria; Jocul numelor; Bateți din palmel; Vânătoare psihologică de comori; Regăsiți prin muzică; Preocupări comune; Națiunile Unite; Întrebări; Dansând la sentiment; Pasează portocala; Atracție animalică; Concurs de limbo (joc video).*

Jocurile pentru petreceri nu conțin numai distracție, ci și jocuri de dezvoltare intelectuală. Le putem utiliza și în activitățile noastre cu publicul. Unele, ca *Cine sunt eu?* au fost aplicate la atelierul de

scriere a poveștilor, *Memorii în șase cuvinte* la cursul *Vorbitorium* (Ignite) și la cursul *Formare formatori*.

Jocuri de ghicite o categorie în care câștigarea unei partide nu depinde de inteligență sau de cultură, ci de creativitate și de umor. „Aceste jocuri sunt distractive și universale ca aplicare (nu numai pentru petreceri) fiind în mare parte bazate pe improvizație” [1, p. 45]. Majoritatea jocurilor (tipurilor) de mimă, trecute în revistă mai jos, au fost jucate la ZEN (Zilele Educației Nonformale, 2019). La fel bibliotecarii s-au familiarizat cu *Jocurile chibriturilor* prezente la toate activitățile de instruire organizate de CNEPB. Umbrela *Jocurile de ghicit* adună o colecție deosebită de jocuri, inedite pentru noi: *Mima*; *Cursa de mimă*; *Mima evenimentelor recente*; *Mima într-un cuvânt*; *Mima la TV*; *Mima filmelor horror*; *Mima din răvaș*; *Mima zgomotoasă*; *Mima de scandal*; *Mima gradată*; *La cine mă gândesc?*; *Post-it*; *Botticelli*; *Acuz!*; *Parola*; *Cuvinte interzise*; *Natura lucrurilor*; *Ghicește personajul!*; *Celebrități*; *Pe grupuri*; *French Toast*; *Când, cum, unde și de ce?*; *Cât e de frumoasă...*; *Anunț matrimonial*; *Mora*; *Crimă prin telefon*; *Psihiatrul*; *Jocul chibriturilor*; *Enciclopedia*; *Biografie*.

Jocuri de conversație – la fel, sunt rar aplicate în programele bibliotecilor. Vorbim despre jocurile în care amuzamentul constă în a descoperi cum le merge mintea celorlalți participanți – asocierile pe care le fac, glumele sau jocurile de cuvinte. Această categorie de jocuri poate fi utilizată în orice activitate și cu orice grup de vârstă. Verificați dacă le aveți în Kitul vostru cu (de) jocuri: *Ce ai alege?*;

Eu... niciodată; La ce se gândesc?; Cu cine?; Fluture sau albină?; Cele mai bune trei; În opoziție; Din nefericire...; Unu, doi, trei; Întrebări în stil R și G; Poți suporta asta?; Terapie de grup.

Jocuri de vocabular – bibliotecarii utilizează foarte activ jocurile de cuvinte prin care utilizatorii își redescoperă istețimea și ingeniozitatea, folosindu-se de literele alfabetului [1, p. 99]: *Anagrame; Silepsa; Verbatim; Dicționarul; Ficționar; Dicționar de proverbe; Dicționar medical; Dicționar legislativ; Dicționar cu citate.*

Jocurile de cuvinte vor fi solicitate și în viitor, profește Hermann Hesse în *Jocul cu mărgele de sticlă*, o alegorie a epocii „foiletoniste” din secolul XXIV în care toți vor juca neîntrerupt cuvinte încruciașate. Eroul e din Evul Mediu, dar e proiectat în viitor – o biografie foarte interesantă a unui *Magister ludi* (maestru al jocurilor). Dacă combinăm categoria *Jocuri de vocabular* (pentru adulți) cu cele *50 de jocuri cu cuvintele (jocurile de-a poezia)* pentru copii și adolescenți oferite de Ana&Mircea Petean avem un bun capital pentru organizarea activității ludice cu copiii, adolescenții și adulții.

Jocuri artistice și creative (teoreticienii le numesc *Jocuri de expresie artistică*) – e categoria preferată de bibliotecari și utilizatori, a celor cărora le place lumea desenului, a dansului, a muzicii și a actoriei. Adulții și tinerii pot juca: *Picționar; Picționar pe șoptite; Picționar pe nevăzute; Picționar în familie; Identifică suspectul!; Mima artistică; Rebus literar; Serată dansantă; Profiluri; Karaoke; Pe nevăzute; Enigme; Bomba zilei; Cine? Unde? Ce?; Un cadavru rafinat;*

Autoportret; Mima cu muzică de la iPod. Din această categorie la BM au fost jucate/utilizate în activitățile cu publicul doar *Mima artistică, Rebus literar, Bomba zilei.* Or, aceste jocuri noi ne pot ajuta să diversificăm și să extindem oferta de jocuri pentru adulți.

Sugerăm, la fel pentru tineri și adulți – *Jocurile de ingeniozitate* – sunt jocuri care te obligă să gândești rapid. În această categorie regăsim: *Camelli; Citește-mi gândurile; Mafia; Geografie; Schimb de informații; Super Babel; Salvează-te! Nu mai spune...; Bucătarul de fier; Elementul comun; Gândim la fel; Inversează inițialele; Nomic.*

Ludicul are limbajul său comun.
Faceți-i loc în activitatea bibliotecii și în comunicarea profesională.

Jocuri de societate – „... jocurile de societate sunt atât de captivante pentru simplul motiv că oamenii își pot desface corsetele psihice și își pot satisface poftele sinelui gălăgios” (The New York Times despre jocurile de societate): *Alfabet la minut; Complimente; Crambo; Consecințe; Guiță, purceluș, guiță; Greierul și furnica; Alfabet de călătorie; Cuvinte date; Povestitorul; Vocale; Dansul pernei; Scoici fierbinți.*

De la L. Anderson puteți împrumuta-prelua jocuri interesante de sărbători, jocuri la cacealma, jocuri de cultură generală, jocuri în aer liber, jocuri spontane pe care le puteți adapta la necesitățile bibliotecii. E foarte ușor să elaborați jocurile dvs. proprii pe baza modelelor oferite de L. Anderson.

O categorie pentru adulți și tineri, lipsă în bibliotecă, sunt *Jocurile de cărți.* Bibliotecarii, pedagogii

nu ar fi de acord cu concluzia cercetătorilor jocului precum că, dintre toate jocurile, jocurile de cărți sunt cele mai elegante, deoarece îmbină perfect strategia, psihologia și comunicarea. Îndemnul L. Anderson este: „Dacă ai un pachet de cărți, folosește-l!” [1, p. 207] jucând: *Cupe (Hearts)*; *Gin Rummy (Remi)*; *Rummy 500*; *Canasta*; *Poker: Texas Hold 'Em*; *Blackjack*; *Pinacle*; *Pinacle la patru mâini*; *Solitaire*. J. Huizinga, cu referire la jocul de cărți semnifică: „În calitate de joc de noroc, jocul de cărți rămâne, ca atmosferă și preocupare spirituală, alături de jocuri în zaruri, prea puțin apt de a determina formarea de cluburi sau de a prilejui întreceri publice” [15, p. 310]. S-a înșelat în această privință cercetătorul – azi în toată lumea există cluburi de jocuri de cărți, în unele țări se desfășoară campionate, festivaluri, întreceri mondiale. De curând în SUA a fost lansat un proiect-program social „Seri de jocuri de noroc” la bibliotecă în colaborare cu Serviciul de asistență socială, ca terapie pentru cei dependenți de cărți. La bibliotecă se dezvăță a juca pentru câștig, și învață cum să joci fără a urmări câștig financiar, ci doar numai pentru plăcerea de a juca.

Jocurile în aer liber se pot juca nu numai cu adulții, dar și cu copiii și adolescenții. Bune pentru bibliotecile care ies cu utilizatorii în parc sau pădure: „Ștefan cel Mare”, „Liviu Rebreanu”, N. Titulescu, „Târgoviște”... și pentru bibliotecile care au curte sau terenuri adiacente în fața locației – „Alba Iulia”, „M. Lomonosov”, Codru, „Ovidius”, „A. Mickiewicz”, „M. Ciachir”, „O. Ghibu”, Biblioteca

de Arte „T. Arghezi”, „L. Rebreanu”, „I. Mangher”. În această categorie intră: *Capturează steagul; Jesse James; Vânătoare de oameni; Asasinul; Calul; Cursă în trei picioare; Yukigassen; Ringoleavio; Vânători de comori; Bingo urban; Vânătoare de comori cu enigme; Câinii și vulpile; Contrabandiștii și Paza de Coastă; As-Rege-Damă; Lovește conserva; Marco Polo; Rechini și peștișori; Curling pe mușama; Cursă de orientare urbană; Triatlonuri și curse cu obstacole; Vulpea și găștele; Contra-Strop; Sportul pierdut al Olimpienilor*. Sunt jocuri interesante de mișcare, explorare și descoperire.

Jocurile nominalizate pot fi categorisite și după alte criterii ca, de exemplu, pe domenii. Dacă jocurile din categoriile enumerate mai sus le-am structura după domenii, am găsi: jocuri sportive; jocuri pentru petrecerile cu cocktailuri; jocuri de familie; jocuri potrivite pentru jucat cu necunoscuții; jocuri pentru grupuri mici și liniștite; jocuri pentru tocilari; jocuri non-competitive; jocuri online; jocuri amuzante (distractive); jocuri scenice (joc de rol); jocuri de călătorie ș.a.

Industria jocurilor video își clasează jocurile simplu – tematic: jocuri cu bile, jocuri de pictat, de colorat, jocuri de îmbrăcat și dezbrăcat păpușa, jocuri cu minecraft, jocuri de Halloween, jocuri de Paște, jocuri Barbie, jocuri de decorat camera, jocuri cu lego, jocuri cu Zombi..., jocuri de demolat, jocuri cu roboți, jocuri logice, jocuri cu aventuri, jocuri cu Spiderman, jocuri cu mașini (tractoare, motociclete, autobuze, elicoptere, avioane...), jocuri de construit, jocuri șah, jocuri cu dinozauri, cu dragoni și alte

animale (pisici, câini...), jocuri cu pești, (delfini, melci, rechini...) ș.a.

Iar Gamificarea are clasificarea sa – jocuri de supraviețuire, jocuri de schimbare, de strategie, jocuri de negociere ș.a.

SFAT

Limbaajul ludicului

Fiecare domeniu are limbaajul său comun. La fel și ludicul. Bibliotecarii trebuie să cunoască tipologia jocurilor, să asimileze aceste noțiuni ale ludicului, să le utilizeze în limbaajul profesional, astfel îmbogățindu-l: la descrierea serviciilor, în postări pe rețele sociale, în materiale de promovare, în rapoarte și în planificare. Se spune și pe drept cuvânt că biblioteconomia e știința tuturor științelor. În acest domeniu faceți loc și limbaajului ludic, incluzându-l puțin câte puțin pentru că el face parte din orice activitate a bibliotecilor.

REZUMAT

Clasificarea jocurilor nu e o regulă bătută-n cuie de atârnat pe perete. În funcție de necesități, fiecare domeniu își stabilește propriile clasificări ale jocurilor utilizate în activitatea desfășurată. În acest capitol însușim jocul și limbaajul lui, identificăm posibilități și combinații ca să elaborăm propria clasificare, specifică bibliotecii. Domeniul biblioteconomic are nevoie de o clasificare a sa. Noi putem clasifica/grupa jocurile după orice trebuință în desfășurarea serviciilor și programelor propuse utilizatorilor, în funcție de acțiunile de realizare a obiectivelor anuale, de orientările profesionale sau de necesitățile ludice ale comunității chișinăuiene.

Ar fi bine să le structurăm conform abilităților pe care BM le dezvoltă prin serviciile oferite: *de rezolvare a problemelor, de exploatare, de explorare, de*

creație, de vorbit în public, de creație literară, tehnologice, construcții etc. Dacă e să facem o clasificare, propunerea noastră e să le structurăm pe aceste abilități. Dar fiecare bibliotecă-filială e liberă să aibă clasificarea ei proprie în funcție de obiective, de specific și de utilizatori.

Chișinăul e o metropolă în care sunt sute de ONG-uri care oferă instruire, distracție, asistență socială; multe instituții de divertisment și instruirii artistice, ludice care într-o măsură oarecare fac concurență bibliotecii. De aici concluzia, că noi trebuie să fim foarte abili, ținând ochii deschiși și urmărind aceste instituții, căutând nișa pe care am putea-o valorifica fără a face concurență cuiva.

PROVOCARE:

1. Combinați categoria *Jocuri de vocabular* (pentru adulți) a lui L. Anderson cu *Jocurile de-a poezia* oferite de Ana&Mircea Petean și veți avea un Kit (Trusă) de jocuri de cuvinte, un bun capital pentru organizarea activității ludice cu copiii și adolescenții.
2. Încercați să identificați câte jocuri dintre cele listate aici le-ați folosit la activitățile de instruire sau în cadrul serviciilor oferite utilizatorilor. Dacă niciunul, atunci faceți o selecție de jocuri care se înscriu fără nicio schimbare în activitatea ludică a bibliotecii dvs.
3. Lansați un serviciu pentru adulți (familii tinere) cu scopul de a-i învăța să organizeze petreceri interesante și spirituale de diverse tipuri.



IV

CAPITOLUL IV.

UTILIZATORII JOCULUI

4.1. Utilizatori– copii (0-3 ani, 4-6 ani, 7-10 ani, 11-14 ani)

Pentru a crește sănătoși, copiii foarte mici nu au nevoie să știe cum să citească; dar au nevoie cu adevărat să știe cum să se joace (FRED ROGERS).

O perspectivă asupra copiilor și o pledoarie în favoarea copilului poate deschide larg viziunea despre vârsta și „lumea în care se poate orice” prin argumente semnificative:

- vârstele mici se remarcă prin plasticitatea cognitivă, prin apelul la experimentare, respectiv învățare prin descoperirea continuă a lumii înconjurătoare;
- copilul manifestă preferințe și caracteristici individuale reflectate în comportament și comunicare;
- dezvoltarea copilului nu este liniară și tocmai acest lucru determină nevoia, din partea adultului, de a proiecta și organiza programe educaționale care să stimuleze cel mai bine potențialul individual.

Copilăria reprezintă cea mai mare responsabilitate pentru noi, adulții, fie că suntem părinți, fie că suntem aceia care educă sau realizează programe ludice. Ceea ce este cel mai important în legătură cu copiii poate fi învățat numai de la copii, spun specialiștii. Lângă copil, și împreună cu acesta, ne permitem bucuria de a re trăi plăcerea jocului, a

**Bibliotecarul așteaptă să înflorească
orhideele, modelează melasa,
dar nu exclude nici creșterea ciupercilor.**

zâmbetului deschis, a relaționării emoționale fără bariere sociale impuse.

Copiii trebuie abordați și înțeleși dintr-o perspectivă evolutivă. Lumea lor este realitatea concretă, iar experiențele lor sunt, de cele mai multe ori, comunicate prin intermediul jocului. Căutând să facilităm exprimarea copiilor și explorarea lumii lor emoționale, noi, bibliotecarii, trebuie să intrăm, prin raportarea la copil, în lumea exprimării conceptuale a copiilor. Spre deosebire de adulți, al căror mediu natural de comunicare este verbalizarea, mediul natural de comunicare al copiilor este jocul și activitatea.

Într-un cadru de referință centrat pe copil, procesul raportării la el se bazează pe următoarele principii elaborate de Garry L. Landreth [20, p. 53]:

1. **Copiii sunt persoane.** Îi tratăm ca atare.
2. **Copiii sunt unici și demni de respect.** Prețuim unicitatea fiecărui copil și îl respectăm.
3. **Copiii sunt capabili de autonomie pozitivă.** Ei fac față lumii lor în moduri creative.
4. **Limbajul natural al copiilor este jocul.** Acesta este mijlocul lor de exprimare în care se simt cel mai confortabil.
5. **Creșterea copilului nu poate fi grăbită.** Activitatea ludică trebuie să corespundă ritmului de dezvoltare a copilului.

Individualitatea copiilor este prețuită și apreciată de către bibliotecar. La bibliotecă (la Ludotecă sau

în spațiul de joc) copiii sunt ascultați, auziți, li se răspunde și sunt încurajați să-și inventeze propriile jocuri și inițiative. Acceptarea, siguranța și permisivitatea trăite în timpul jocului le permit copiilor să-și exprime deplinătatea propriei personalități, experimentând prezentul.

Copiii sunt în permanentă creștere și schimbare interioară și exterioară, iar acest proces dinamic trebuie potrivit cu o abordare ludică în egală măsură dinamică, afirmă psihoterapeutul american G.L. Landreth.

BOXA CU LECTURI

Floricelile de porumb, ciuperci și orhidee

„Unii copii sunt precum floricelile de porumb, alții sunt precum melasa. Orice persoană care a stat vreodată în prezența copiilor cunoaște bine variabilitatea de personalitate și de comportament pe care ei o manifestă pe măsură ce înaintază în explorarea lumii lor în propriile moduri, individuale, unice. Unii copii sunt precum floricelile de porumb: fac totul cu mari izbucniri de energie și activitate. Când li se întâmplă ceva, se manifestă cu exuberanță pentru a activa acea nouă și minunată idee. Sunt precum bondarii: capabili de plutire aparent stând nemișcați atunci când ceva le atrage atenția, apoi zumzăie cu o izbucnire puternică de avânt și zgomot pentru a găsi altceva care să le capteze interesul”; „Alți copii sunt precum melasa și abia pot fi „turnați” dintr-un loc în altul. Ei fac totul cu mare încetineală și atentă considerație, prinși în aparența lor inertă, insensibili la activitatea generată în jurul lor. Sunt ca un giroscop: totul funcționează și se rotește în interior așa cum trebuie, dar puțină mișcare sau schimbare este observabilă în exterior – sau chiar deloc”; „Unii copii sunt precum ciupercile (cresc peste noapte). Alții sunt precum orhideele (așteptăm ani ca să înflorească)” [20, p. 56].

Bibliotecarul e persoana răbdătoare care așteaptă orhideele, modelează melasa, dar nu exclude nici ciupercile. Fiecare copil are propria abordare, unică

față de modul în care trebuie făcute lucrurile resimțindu-le prin alte senzații decât adultul.

Piaget a analizat relația dintre joc și dezvoltarea gândirii și a descris trei etape ale activității de joc și anume:

- **deprinderea de joc** (0-2 ani)– care corespunde etapei senzorio-motorice a copilului;
- **jocul simbolic** corespunde etapei preoperaționale (2-7 ani) și implică imaginație, presupunând utilizarea unor obiecte pentru a simboliza altele în cursul jocului;
- **jocul cu reguli** este specific stadiului operațional (după 7 ani) și presupune utilizarea regulilor prestabilite.

Bibliotecile publice diversifică și extind componența utilizatorilor în consens cu prevederile Manifestului IFLA UNESCO cu privire la biblioteca publică, care recomandă atragerea copiilor la bibliotecă din cea mai fragedă copilărie. Multe biblioteci și-au amenajat *Ludoteci*, altele *Bebeteci*. Expres pentru ele și pentru cele care și-au programat deschiderea unor asemenea spații sunt evidențiate următoarele tipuri de dezvoltare pe care le favorizează jocul:

1. **Dezvoltarea senzorială.** Copilul începe să vadă lumea prin intermediul simțurilor și al percepțiilor. Dezvoltarea capacităților senzoriale, precum și percepțiile se realizează prin jocuri senzorio-motorii: apucarea obiectelor, atingere, jocuri pe bază de culori și texturi diferite, ascultare, miros, văz. Jucăriile mobile, „cărțile senzoriale” favorizează dezvoltarea senzorială prin încurajarea descoperirii senzațiilor.

2. **Dezvoltarea psihomotorie.** Se referă atât la abilitățile motorii de bază (coordonarea și controlul general al mișcărilor corpului, echilibru), precum și la cele de finețe (presiune, dexteritate manuală, coordonare ochi-mână). Se organizează de obicei activități de coordonare a mișcărilor cu ajutorul unor jucării, activități de cățărare, mers în ritmuri diferite, rostogoliri etc.

3. **Dezvoltarea cognitivă.** Cunoașterea cauzei și efectului, organizarea spațiu-timp, debutul conceptelor premergătoare matematicii, exprimare și comunicare, atenție, memorare, imaginație, creativitate. Pentru dezvoltarea abilităților cognitive ale copilului se folosesc mesele cu jocuri, puzzle, jucării care stimulează gândirea, atenția sau dezvoltarea vorbirii.

4. **Dezvoltarea afectivă.** Jocul este o activitate care, pe lângă plăcere, aduce bucurie și satisfacție, permite copilului să se exprime și să se elibereze de tensiune, asigurând un echilibru sănătos emoțional. Reprezentările în miniatură ale elementelor lumii reale (mașini, magazine, bucătării) le permit copiilor să-și imagineze diverse situații din lumea adulților, experimentând diverse roluri. Marionetele, păpușile sau jucăriile, reprezentând eroi de acțiune, promovează exprimarea și manifestarea sentimentelor, a dorințelor, a temerilor și a emoțiilor. Dar le plac și testele, provocările pe care le reprezintă jocurile, precum puzzle-uri sau tablele de jocuri.

G.L. Landreth consideră că elementele-cheie în susținerea dezvoltării copilului, pot fi rezumate la următoarele *dimensiuni*:

încrederea în copil;
 respectul pentru copil;
 centrarea pe nevoile copilului;
 oportunitatea pentru copil de a-și face propriile
 alegeri.

Aceste dimensiuni, gândite pentru terapia prin joc primordial pentru copii în dificultate, se încadrează perfect în activitatea bibliotecii cu toți copiii, pentru că relaționarea se construiește pe temeuri psihologice.

Pentru bibliotecarii ludotecari este foarte important să cunoască abilitățile, calitățile și competențele copilului, acestea manifestându-se în funcție de vârsta copilului, dar și de etapa sa de dezvoltare. Este foarte important ca bibliotecarii cu care interacționează copilul să cunoască ce poate face un copil la o anumită vârstă, respectându-i individualitatea, pentru a-i solicita implicarea în măsura potențialului lui.

SFAT

Serviciul „Bebe orchestra” (segmentul de vârstă 0-3 ani)

Scopul jocului: organizarea activităților ludice de explorare a sunetelor, a ritmului, a limbajului, a mișcării și, implicit, un mediu de învățare și de expresie emoțională; experimentarea propriilor emoții pentru dezvoltarea limbajului și a abilităților muzicale, dar și pentru a-și face noi prieteni.

Beneficii:

- dezvoltarea limbajului;
- învățarea timpurie;
- dezvoltarea timpurie a abilităților sociale;
- facilitarea exprimării și gestionării emoțiilor;
- o mai bună înțelegere a copilului;
- stimularea ambelor emisfere cerebrale (adică echilibru în comportament);
- explorarea mediului.

Ședințele din cadrul serviciului „Bebe orchestra” se vor desfășura săptămânal, pe durata unei ore.

Dacă bibliotecarii nu au competențele necesare, pot apela la ajutorul unui partener sau voluntar, al unui logoped, de exemplu.

4.2. O perspectivă asupra adolescenților (15-25 de ani)

Se întâlnesc doi amici, cercetători, foști colegi de facultate – Ion și Nicu:

— Ion: Cu ce te mai ocupi, Nicule?

— Nicu: Studiez creierul adolescenților.

— Ion: Poftim? Adolescenții au creier?

De ce e acceptabilă așa o poziție socială ironică față de adolescenți? Poate pentru că aceștia se comportă altfel față de adulți? Poate pentru că au probleme de adaptare la viața de adult?

Bibliotecarii sunt toleranți, dar într-un test realizat în cadrul atelierului de loializare a utilizatorilor au recunoscut că nu le prea place să lucreze cu tinerii. La întrebarea *De ce?* au invocat cauze bazate doar pe supoziții sociale și prejudecăți precum că:

- creează atâtea probleme părinților..., la fel îmi vor crea și mie;
- nu e responsabilitatea mea să creez punți între adolescenți și părinții lor;
- sunt un grup caracterizat de nesiguranță, de ce trebuie să le-o creez eu? Să meargă la psihoterapeut;
- ei sunt stranii, le plac găștile, le place să acționeze ca și gașcă, e dificil să-i atragi la bibliotecă;
- sunt un grup cu doleanțe (fantezii) ireale, biblioteca nu e în stare să le realizeze (nici fizic, nici intelectual, nici financiar!!!);

- e foarte greu de comunicat cu ei;
- îi interesează doar sportul;
- iau droguri;
- sunt iresponsabili.

Sunt spicuri din caracteristica acestui grup de la atelierul „Loalizarea utilizatorilor”, desigur negative, pentru că se bazează pe preconcepții general acceptate și nu pe necesitățile lor reale de viață, educație, dezvoltare, realizare, joacă, divertisment.

Ceea ce contează este jocul în sine, ideea de a da totul din tine, de a face totul cu intensitate, de a nu da niciodată înapoi.

De ce aceste prejudecăți preconceptuate sunt preluate și de bibliotecari? Le-am regăsit și în prezentările de la „Ignite 2018”. Deoarece noua generație este mai inteligentă. Inteligența generează întotdeauna probleme. De altfel, este firesc ca noua generație să fie mai inteligentă. Problema bibliotecarilor este că așteptările noastre sunt cele de altădată. La ora actuală, noul trebuie respectat mai mult decât vechiul.

Adolescența este perioada în care se stabilesc bazele identității personale și modul în care eul se integrează în grupul social. Dezvoltarea prin care trec adolescenții este un proces central al experienței umane. Comportamentele tipice adolescenței în multe culturi umane apar de-a lungul istoriei. Una din primele descrieri ale adolescenței îi este atribuită lui Socrate (469-399 î. Hr.): „Copiilor de azi le place luxul. Nu știu să se poarte și disprețuiesc autoritatea; nu-i respectă pe bătrâni și le place la nebunie să stea la povești în loc să lucreze”. Peste o sută de ani Aristotel îi descrie pe adolescenți ca

fiind „lipsiți de autocontrol, capricioși, pasionați și impulsivi”. Aceste caracteristici dăinuie secole și milenii. Ne amintim de piesa lui William Shakespeare *Poveste de iarnă* (1611, peste o mie de ani de la observațiile lui Aristotel), în care păstorul se plânge pe tineri: „Ar fi bine ca vârsta oamenilor între 10 și 23 de ani să nu existe sau ca tinerii să o doarmă; fiindcă nu fac altceva, la această vârstă, decât să lase fetele însărcinate, să hărțuiască bătrânii, să fure și să se bată”. Unele dintre caracteristici se regăsesc, puțin actualizate, și la cele identificate de bibliotecarii noștri.

Ce este adolescența? Unii o consideră echivalentă cu anii adolescenței. Și anii adolescenței sunt definiți diferit – unii o consideră între 10-16 ani. Stanley Hall, primul psiholog care a studiat adolescența ca etapă de dezvoltare, la începutul sec. XX, afirmă că adolescența începe în jurul vârstei de 12-13 ani și se încheie undeva între 22 și 25 de ani. Studiile științifice definesc adolescența ca fiind a doua decadă a vieții, este și definiția Organizației Mondiale a Sănătății. Alții cred că adolescența n-ar trebui asociată cu o vârstă anume.

Dar oricare ar fi definiția, un lucru e cert, că adolescența e considerată o perioadă distinctă de dezvoltare în toate culturile. Adolescența este o perioadă de formare, când pasiunea și creativitatea sunt la cote maxime.

Am putea cumva să intervenim? Da!

- Am putea utiliza caracteristicile acestui grup: pasiunea, creativitatea, importanța prietenilor, influența grupului de co-vârstnici, nevoia de a

- explora lumea, curiozitatea și energia lor de a căuta noul.
- Ne-am putea debarasa de prejudecăți și afirmații neconfirmate...
 - Am putea încuraja adolescenții să spună întotdeauna adevărul, indiferent de consecințe – față de așteptările lor, să discutăm împreună ce putem face.
 - I-am putea încuraja să le spună părinților tot ce gândesc, fără nici un fel de teamă. Acest lucru îi va ajuta nu numai pe ei, ci și pe părinți. Adevărul are întotdeauna o frumusețe a sa, la fel și sinceritatea.

Adolescenții se află într-o situație extrem de dificilă. Ei sunt în schimbare; își lasă copilăria în urmă și se transformă în tineri. La această vârstă există multă timiditate și nesiguranță în luarea deciziilor. Părinții nu prea știu să se facă utili. Dacă adolescenții își doresc mult să aparțină unui grup, indiferent care, soluția este să creăm grupuri pentru tineri, atractive, pe interesul lor, necesare preocupărilor lor. Filiala „Transilvania” a găsit soluția.

BOXA CU LECTURI

Relația bibliotecii cu tinerii

Discursul Danielei Vrabie la „Ignite” Hasdeu (secvențe)

Deseori adolescenții sunt descriși scandalosi, neascultători, provocatori și lipsiți de respect față de părinți, bunici, profesori... Dar aceasta caracterizează, de fapt, adolescența? Sau ea așa luptă pentru regăsirea identității proprii. Adesea adolescenții nu prea se avântă în activități, servicii organizate de bibliotecă, asociindu-le cu activitățile școlare.

Biblioteca „Transilvania” încearcă să anticipeze nevoile și necesitățile tinerilor de informare, recreere, divertisment și dezvoltare personală – grup-țintă al serviciului pe care-l

prezintă, grup semnalat de strategia Bibliotecii Municipale pentru anii 2008-2017. Serviciul „Tineri, rebeli și ambițioși” e o provocare pentru Biblioteca „Transilvania” să oferim context, joc, atmosferă, spațiu, surprize. Menținem, prin tehnica *1000 și una de nopți*, starea sufletească, voioșia, curiozitatea în efortul de a influența și modela comportamentul printr-o relație colaborată, bazată pe principiul „noi lor” și „ei nouă”. Serviciul „Tineri, rebeli și ambițioși” implică direct participanții, lupțând cu neîncrederea din ei, cu dezamăgirea, cu oboseala și cu teama de a nu-și pierde curajul. Trebuie să creadă în ei, în noroc, pentru că în ei stă puterea de a face totul.

Temele solicitate de tineri nu s-ar fi realizat fără suportul unui psiholog, al unui avocat, fără colaborarea strânsă cu Inspectoratul de Poliție sau fără memorabila *O seară venețiană*, motto-ul căreia a fost: „Valoarea ta se află dincolo de mască, dacă vrei să fii fericit, dă-ți jos masca sufocantă impusă de societate, respiră adânc și bucură-te de valoarea care e în tine”, susținută de actrița Teatrului de Revistă „Ginta Latină” Antonina Calancea.

Pe parcursul serviciului au fost experimentate sau simulate mai multe roluri. Au fost și vânzători de vise, la o tarabă improvizată... Își cumpărau stele cu vise. Fiecare avea propria lume, acum mai colorată, în care dorințele, visurile păreau realizabile. Dacă vrem să-i înțelegem, asta am învățat de la ei, ar trebui să privim lumea cu ochii unui adolescent pentru a vedea, care sunt acele lucruri importante pentru el. Noi am încercat împreună cu ei. Ne-a plăcut nouă bibliotecarilor, le-a plăcut și lor. Nu putem schimba lumea pentru adolescenți, însă putem încerca prin diverse servicii care răspund nevoilor lor de exprimare, frământărilor lor, temerilor lor, să fim utili. Serviciul „Tineri, rebeli și ambițioși” le oferă instrumente necesare cu care să o schimbe ei înșiși, pentru că: „Când frica, stresul te inundă, / Să te gândești că totul va fi bine. / Să nu te temi nicio secundă. / Să ai încredere în tine.”

Adolescenții au fantezii și vise legate de viitorul lor... Nu încercăm să-i aducem cu picioarele pe pământ – îi respingem. Și dacă au vise și idei pentru îmbunătățirea activității bibliotecii? Cel mai bine e să-i întrebăm, să le cerem ajutor, să-i implicăm într-un

joc, într-o activitate ludică, precum „Construim o bibliotecă de vis. Biblioteca noastră”. În acest caz reușita depinde de măiestria bibliotecarului ca să elaboreze designul jocului, să instituie regulile de joc, să motiveze, să recompenseze.

Cea mai bună soluție e să-i orientăm pe adolescenți către jocuri.

Vor sport? Căutați un voluntar, care la rândul lui va coopta alți voluntari din gașca lui. Orice sport este perfect, iar adolescenții ar trebui încurajați să fie nu doar simpli observatori ai jocului altora, ci chiar participanți direcți. Mulți se limitează să privească, și foarte puțini să joace. A fi însă simpli observatori nu-i ajută cu nimic să crească, să se dezvolte, dimpotrivă, va face din ei niște outsidersi în toate, niște oameni care nu vor dori să se implice, să participe, și asta într-o lume care are nevoie disperată de participare, de angajamente, de implicare. Este bine să privești din când în când cum joacă profesioniștii, dar numai pentru a învăța de la ei. Sportul are o calitate foarte frumoasă: ne învață faptul că nu contează dacă obținem victoria sau dacă suntem învinși. Ceea ce contează este jocul în sine, ideea de a da totul din tine, de a face totul cu intensitate, de a nu da nicio dată înapoi. Acesta este spiritul sportiv. Chiar dacă cealaltă echipă a învins, important este să nu vă retrageți, să puneți la bătaie întreaga voastră energie. Întreaga viață ar trebui să fie un joc.

4.3. Utilizatorii adulți (31-65 ani; seniori peste 65 ani)

Adulții constituie doar 32% din numărul de utilizatori înscriși la BM (2019). La nivel național acest grup demografic este mult mai mic. Segmentul preponderent sau majoritar al utilizatorilor sunt copiii și adolescenții (elevii și studenții) în jur de 53%. Adulții sunt grupul demografic din comunitate care împrumută cărți și participă la evenimente istorice, culturale, literare.

Seniorii utilizează jocurile de masă, cu precădere șahul, damele, domino-ul și jocurile de cărți. Dar foarte puțini utilizează biblioteca în scopul practicării acestor jocuri. Ne întrebăm de ce? Pentru că nu avem spații pentru jocurile de masă clar delimitate prin simboluri care transmit mesajul: *Aici se joacă șah, dame, domino, se împrumută cărți*. Trăim vremuri când funcția sălilor de lectură – pentru studiu – s-a erodat. Dar nu am abordat problema și nici măcar nu am discutat-o. Un an de pandemie i-a forțat pe oameni să-și caute alte surse de studiu și alte instrumente pentru a ajunge la ele. Acum ar trebui să hotărâm ce facem cu aceste spații pustii, poate ar trebui să-i întrebăm și pe adulți, să depunem efort pentru a-i implica – e o rezervă și o nișă pe care o putem dezvolta pentru viitor – a atrage mai mulți adulți la bibliotecă și a diversifica oferta de servicii.

Presupunerea, vehiculată în domeniu, precum că adulții nu au interes față de jocurile de societate nu este valabilă – niciodată nu

Cele mai căutate jocuri pentru adulți sunt jocurile de societate moderne.

i-am întrebat – și apoi este contrazisă de specialiștii și practicienii jocurilor. Cel mai mare interes în ziua de azi al tinerilor și al adulților sunt jocurile de societate, spun angajații barurilor, cafenelelor și magazinelor de jocuri. Noi, ca domeniu, pierdem tendințele emergente, iar când se „coace” decizia de a acționa – e târziu, piața este ocupată de altcineva.

Jocurile de societate moderne sunt un fenomen social care a tot crescut în ultimii ani, spune o revistă respectabilă – „Adevărul”¹ într-un vast articol despre evoluția și interesul față de jocurile pentru adulți și dezvoltarea industriei jocurilor. Cum arată astăzi cafenelele, barurile? Iată cum se descrie o cafenea modernă din București: „...Câtă vreme am stat pe margine privind neputincioasă la prietenii care se sabotau în continuare în clasicul joc *Mafia*, cafeneaua se umpluse de tineri adunați în jurul unor planșe și cartoane ilustrate cu teritorii, pe care țopăiau pioni, soldați și monștri în miniatură, altele erau acoperite de case și poduri care se înmulțeau în funcție de cum dictau zarurile și de alte reguli mai complicate. Unii priveau nehotărâți la biblioteca din încăpere, plină cu jocuri din care nu lipsea „Nu te supăra, frate” și nici „World of Warcraft”. Spiritele începeau să se aprindă tot mai mult. Cafeneaua arăta ca o lume în care uitai complet de vremea frumoasă de-afară...”. Citeam și vedeam această imagine în biblioteca noastră.

Articolul răspunde și la întrebarea ce jocuri joacă adulții – *Catan*, *Carcassone* sau *Game of Thrones*, *Mordor*, *Monopoly*, *Magic: The Gathering*, *Exploding*

¹ adev.ro/pbcl52 - 20.10.20; www.boardgames-blog.ro

Kittens, Diplomacy sau *Dixit. Catan*, acest *Monopoly* de astăzi a fost numit de „The Washington Post” – Jocul de societate al timpurilor noastre.

Mara Raduse (antreprenoare din industria jocurilor de societate), într-un interviu pentru „Dilema Veche”, susține că cele mai căutate jocuri sunt cele pentru grupurile mari de oameni. „Cele mai cunoscute sunt *Catan, Dixit și Activity* și mai nou *Cards Against Humanity* care e acum un fenomen global. Sunt în top cele care au, în general, un regulament destul de simplu și un nivel mic spre mediu de dificultate.

Jocurile science-fiction, *Exodus: Proxima Centauri*, după o carte a lui Stanislaw Lem, și *Praetor*, rămân în topul preferințelor.

Există peste 60 000 de jocuri unicat în lume și numărul lor e în creștere. Un studiu apărut în publicația britanică „The Guardian” arată că, între 2010 și 2014, achizițiile de astfel de jocuri au crescut, în fiecare an, cu 25%-40%. Și asta pentru că „jocurile de societate înseamnă mai mult decât a muta niște soldăței de plastic pe o hartă. Ele ne învață lecții utile despre rivalitate, tensiune, despre socializare. Despre cum să depășim o înfrângere. Ne îndeamnă să ne așezăm la o masă cu prietenii, să interacționăm unii cu alții și să mai plecăm din fața monitorului. Dar mai important decât toate acestea, e că ele ne reamintesc cum să ne jucăm”. De toate acestea are nevoie fiecare adult. Amintiți-vă scena din filmul „Italia patria nostra”, epizodul 3, când Fiodor (Fedea, interpretat de Petru Oistric) se joacă ca un copil în jocul *Baba oarba*, un joc în aer liber foarte vechi.



Jocul „Baba-oarba”, de David Wilkie, Paul Jarrard & Sons,
Londra, 1820

REZUMAT

Biblioteca este un organism în dezvoltare continuă care își organizează activitatea în funcție de necesitățile membrilor comunității nu doar a celor exprimate de utilizatori. Dezvoltare înseamnă inovare, remodelare, reinventare, diversificare a resurselor, a formelor de activități, a elementelor constitutive, a relațiilor, a imaginii. Aici ar fi bine să amintim Legile clasice ale lui Ranganathan și să le raportăm la jocuri:

- jocul este pentru a fi jucat;
- fiecărui utilizator/jucător jocul lui;
- fiecărui joc utilizatorul/jucătorul lui;
- salvează timpul utilizatorului/jucătorilor;
- biblioteca e un organism în creștere (utilizatori, resurse, cereri comunitare, oferte ludice).

PROVOCARE:

1. Fiți sinceri și răspundeți la întrebarea: *Cât de des cercetați necesitățile de joc ale utilizatorilor la biblioteca dvs.?*;
2. Faceți o sinteză de 1,5 pagini A4 despre dotarea bibliotecii dvs. cu jocuri pentru cele trei grupuri de utilizatori: copii, adolescenți, adulți;
3. Faceți o cercetare „În ce jocuri se joacă adolescenții?” sau adulții...

IW





CAPITOLUL V. SPAȚIU DE JOACĂ, MATERIALE ȘI RESURSE LUDICE

5.1. Organizarea spațiului ludic

Biblioteca este un mediu ludic cu sau fără spații de joacă. Unele biblioteci au spații numite Ludoteci, cu atmosferă deschisă, pozitivă, jucăușă care instantaneu transmit mesajul – *Acesta este locul tău de joacă!* Crearea unui astfel de mediu cere resurse financiare, informaționale, ludice, dar și cunoștințe de design interior, identificarea necesităților și cererii de jocuri ale utilizatorilor. Utilizatorii – fie copii, adolescenți sau adulți – caută, în spațiile destinate lor, confort, încredere și permisivitate.

Copiii și adolescenții, în deosebi, sunt zgomotoși și aceasta-i nemulțumește pe adulții din biblioteci. Cel mai indicat ar fi să amenajăm separat spații de joacă, dacă interiorul bibliotecii permite pot fi chiar izolate fonic sau se pot instala pereți mobili. În cazurile bibliotecilor rurale se pot amenaja zone speciale de joacă în exterior. Spațiul *Adolescentina* sau altcumva intitulat, trebuie amplasat într-o zonă a bibliotecii care nu va deranja utilizatorii altor servicii. Există o supoziție precum că pentru adulți nu-i nevoie de spații special amenajate, dar nu e tocmai așa. Ei practică jocuri precum *Sudoku*, *Dame*, *Șah*, *Jocuri de societate*, împrumută cărți ș.a. pentru care au nevoie de mese speciale cu tablă de șah desenată pe ele sau mese simple pe care stau piesele de șah, dame, jocuri de masă – condiția e să fie amplasate

Spațiile de joc, creative, ar trebui să fie asemenea unui laborator în care se produc transformări și evoluții în dezvoltarea copiilor și adolescenților.

mai departe de zonele de joacă pentru copii sau pentru adolescenți.

Suprafața spațiului de joacă depinde de mulți factori: numărul de utilizatori implicați în joc (copii, adolescenți); numărul de servicii oferite; de forma de activitate ludică desfășurată, de resurse financiare și materiale. O încăpere de 15-20 metri sau un segment, zonă amenajată special, de 4-5 metri, poate satisface în cea mai mare măsură scopurile ludice ale unei biblioteci rurale. Dar dacă au un spațiu mai mic, iar pentru majoritatea jocurilor au nevoie de o porțiune mai mare, oricând pot ieși în aer liber, în spațiul adiacent bibliotecii. O zonă de 15-20 metri pătrați e mai indicată. Un segment mai mic poate fi recomandat pentru activități de grup cu 8-10 utilizatori, dar și pentru jucători cărora le place să se joace singuri. Trebuie să fie suficient spațiu pentru fiecare, astfel încât aceștia să nu deranjeze unul pe celălalt. Pentru grupuri de 15-20 de copii ideal ar fi un spațiu de peste 30 de metri pătrați.

Spațiile de joacă impun și alte exigențe – să fie luminoase, pozitive, modern pavoazate – în culori pastel, zugrăvite cu vopsea bio-lavabilă. Mobila – ergonomică din lemn, vesel colorată, în formă de copac, barcă, mașină, bicicletă, tren sau dulapuri haioase pentru depozitarea resurselor: rafturi originale pentru cărțile cu povești care au format foarte diferite; rafturi pentru jucării, pentru DVD-uri cu filme animate sau filme educative, blaturi pentru

pictat, pentru jocul cu plastilina, pentru pictatul cu degetul.

Mobilier funcțional recomandat ca obligatoriu în spațiile de joc:

- mese fixe de 2 sau 4 locuri, cu marginile rotunjite (conform constituției corporale a copiilor), de culori calde;
- masă pentru jocuri senzoriale, cu marginile rotunjite;
- masă pentru robotică;
- scaune mici, solide, cu marginile rotunjite, tip jilț/fotoliu (conform înălțimii copiilor);
- scaune modulare care permit fixarea copiilor – (în situația când avem și copii cu dezabilități fizice);
- scaune mici pentru adulți (dacă părinții vor să participe ca parteneri de joc cu cei mici);
- rafturi joase pentru copii, cu marginile protejate/rotunjite.

Se completează în funcție de viziunea bibliotecii asupra activității ludice, bazată pe cunoașterea



dorințelor și necesităților publicului. Posibilitățile sunt mari – industria mobilă dezvoltă produse calitative, estetic atrăgătoare, răspunde și adaptează produsele la cererea bibliotecilor. Reușita amenajării unui ludo-spațiu depinde de imaginația bibliotecarului, de destinația spațiului – pentru copii, adolescenți sau adulți.

Este foarte important ca biblioteca să asigure spații cu anturaj îmbietor, cu un climat favorabil evoluării intelectuale și creative a copiilor și adolescenților. Spațiul de joacă sau spațiile în care se face educație prin jocuri ar trebui să fie asemenea unui laborator în care, prin pasiunea și expertiza bibliotecarului-conducător al jocurilor, se produc transformări și evoluții în dezvoltarea copiilor și adolescenților.

5.2. Idei pentru selecția materialelor și resurselor pentru joc

Regula este selectare în loc de acumulare.

Despre jucării și tehnologie – se pune accent pe principiul *mai puțin înseamnă mai mult* și pe prezența elementului social în toate formele de joacă. Spațiile de joacă sunt echipate cu locuri diverse pentru jocuri în doi sau trei, în grupuri mici sau în echipe mai mari, singuri sau cu un bibliotecar; locuri de cățărat, cu structuri din lemn care pot fi modificate conform imaginației copiilor. Nu au nevoie de jucării sofisticate care se găsesc în toate magazinele specializate. Cele mai importante ingrediente de care au nevoie copiii pentru a-și dezvolta creativitatea sunt plastilina, vopselele de pictat și piesele de construit, nisipul, apa, – cu ele poți crea orice...

Ideile și criteriile de selecție pot fi folosite în procesul completării resurselor pentru jocuri în spații deja existente sau în procesul organizării unui spațiu de joacă bazat pe unele principii [18, p. 144] care să servească drept mediu în care jucătorii să-și poată exprima senzațiile, să-și exploreze relațiile și să se înțeleagă pe ei înșiși. Unul dintre principiile generale pentru alegerea jucăriilor este că acestea trebuie să fie durabile, pe cât posibil – din materiale naturale. Amintim că primele jucării folosite de oameni erau bețele, pietrele și scoicile.

E nevoie de jucării și de materiale care să ofere o varietate largă de posibilități pentru aspiranții la jocuri, să fie corespunzătoare vârstei, simple și ușor manevrabile. Prin urmare, sunt selectate jucării pe care copiii le pot manevra singuri. Multe jocuri nu satisfac aceste criterii și, prin însăși natura lor, necesită implicarea directă a bibliotecarului.

Alegerea jucăriilor, jocurilor și a materialelor de joacă constituie un proces bine chibzuit, bazat pe un raționament întemeiat și utilitar; pe identificarea



nivelului de dezvoltare a copiilor. Jucăriile reprezintă cuvintele copiilor, iar jocul este limbajul lor. Prin urmare, sunt alese jucării și materiale (cuvinte) care să faciliteze exprimarea copiilor, oferindu-le o gamă largă de activități de joc (limbaj). Întrucât copiii își exprimă instantaneu senzațiile și reacțiile prin joc, sunt alese jucării și materiale care:

- facilitează o gamă largă de exprimări creative;
- facilitează o gamă largă de exprimări emoționale;
- angrenează interesele copiilor;
- facilitează jocul expresiv și explorator;
- permit explorarea și exprimarea fără verbalizare;
- permit succesul jocului fără o structură prescrisă;
- permit jocul fără semnificație;
- au o construcție robustă pentru folosirea activă.

Regula este *selectare* în loc de *acumulare*. Jucăriile și materialele se aleg cu atenție pentru (a) a contribui la îndeplinirea obiectivelor activității ludice a bibliotecii și (b) a ține cont de măsura în care ele sunt conforme cu rațiunea acestei activități. Materialele de joc nu încurajează automat exprimarea nevoilor, senzațiilor și experiențelor copiilor. Jucăriile mecanice și electronice sau jocurile electronice nu facilitează dezvoltarea unei relații cu creativitatea copilului. De asemenea, ele nu permit jocul simbolic întrucât acesta este deja preprogramat.

Jucăriile și materialele sunt folosite de copil în actul comunicării. Prin urmare, trebuie alese unele care facilitează:

- stabilirea unei relații pozitive cu utilizatorul-copil;
- exprimarea unei game largi de senzații;
- explorarea experiențelor din viața reală;
- testarea în realitate a limitelor;
- oportunitatea de dezvoltare a autocontrolului.

Am identificat opt criterii de care e necesar să ținem cont la selectarea jucăriilor [18, p. 151]:

- securitate;
- manevrabilitate;
- soliditate;
- interes manifestat de copii;
- descoperire activă;
- posibilitate de creație;
- stimularea afectivității;
- polivalență.

Aceste criterii de selectare a jucăriilor apreciază valoarea funcțională, experimentală, relațională și structurală. Politica de selecție a resurselor/materialelor pentru organizarea activității ludice se elaborează pe criterii pertinente și flexibile comune pentru selectarea oricăror resurse (inclusiv cărți) pentru colecția bibliotecii ca:

- disponibilitatea pe rafturile bibliotecii;
- tendințele noi în literatură, știință, tehnologie, suporturi alternative;
- cererea prognozată;
- necesitatea practică;
- corelarea cu materialele existente în colecție, cu alte formate;
- importanța relativă vizavi de alte formate ce se referă la același subiect.

Criteriile de mai sus sunt generale. Politica de achiziții este influențată de progresul tehnic în evoluție intensivă care determină diversificarea achizițiilor în formate alternative. În 2019 BM a majorat achiziția de jocuri (24 de jocuri în 440 exemplare, majoritatea pentru copii); deține peste 300 de titluri de cărți cu și despre jocuri, STEAM (experimente, fenomene naturale etc.) și materiale pentru experimente, explorare și cunoaștere. Politica de selecție, incluzivă prin esența sa, punctează factorii care permit resurselor ludice să fie mai accesibile:

De unde și cum se pot obține materialele – cumpărare, abonare, donare, schimb etc.?

Care sunt nivelurile de complexitate a jocurilor?

Unde vor fi plasate jocurile cu alte formate, alternative? În spațiul de joc sau în depozit?

Cine poate împrumuta jucării, jocuri etc. și/ sau dacă vor fi împrumutate?

Selectarea resurselor, organizarea și utilizarea lor în programe și servicii necesare comunității



influențează destul de mult atitudinea oamenilor față de bibliotecă.

5.3. Jucării și alte resurse necesare spațiilor de joc sau Ludoteci:

Într-un spațiu de joc (Ludotecă, Bebetecă sau un loc amenajat) trebuie să avem tot spectrul de resurse și jucării care răspund obiectivelor ludice ale bibliotecii și interesului celor trei categorii de public ale jocului – copii, adolescenți, adulți. Colecția va include, în primul rând, jocuri. Fiecare bibliotecă care are un spațiu de joacă trebuie să constituie o colecție de jocuri – din toate domeniile, de la matematică la artă – jocuri educative, creative, sociale, de inteligență, logice, de întrebări și răspunsuri, de construcții, de echipă, de petrecere, de familie, de societate. Respectăm perspectiva gender în constituirea colecției incluzând resurse și jucării pentru femei și bărbați, pentru fete și băieți, pentru bebeluși.

Colecția va cuprinde cărți – de povești, de colorat, senzoriale, sonore, cărți cu jocuri; reviste, ziare pentru copii și adulți care publică jocuri sau cu specific ludic.

Trusa medicală folosită în situații de prim ajutor.

Instrumentele de lucru ale bibliotecarului: registre; mape; albume pentru fotografii în format online sau în format tradițional, dacă le considerați mai comode.

În continuare, vă recomandăm o listă de jucării ordonată alfabetic pentru spațiile de joc:

În procesul de selectare a jocurilor, bibliotecarul respectă valorile culturale și de diversitate.

TABELUL nr. 2. JUCĂRII:

- Animale de pluș;
- Aparat foto (jucărie);
- Autobuz școlar;
- Bani și casă de marcat de jucărie;
- Bicicletă/tricicletă;
- Binoclu;
- Caleidoscop;
- Camion, mașinuță, avion, tractor, barcă, ambulanță;
- Caschetă de pompier, de polițist, diademă, coroană;
- Căluți-balansoar sau cu roți;
- Cărți din textil, carton sau lemn;
- Cărți mari, cu poze clare;
- Cărți de colorat;
- Cărți senzoriale;
- Cărucior pentru păpuși, pentru piață, pentru fructe și legume;
- Căsuță pentru păpuși;
- Ceas (jucărie);
- Cercuri de gimnastică (de plastic sau aluminiu – sunt mai ușoare)
- Cort (pentru povești);
- Corzi de sărit;
- Cuburi de plastic și din lemn;
- Cuptor (din lemn);
- Cutie pentru nisip, lopățică, pâlnie, sită, găletușă;
- Dinozauri, rechini;
- Familie de păpuși flexibile;
- Familii de animale domestice și sălbatice;
- Frigider (din lemn);
- Gumby flexibil (figură nedefinită);
- Haine pentru păpuși;
- Haine pentru costumat;
- Hamac;
- Jucării de construit;
- Jucării (de incastrare), bile mari de lemn sau plastic înșirate pe bucăți de sârmă dură, ancorată în lemn;
- Jucării de tras și împins, mari, cu roți;
- Jucării-surpriză cu diverse zone de prehensiune/motorii, manipulative și cu diverse tematici (cu butoane pe care

- apeși și se deschide o clapă din care ies diverse tipuri de animale, păsări, personaje de poveste);
- Jucării și forme pentru nisip;
 - Insecte;
 - Instrumente muzicale;
 - Leagăn;
 - Lego de diverse forme și mărimi;
 - Marionete de mână (medic, asistentă, polițist, mamă, tată, soră, frate, copil, crocodil, lup etc.);
 - Mască de tip Călărețul Singuratic – și alte măști;
 - Mască medicală;
 - Mașini de diverse forme;
 - Microscop;
 - Mingi (mici);
 - Mingi mari de cauciuc;
 - Oale, tigăi, tacâmuri;
 - Pat pentru păpuși;
 - Păpușa gonflabilă sau eroi din povești gonflabili;
 - Păpușă Barbie;
 - Piese de construcție din lemn (diferite mărimi și forme);
 - Pistol cu proiectile;
 - Pistol-jucărie care face zgomot;
 - Poșetă cu bijuterii;
 - Puzzle cu forme clare;
 - Puzzle scai;
 - Rachete de tenis de masă;
 - Rachete de badminton;
 - Soldăței și echipament militar (set de jucărie);
 - Șarpe și crocodil din cauciuc;
 - Tablă de scris;
 - Tablă magnetică;
 - Teatru de păpuși, set – cortină, păpuși de deget, de șorț, de mână și decoruri pentru diverse tematici;
 - Telefoane;
 - Telescop;
 - Tobă;
 - Tobogan plastic;
 - Trusă medicală (jucărie).
-

Materiale

Materialele necesare în activitatea ludică și care trebuie să fie obligatoriu în spațiile de joacă:

Acuarele; Blat de lucru; Cartoane de diverse mărimi, grosimi și culori; Clei de diferite feluri; Creioane simple și colorate; Cretă colorată; Farfurii de plastic și hârtie; Foarfece; Funie; Hârtie de diverse mărimi, simplă și colorată, fosforescentă; Hârtie glasată, creponată de mai multe culori; Lut polimeric; Markere nepermanente nontoxice; Nisip; Palete pentru pictură; Piese din lemn (diverse mărimi); Plastilină; Șevalet.

Spațiile de joc pentru copii e preferabil/ recomandat să aibă în dotare un sac de nisip fin. Nisipul și apa sunt mijloace nestructurate de joc pentru copii. Ele sunt și materialele cel mai rar întâlnite în spațiile de joacă ale bibliotecilor. Absența nisipului și a apei în spațiile de joc reprezintă rezultatul toleranței scăzute a bibliotecarilor la dezordine și nevoia de a menține lucrurile curate și aranjate. Nu e un motiv întemeiat – un vas cu puțin nisip și o găleată cu apă vor servi acestui scop destul de bine. Există în comerț nisipiere din plastic cu fund care pot fi utilizate în biblioteci. Nisipului și apei le lipsesc structura, care le poate transforma în orice dorește copilul: lună, pustiu, plajă... conform imaginației fiecăruia.

Piese de lemn pot fi stivuite, asamblate, dar și doborâte la pământ, permițându-i copilului să exploreze starea de a fi constructiv și de a fi distructiv. La fel ca în cazul nisipului și a apei, copilul experimentează senzația de satisfacție întrucât nu există un mod „corect”, fix sau determinat de a te juca cu ele.

Pictura pe șevalet îi oferă copilului oportunitatea de a fi creativ, de a fi dezordonat, de a simula scene din viață sau de a exprima diverse senzații.

Lista nici pe departe nu e completă, poate fi mai mare sau mai mică decât a noastră. Bibliotecarul își va întocmi lista sa de materiale trebuincioase în funcție de necesitățile utilizatorilor bibliotecii, de vârsta lor, de numărul de copii utilizatori, de aspirațiile lor (ale adolescenților), de strategia ludică a bibliotecii, de obiectivele serviciilor oferite, de statutul spațiului (Ludotecă, sală de jocuri sau un sector amenajat) și, în ultimă instanță, de buget.

Cu referire la adolescenți și tineri: ar fi foarte bine să lucreți cu ei la întocmirea listei de bunuri, echipament, jocuri, materiale și resurse pentru zona lor sau pentru serviciile pe care le solicită.

SFAT

Reinventarea spațiilor

Bibliotecile au acum sălile de lectură pustii, nimeni nu-și permite luxul de a citi un volum în sala de lectură... cel mai bine ar fi să le transformați în spații pentru adolescenți și tineri. Să le dați frâu liber să elaboreze designul spațiului, să-l pavoazeze și să hotărască ce mobilier ar fi COOL sau funcțional pentru ei, ce resurse ar necesita, ce program de funcționare i-ar satisface. Aceasta-i o abordare de a veni în întâmpinarea necesităților lor. De cele mai multe ori bibliotecile le impun un spațiu și un program prestabilit! Asta fac bibliotecarii indolenți, care vor confort. Bibliotecile de excelență – îi fac parteneri, le anticipă nevoile de exprimare, dezvoltare, educație și divertisment!

Cu referire la adulți: spațiile pentru ei sunt sobre – mese, scaune (ergonomice) și instrumente pentru joc – cronometru (pentru șah), tablă (pentru vizualizarea scorurilor), hârtie, pixuri, creioane în cazul

jocurilor de masă. Dacă biblioteca oferă și alte forme de activitate ludică, precum șezători sau cluburi pe interese (de cântat, de recitat, de dansat) care au loc o dată pe lună, spațiile se amenajează în ajunul zilei desfășurării sau chiar în ziua respectivă, în funcție de eveniment și temă.

În procesul de selectare a resurselor, a jocurilor, bibliotecarul este atent la aspecte ce țin de valorile culturale și de diversitate. Numeroase astfel de resurse, jucării, materiale de joc pot fi obținute de la utilizatori, donatori, prieteni ai bibliotecii. Materiale de joc pot fi și procurate, organizând campanii de Advocacy, campanii de colectare de fonduri sau solicitând ajutor financiar fondatorilor.

Unul dintre aspectele caracteristice spațiilor ludice e consecvența – jucăriile se regăsesc în același loc al spațiilor de joacă de fiecare dată când copilul intră pe ușă, când adolescentul sau adultul intră în zona lui. Piesele de joc – șah, dame, darts ș.a. se găsesc în același loc, la aceeași masă. Cărțile despre jocul de șah, dame, domino se află în imediata apropiere de mesele cu piese sau chiar pe mese. Cărțile cu povești se află întotdeauna pe raftul lor specific. Asta nu înseamnă că totul trebuie să strălucească de ordine și curățenie. Atât copiii, cât și tinerii sau adulții se simt mai în siguranță când știu în permanență unde se află lucrurile – astfel, spațiul și relația devin predictibile. Spațiul de joc bine organizat comunică faptul că mediul este constant și simbolizează că lumea poate fi ordonată, doar suntem profesia ordinii. J. Huizinga evidențiază cea mai pozitivă trăsătură a jocului: „Jocul creează ordine, este ordine” [15, p.51].

SFAT

Fiți japonezi!

Educați copiii, adolescenții, orice utilizator al serviciilor bibliotecii să lase locul curat, ordonat după sesiunea de joc. O procedură oportună este de a planifica o zi pentru curățenie, o dată pe lună, în care toți cei ce folosesc spațiul se întâlnesc pentru a face curățenie generală și a-l amenaja.

Educați copiii să aranjeze cărțile pe rafturi, învățându-i mai întâi cum să le ordoneze, astfel veți face și educație pentru a îndrăgi biblioteca. Practicați astfel și la aranjarea jucăriilor sau a echipamentului utilizat în cazul adolescenților.

Tot ceea ce se află în spațiul/zona special amenajate pentru joacă sau servicii ludice trebuie să rămână intact, complet și în stare de funcționare.

REZUMAT

Specialiștii în teoriile jocului consideră foarte important spațiul și ambientul în desfășurarea activității ludice. La fel de importante sunt dotarea cu echipament, jucării și alte materiale necesare bunei și eficientei funcționări a astfel de activități. Importante sunt criteriile de selecție a jocurilor, jucăriilor, cărților, materialelor de joc care ar trebui să fie parte componentă a politicii de achiziție a resurselor pentru dezvoltarea colecției. Capitolul identifică criteriile, oferă un set de recomandări pentru organizarea spațiului de joc pentru copii, adolescenți și adulți și o listă de jucării și materiale care nu-i obligatorie, ci e de orientare (până apare această carte vor fi alte jucării). Cea mai bună decizie în dotarea cu resurse și materiale e să-i întrebați pe copii și adolescenți, ei știu mai bine.

PROVOCARE:

1. Inițiați, planificați o cercetare a interesului pentru jocuri al adulților;
2. Identificați alte trei criterii de selecție a resurselor ludice;
3. Întocmiți o listă de jucării și materiale pe care le-ați dori să le aveți în biblioteca dvs. și trimiteți-o administrației BM sau Secției managementul resurselor.





VI

CAPITOLUL VI. ACTIVITATEA LUDICĂ / ANIMAȚIA LUDICĂ

Coordonatele definitorii ale oricărei activități sunt: scopul, mijloacele, motivația, presupunând desfășurarea unei succesiuni de operații și de acte în vederea atingerii unui obiectiv, a satisfacerii unei trebuințe, a unor idealuri și imperative. Deci, o activitate ludică este propusă nu pentru a ocupa timpul liber al omului, ci pentru a răspunde unei nevoi, unei așteptări. Alegerea unei activități se face în funcție de categoria de vârstă, de particularitățile fizico-psi-hice, ritmurile de dezvoltare, de mijloacele umane, financiare de care dispunem, de numărul de participanți, de locul unde se va desfășura activitatea și de timpul dedicat acesteia.

BOXA CU LECTURI

Vorbesc utilizatorii

În cadrul diverselor tipuri de activități desfășurate cu copiii cei mici sau cu tinerii, cele organizate în timpul liber ocupă un loc foarte important în conturarea personalității lor, în dezvoltarea autonomiei acestora, în socializarea și integrarea lor firească în viața socială. Utilizarea bibliotecii se clasează, în ultimul timp, îndeosebi la categoria „timp liber”. Întrebați de ce nu merg la bibliotecă, majoritatea respondenților răspund – *nu avem timp*. La întrebarea Ce ar trebui schimbat ca dvs. să utilizați serviciile bibliotecii? cei chestionați răspund prin: *să fie atractive, să ne ofere jocuri, surprize, să anticipe așteptările noastre, că dacă am găsi la bibliotecă muzică și ar fi gratuită aș merge...* (spicuiți din ultima conversație a bibliotecarilor în parc cu utilizatorii, Chișinău, august, 2019).

Ceea ce este necesar să facem e faptul că trebuie să aflăm și să învățăm direct de la utilizatori.

Să ne reorientăm, să ne asumăm și acest adevăr – că oamenii văd biblioteca ca pe o instituție a utilizării timpului liber – să conștientizăm că categoria „timp liber” are caracter opțional, benevol, nimeni nu este obligat prin vreo lege să meargă la bibliotecă. Ca să răspundem totuși pozitiv la acest trend emergent pentru bibliotecari, dar demult prezent în mentalul colectiv al comunității, e necesar să oferim un conținut variat, atractiv, interesant, stabilind relații interpersonale bazate pe colaborare, apropiere, încredere, prietenie și permițând angajarea directă a copiilor, tinerilor în organizarea și derularea activităților. Ceea ce trebuie să facem e faptul că este inevitabil să aflăm și să învățăm direct de la utilizatori.

6.1. Categoriile și forme de activități

În viziunea specialiștilor-cercetători ai jocului, activitățile ludice pot fi împărțite în cinci mari categorii: activități manuale; tehnico-științifice; activități de expresie; activități de finalizare și activități sportive. Fiecare categorie are formele sale de activități:

- **activități manuale:** confecționarea de jucării din hârtie, lemn, metal, țesături, lână, gips, sticlă, materiale din natură sau reciclabile etc.; marionete de diverse tipuri; măști; cadouri; confecționarea unor instrumente muzicale; elaborarea de afișe, colaje, decupaje din hârtie, țesături sau alte materiale; fabricarea unor jucării care zboară (avioane, rachete, sateliți); construirea în aer liber (moriști de apă, vapoare, caiac, barcă cu pânză); activități care implică tehnici particulare: ateliere de imprimare, de

tipografie, de croitorie, de țesătorie, de prelucrare a lemnului, a lutului, a ceramicii, de navomodele, de micro-modele, de automodelism, de aeromodele etc.; reparații și restaurare: biciclete, aparate, obiecte de artă etc.

- **activități tehnico-științifice:** birdwatcing; experimente, construcții inginerești, coding, robotică (activități bazate pe folosirea unor fenomene fizice, chimice etc. din domeniul electronicii, informaticii, radiogoniometriei).
- **activități de expresie:** jocuri muzicale, mimă, pantomimă, marionete, schetchuri, teatru, deghizări, dramatizări, jocul umbrelor, muzică, dans, desen, pictură, povestiri etc.
- **activități de finalizare:** seri, amiezi, dimineți sau chindii literare, artistice, distractive; spectacole, târguri, focuri de tabără, carnavaluri, baluri mascate, șezători, campionate de robotică, de coding, serbări, seri de film, seri de povești, seri de jocuri distractive, jocuri de iarnă, de primăvară, de toamnă; jocuri tradiționale (populare); seri „cazino”, concursuri – lectură, desen, vorbitul în public; turniruri (literare, de ingeniozitate, de jocuri ale minții etc.), concursuri – intelectuale, de romanețe, muzică nouă, dans, miss și mister-ul *Lecturiadei*, de exemplu; cursuri.
- **activități sportive:** fotbal, baschet, tenis de câmp, tenis de masă, volei, badminton, aerobic etc.

Desigur, mai există și alte categorii de activități decât cele enunțate de către noi. Unele nu sunt

Biblioterapia presupune pregătirea oamenilor ca să reziste și să se descurce în situații de criză și disconfort social sau medical.

specifice bibliotecilor, iar altele nu au scop ludic și nu s-au regăsit în categoriile de mai sus (exceptând activitățile sportive). Astfel în formele ludice mai intră competiția, lupta, provocarea, duelul intelectual, literar, oratoric, magia, epigrama, ghicitoarea (care este în principiu și dintru început un joc) – întrebarea enigmatică, e joc de societate zice J. Huizinga [15, p. 193]; întrebări în lanț; poezia, mitul, comedia, disputa și declamația (un obiect de întrecere publică - vorbirea este spectacol); probă de iscusință, de literatură, de artă; traseele de explorare, cunoaștere, descoperire, excursia, șezătoarea, jocurile populare, festivalul, basmul, povestea, proverbul.

6.2. Forme specifice, incluzive de activități

Obiectivele de Dezvoltare Durabilă, pe care se construiește strategia educațională a secolului XXI, sunt pentru ca fiecare individ să-și formeze deprinderi și oportunități, să se poată adapta și dezvolta, să-și satisfacă necesitățile vitale într-un socium agresiv și competitiv, să se poată apăra în situații socioeconomice dinamice. O așa schimbare de accent a condiționat noi forme și metode de activități apărute ca răspuns la necesitățile diferitelor segmente vulnerabile de public, printre care și biblioterapia, care presupune pregătirea oamenilor ca să reziste și să se descurce în situații de criză și disconfort social sau medical. Situația pandemică în care ne aflăm și ne vom mai afla e tocmai propice pentru

deschiderea unor cluburi de biblioterapie. *Povești din infern* poate fi titlul unui club al celor care au experimentat boala de Covid și repercusiunile asupra sănătății post – Covid, care ar include povești personale, recomandări de cărți care să-i ajute să treacă peste trauma psihologică, discuții, jocuri de educație sanitară și medicală, video-jocuri...

Alături de jocurile didactice, creative, utilizate la scară foarte largă, există și jocurile terapeutice (ca metodă) adunate sub umbrela sintagmei *terapia prin joc*, care include: terapia prin joc a adulților; în familie; de grup (inclusiv a pacienților din spitale).

BOXA CU LECTURI

Biblioterapie

„Mișcarea biblioterapeutică a apărut în biblioteconomie la sfârșitul veacului XIX. Unul dintre fondatori a fost Nicolae Rubakin, mare bibliolog rus, care a atras atenția asupra psihologiei de receptare a operelor literare la diferite categorii de oameni și dovedind că lectura oferă sprijin spiritual, moral și modele de a ieși din criză” (18, p. 146). Fondator al biblioterapiei este considerat însă neuropatologul suedez Iarob Bilstrem. În 1916, la Congresul bibliotecarilor americani, tehnica satisfacerii cererilor pacienților, cărora le trebuie ajutor pentru a înțelege problemele a fost denumită *biblioterapie* și era bazată pe modele clasice din literatura artistică. Știința și practica au evidențiat trei abordări metodologice ale biblioterapiei omologate la diferite etape istorice de dezvoltare și utilizare: medicală – utilizată în spitale și sanatorii; motivațională – bazată pe recunoașterea valorilor literaturii artistice ca model de transformare a personalității, de schimbare a situației, condiției prin mobilizarea puterilor sale spirituale și morale ajutând omul în situații critice; pedagogică/educațională – axată pe dezvoltarea spirituală, autorealizarea individuală și necesitatea lecturii ca o condiție a realizării și formării altor necesități – căutarea de sine stătător a soluțiilor la problemele personale cu ajutorul literaturii/informației.

Biblioteca poate acoperi, într-o oarecare măsură, abordarea motivațională și educațională – dimensiuni în care jocul este componenta principală. Nu reușim, însă pentru a face față interrelației cu oameni afectați social, economic, medical, bibliotecarul are nevoie de o pregătire sintetică bazată pe portretul profesiei, pe scop, pe funcții și roluri speciale, pe priorități și atribuții, pe sfera de acțiune a profesiei și pe cunoștințe speciale (psihopedagogice, asistență socială, lecturi).

Câțiva ani în urmă, la recomandarea BNRM, bibliotecile au încercat să organizeze cluburi de biblioterapie, dar nu au rezistat pentru că nu corespundeau conceptual cu adevărata biblioterapie – ele funcționau ca obișnuite cluburi de lectură sau cluburi de discuții despre cărți sau prezentări de cărți. Elemente ludice persistau la ședințele acestor cluburi, în special la Biblioteca „Târgoviște”, la care ludicul e un element distinct al culturii organizaționale. Astfel, biblioterapia pe care gândesc bibliotecarii că o fac nu e altceva decât recomandări/lansări/prezentări/discuții despre cărți.

Amintim în context că psihoterapeuții practică alături de *biblioterapie* și alte feluri de terapii, precum *meloterapia* și *terapia de expresie grafică și plastică*. Activitățile de meloterapie se utilizează individual sau în grup și se practică forme: *active* (când interpretează înșiși participanții) și *receptive* (când participanții la sesiuni de meloterapie audiază muzică). Bibliotecile nu practică *meloterapia* ca formă independentă de activitate, dar utilizează audiții muzicale sau chiar organizează concerte în cadrul

unor evenimente de amploare, iar interpretarea live de către artiștii invitați e prezentă aproape la orice activitate.

SFAT

Meloterapia

În biblioteci meloterapia nu este scopul final al unor activități de acest gen, dar putem răspunde cerințelor și necesităților muzicale ale diverselor grupuri sociale, prin: „Audiții Doga”, „Audiții Ghenadie Ciobanu” (muzică nouă), „Audiții Rock” de exemplu, sau programe de romanțe (pentru persoane înaintate în vârstă). Cu copiii biblioteca organizează sesiuni de jocuri muzicale: „Recunoaște cântecul”, „Recunoaște compozitorul”, „Recunoaște ritmul melodic”, „Recunoaște genul” (romanță, cântec de estradă, ceardaș, doină), „Jocuri cu text și cântec”, „Karaoke”.

Terapia de expresie grafică și plastică ajută copiii, adolescenții și adulții să asimileze limbajul plastic pentru a se exprima, a se relaxa, a se liniști, a-și dezvolta simțul estetic și artistic, uneori mai bine și mai repede decât prin limbajul verbal. Cel mai bun exemplu al BM de utilizare productivă a acestei tehnici-joc de exprimare a fost cartea *Poveștile zânei* realizată de copiii de la Centrul „Motivație” sub tutela Bibliotecii „Ițic Mangher”. De regulă, această terapie se folosește pentru copii și persoane cu CES sau handicap, persoane înaintate în vârstă, dar și în psihiatrie – în terapia de familie sau de grup.

În general, biblioterapia, nestructurată ca direcție de activitate, ca și terapia de expresie grafică și plastică, se regăsește în activitatea filialelor „V. Ignatenco”, „Maramureș”, Traian, N. Titulescu.

6.3. Metodologia de desfășurare a jocurilor

Metodologia de desfășurare depinde de categoria jocului. Metodologii speciale sunt necesare jocului didactic, în care se urmărește strict respectarea curriculumului. În industria jocului, în psihoterapie, în instruire, în jocul creativ se stabilesc reguli (dacă sunt jocuri cu reguli) și se descrie pas cu pas desfășurarea jocului. Există însă o structură elaborată

Nu există reguli de descriere a jocurilor, există modele elaborate de animatori, cercetători, psihologi, artiști, inventatori ai jocului, programatori, practicieni.

de cercetători și din experiența practicienilor, care stă la baza metodologiilor ludice.

Primul pas sau prima acțiune este **Sensibilizarea și motivarea pentru joc** (benefică pentru orice tip de joc în sens de atragere a utilizatorilor în joc sau în servicii ludice). Motivarea și sensibilizarea participanților provoacă și asigură vitalitatea jucătorului indiferent de categoria de vârstă. Pentru sensibilizarea participanților e nevoie de un set de materiale promoționale elaborate în stil ludic: creare eveniment, afiș, program, invitație personală, mesaj muzical, mesaj video, în formă de ghicitoare etc. Motivează, la fel, jucătorii noutatea jocului, dezvoltarea spiritului colectiv, distracția oferită.

Următorul pas este **Pregătirea tehnică și materială** ce presupune: fixarea unor reguli de joc simple; procurarea tuturor materialelor necesare activității, înainte de desfășurarea acesteia. Setul de materiale educative, creative necesare bunei desfășurări asigură realizarea obiectelor propuse.

Apoi, logic, urmează **Întrunirea participanților și explicarea regulilor** – care include: debutul jocului, condițiile mediului / spațiului, motivația și securitatea, modalitatea de desfășurare a jocului explicată clar, pe înțelesul tuturor; explicarea regulamentului jocului; răspunsurile la întrebările participanților.

Orice serviciu, orice instruire are ca obiectiv formarea comunității (de formatori, de inovatori, de vorbitori publici, de gameri) care învață unul de la altul prin experimentarea jocurilor creative. Pentru a demara un joc, avem nevoie de o echipă.

Constituirea echipelor, grupurilor (în cazul serviciilor) se realizează, echilibrat, în funcție de aptitudinile fizice, psihice, afinități, vârstă, dorințe. În instruire, formarea echipelor se realizează ad-hoc, după criteriul schimbării permanente a co-echipierilor; la alegerea participanților; prin tragere la sorți, atribuirea de numere/simboluri; la discreția animatorului-coordonatorului jocului.

Tema jocului și ambianța de formare. Spațiul în care se desfășoară jocul și tema asigură succesul. Definitivarea detaliilor au, la fel, o importanță mare – ce ne trebuie (materiale) pentru jocul de rol, pentru jocurile de expresie, de ce decor avem nevoie – aspecte care fac jocul atractiv.

Motivarea participanților are succes, dacă conducătorul de joc/animatorul însuși joacă și animă jucătorii semănând entuziasm, pozitivism și susținând ritmul și vivacitatea ambianței de joc.

Ritmul jocului se adaptează la caracteristicile de vârstă, la momentul și locul în care se desfășoară

jocul – interior (bibliotecă, școală, ludotecă) sau exterior (parc, pădure, curtea bibliotecii etc.).

Animarea rezultatelor – se păstrează atmosfera pozitivă din timpul jocului până la anunțarea și comentarea rezultatelor – felicitări, recompense simbolice, încurajatoare echipelor care au pierdut.

Evaluarea jocului – în final se evaluează derularea jocului – ce se așteaptă de la joc și ce s-a produs în realitate, colectarea feedback-ului (pozitiv sau negativ).

6.4. Descrierea jocurilor

Structura de descriere a jocurilor e diferită la diverși autori, specialiști psihopedagogi, animatori din industria divertismentului și dezvoltatori de jocuri. Un model de structură s-a cristalizat în urma discuțiilor și a lucrului în echipe cu participanții la LudoTalks (Ignite 2018) care includea: titlu; public-țintă; scop; obiective; competențe; periodicitate; forme și tipuri de activități; strategii, metode și tehnici; impact. Observați că e aproape identică cu structura descrierii unui serviciu – bineînțeles, că s-au ghidat și de recomandările structurii unui serviciu din cadrul cursului „Servicii noi”.

Nu există reguli de descriere a jocurilor, există modele elaborate de animatori, cercetători, psihologi, artiști, inventatori ai jocului, programatori, dar și de practicienii care joacă. Aceste modele diferă din punct de vedere structural pentru că fiecare dintre cei din sfera ludicului – teoretician sau practician – urmărește un scop, are așteptări individuale și de grup, adaptează jocul la grup, la vârstă, la activitate.

Vom exemplifica cu descrierea unor jocuri din diverse categorii, a autorilor din diverse domenii.

Astfel, o structură a descrierii unui joc psihologic, inventat de Sabina Manes pentru animarea grupurilor conține: *obiectivul, gradul de dificultate, faza grupului (inițială, intermediară, finală), vârsta, mărimea grupului, durata, locul desfășurării, materialele*. Iată descrierea desfășurării după structura de mai sus.

BOXA CU MODELE

Modelul Manes

Jocul *Desenează-ți un vis*

Obiectivul: o mai bună cunoaștere a propriilor nevoi și dorințe, învățarea de a comunica cu alții.

Gradul de dificultate: mediu

Faza grupului: intermediară

Mărimea grupului: 6-15 participanți

Durata: cel puțin o oră, în funcție de numărul participanților

Locul desfășurării: o cameră cu participanții așezați în cerc

Materiale: foi de hârtie, creioane, carioci

Desfășurare: o descriere simplă, pas cu pas cum se desfășoară jocul, ce face conducătorul și ce fac participanții.

Sugestii pentru conducător: la ce să atragă atenția la finalul jocului sau cum și când încheie cu discuții colective sau cu niște comentarii.

Descrierea textuală a desfășurării propriu-zise a jocului:

Conducătorul de joc le cere participanților să-și amintească de un vis care i-a marcat în mod special.

Fiecare participant, pe rând, va povesti pe scurt visul său.

Sunt împărțite foi de hârtie și creioane, iar bibliotecarul va cere să se deseneze o scenă din visul povestit.

Desenele vor circula pe la participanți, care vor comenta și vor face observații.

La sfârșit, în capătul sălii se pune un scaun gol și grupul se așază cu scaunele la peretele opus.

Pe rând, fiecare va pune, imaginar, pe scaun un personaj desenat și va dialoga cu el.

Cine dorește poate chiar să ceară unuia dintre participanți să ia locul persoanei desenate din vis și să ajute să dialogheze cu el. Dacă în desen nu sunt reprezentate persoane, ci numai o situație, se poate intra în relație cu aceasta.

Cel din urmă va vorbi despre propriile trăiri și emoții și va face observații asupra activității celorlalți participanți ai grupului. Dialogul cu scaunul gol cere o anumită doză de spontaneitate și capacitate de a intra în rol.

Acest exercițiu scoate la iveală anumite calități ale participanților și pune în lumină anumite zone de conflicte interioare [22, p. 69].

Leigh Anderson are modelul ei de descriere a jocurilor: *Introducere despre joc* (la unele jocuri oferă și istoria jocului sau numele autorului/inventatorului); *Jucători* (câți?); *Lucruri necesare* (sau materiale necesare); *Desfășurarea jocului*; *Cine câștigă?* La unele jocuri adaugă rubrica *Note, Idei, Pregătiri*, sau *Alte variante* ale jocului dacă sunt, *Reguli* (dacă e joc cu reguli sau jocul e complex); *Forme de scoruri și Template-uri* (dacă sunt necesare). Un model foarte bun (poate cel mai bun) pe care-l recomand pentru biblioteci.

Să urmărim structura descrierii unui joc de petrecere în versiunea Anderson:

BOXA CU MODELE

Modelul Anderson

Numele jocului: Bomba zilei

Introducere / pregătire: Un tip de Picționar pentru dependenții de știri, acest joc este potrivit invitațiilor care sunt la curent cu evenimentele globale. Împarte invitații în două echipe. La fel ca la *Mimă*, oferă-le 10 minute pentru a nota pe hârtie știri de ultimă oră. Știrile trebuie să provină din surse locale, naționale sau internaționale (echipele pot folosi ziare sau internetul pentru informare, însă asigură-te că păstrează regulile „Joacă cinstit”. Ca alternativă, gazda poate selecta înainte de petrecere știrile care vor fi utilizate în cadrul jocului și le poate

scrie pe niște bilețele. Asigură-te că gradul de dificultate este variat. De exemplu, o știre despre pompieri care salvează o pisică dintr-un copac poate fi foarte clară, dar o alta despre fraudarea alegerilor poate fi mult mai dificil de reprezentat grafic.

Jucători: 6-20, plus o persoană care să cronometreze.

Lucruri necesare: Hârtie, creioane, cronometru, pălărie.

Desfășurarea jocului:

- Pune toate bilețelele într-o pălărie. Stabilește ce echipă începe, dând cu banul. Se va alege o persoană care să ofere indiciile, iar atunci când va fi dat startul, aceasta va avea la dispoziție un minut pentru a desena știrea de pe bilețelul extras. (Bilețelul nu poate fi pus la loc în pălărie, nici nu se pot extrage mai multe bilețele.) Echipa va încerca să ghicească știrea. Dacă reușește, primește un punct, iar desenatorul extrage încă un bilețel din pălărie, pe care va începe să-l deseneze, partida continuând în aceeași manieră până la epuizarea minutului de joc.
- Bilețelul care nu a fost ghicit după expirarea timpului de joc este pus la loc în pălărie. Este rândul celeilalte echipe. (Punerea biletului la loc în pălărie poate crea un avantaj pentru echipa respectivă, făcând mult mai ușoară ghicirea știrii la a doua extragere, însă această situație se va întâlni la ambele echipe, șansele devenind astfel egale.) După ce fiecare jucător a avut ocazia de a desena indiciile, jocul se va încheia. Câștigă echipa care deține cel mai mare număr de puncte.

Note: Nu trebuie să te limitezi la știrile curente – poți juca și cu evenimente istorice, culturale, științifice.

Variantă: Versiunea necompetitivă – gazda va depune titluri din ziare și va începe jocul oferindu-i câte un fragment fiecărei echipe. Toți membrii echipelor participă – dacă este știrea despre salvarea unei pisici – unul va desena pisica, altul copacul, cineva scara, cineva salvatorul etc. Echipele vor avea 10 minute la dispoziție pentru a desena evenimentele. După 10 minute, echipele își arată una alteia desenele și încearcă să ghicească titlurile.

Dr. Ovidiu Panaite a elaborat o structură simplă, dar specifică jocului pentru educația nonformală: *Un motto; Virtuți propuse spre dezvoltare; Numele jocului; Descrierea jocului; Materialele*

necesare; Numărul de participanți; Durata jocului; Problematizare. E o structură interesantă pentru noi, bibliotecarii, prin componenta *problematizare*:

BOXA CU MODELE

Modelul Panaite

Motto: *Dragostea este tot ceea ce avem, este singura modalitate în care ne putem ajuta unul pe celălalt.* (Euripide)

Numele jocului: Gulliver

Descrierea jocului: Pentru acest joc este nevoie de un număr cât mai mare de copii (peste 20).

Ținându-se de mână, copiii încearcă să reprezinte un corp uman. Când e gata, coordonatorul spune: „Omule, zâmbește!”, „Omule, miră-te!”, „Omule, roagă-te!” și copiii, modificându-și poziția, trebuie să realizeze gesturile indicate.

Se pot reprezenta flori și apoi legănarea lor în bătaia vântului; sau o pasăre care ciugulește; o inimă, un îngerăș... orice.

Număr de participanți: 30 de persoane

Durata: 30 minute

Problematizare: Jocul provoacă la exerciții de corporalitate, la exersarea puterii de imaginație, la negocierea de luare a deciziilor, la interiorizarea și apariția nevoii de redare cu cât mai mare fidelitate a formei pe care copiii doresc să o illustreze. Tematicile pe care coordonatorul le analizează pot fi: încrederea în membrii echipei că ar dori cu adevărat să redea forma cu maximă fidelitate; responsabilitatea fiecărui copil de a realiza imagini finite; încrederea în sine privind posibilitățile de realizare a imaginii (fizice și de imaginație); înțelegerea de către fiecare copil a importanței rolului pe care îl are în scenă (roluri în viață) [29, p.165].

Această structură e foarte bună pentru bibliotecari în cazul în care se joacă cu basmul, mitul, povestea. E un exemplu de cum poți transforma povestea într-un joc. Autorul a inclus mai multe jocuri-povești ca: *Fata babei și fata moșneagului; Motanul încălțat, Ursul păcălit de vulpe, Pinochio* și alte 30 de povești povățuitoare.

Venim cu o observație asupra activității ludice în bibliotecă. Jocul, deși este formă de activitate, este utilizat **ca parte, ca element** într-o altă activitate, ca

de exemplu în instruire, în programele de lectură, în servicii, astfel atribuindu-i un loc secundar sau chiar terțiar. Bibliotecile nu oferă servicii de jocuri. Chiar și la Ludotecă, care prin noțiune este bibliotecă de jocuri, la fel are același loc, iar activitățile din cadrul lor nu se deosebesc de cele din bibliotecile fără Ludoteci. Reieșind din cele observate recomandăm organizarea unui serviciu de jocuri.

Organizarea unei serii de jocuri¹

Putem organiza două tipuri de seri de joc – la bibliotecă sau acasă pentru prieteni/oaspeți.

Oricare ar fi tipul sau destinația serii de jocuri, în spatele ei stă un organizator – bibliotecarul animator, (se acceptă și variantele conducător, moderator, facilitator al jocului, noțiuni care au același sens și funcție) și gazda dacă se petrece acasă, care îi mobilizează pe participanți. Le oferă informația și instrumentele necesare, îi învață regulile, le pregătește, într-un fel terenul. Reușita unei petreceri depinde de potrivirea jocurilor cu interesele participanților/ invitaților. Pașii pe care îi parcurgem ca facilitatori/ animatori:

- alegem jocurile;
- stabilim câte persoane vor participa, de regulă, se adaugă unu/ doi participanți sau invitați – cineva cu siguranță nu va ajunge; dacă vor fi mai mulți, nu ne panicăm – orice joc poate fi jucat pe echipe;

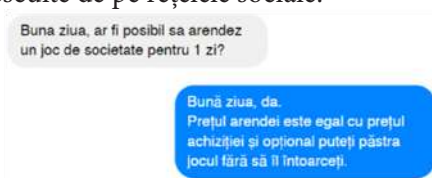
¹ Idee furată de la Leigh Anderson și remodelată ca serviciu sau eveniment separat pentru biblioteci.

- explicăm simplu și clar regulile – (cel mai bine e să le avem scrise și tipărite);
- facem un plan de rezervă – este bine să avem alternative, să avem un joc de rezervă în minte sau în mapă, în cazul în care grupul are chef de joacă și după ce s-a epuizat programul sau unul din jocurile alese este foarte cunoscut ori considerat plictisitor;
- pentru o seară obișnuită de jocuri trimitem invitația cu o săptămână înainte. Dacă jocul solicită mai multă pregătire, trimitem invitația, împreună cu indicațiile (descrierea jocurilor) cu două săptămâni înainte;
- cerem confirmarea prezenței pentru a organiza totul conform numărului de participanți.

Cel mai bine e să organizăm serviciul *Seri de joc la bibliotecă*. În acest caz mai adăugăm câțiva pași: *Formarea echipei/grupului și Stabilirea periodicității*.

Organizarea unei *Seri de jocuri* e un proces simplu. Animatorul /facilitatorul nu depune mare efort, el doar trebuie să păstreze evenimentul structurat și distractiv, potrivit jocurile cu interesele invitaților. Dar poate fi și mai ușor, dacă găsim un partener care să organizeze *Serile de jocuri*.

Recomandarea noastră vine ca răspuns la cererea oamenilor. Cerere mereu există. Câteva exemple pescuite de pe rețelele sociale:



- „Aș dori jocul «Game of Thrones» pentru băiatul meu. E la pușcărie. Cine mă ajută?”
- „Am nevoie să închiriez un spațiu pentru a organiza un joc...Știe cineva unde mă pot adresa?”

Nimeni nu le-a răspuns. Și unde erau bibliotecile, mă întrebam. Am găsit mai multe argumente: 1) Bibliotecile nu și-au dezvoltat încă un radar de detectare a tendințelor, nici pe cele emergente nici pe cele din fața ochilor; 2) Bibliotecile nu sunt receptive la necesitățile cetățenilor. Necesitățile oamenilor se schimbă vertiginos și nu mai e valabil să cercetăm necesitățile o dată la cinci ani, nici anual, dar de 2-4 ori pe an, dacă dorim să fim adevărați actori comunitari care țin pulsul nevoilor de educare, informare și de joc.

În cazul în care organizăm seara de jocuri acasă la fel alegem jocurile raportate la componența grupului de invitați. Dacă invitații serii sunt filologi, bibliotecari din cercul nostru de prieteni ei neapărat vor aprecia jocurile de vocabular ca *Verbatim* sau *Povestitorul*. Dacă grupul de invitați este mai analitic, participanții se vor bucura de jocurile *Crochet aritmetic*, *Super Babel* sau *Nomic*. Pentru extravertiți expansivi merge o tură de *Identifică suspectul* sau o seară de *Mimă*.

Serile de jocuri după cum ați sesizat deja nu necesită mari pregătiri. Principalul e să ne asigurăm că invitaților le va plăcea, că vor fi inspirați și vor mai dori să vină la serile de jocuri. Ca să fie mai atractive putem combina jocurile cu o anumită temă – *Alice în țara minunilor* sau în *țara*

oglinzilor; Seară cu Teoria conspirației, Seară cu filologie, Seara cu Jocuri de societate; Seara jocurilor din copilărie, Seara jocului detectivist și oricare alte jocuri. Puteți stabili tematici în funcție de interesele specifice ale bibliotecilor (Arte, Eminescu, Drept, Chișinău etc.).

REZUMAT

E timpul ca bibliotecile să răspundă la necesitățile exprimate ale cetățenilor și să se orienteze spre tendințele emergente prezente deja în mentalul colectiv, să ofere un alt conținut al activităților, bazat pe așteptările utilizatorilor/cetățenilor. Să construiască altfel de relații interpersonale bazate pe colaborare, apropiere, încredere, prietenie și implicare a copiilor, tinerilor și adulților în organizarea și derularea activităților. Practica ne arată că e imperativ să cunoaștem tendințele sociale și culturale, dorințele utilizatorilor/membrilor comunității și să învățăm direct de la ei.

O bibliotecă modernă răspunde printr-o varietate de activități atractive care leagă și dezleagă, captivează și farmecă, surprinde și bucură. Capitolul VI prezintă categoriile de activități ludice, elementele de joc, oferă modele de descriere și desfășurare a jocurilor și recomandă un serviciu de jocuri. O concluzie la acest capitol ar fi: întreaga activitate a bibliotecii poate fi considerată ludică.

PROVOCARE:

1. Analizând activitatea ludică a bibliotecii dvs. identificați în ce categorie de activități ludice

- excelați și care sunt formele de activitate ludică cel mai des utilizate la biblioteca dvs.;
2. Care forme incluzive de activitate ludică ați practicat la biblioteca dvs.? Dacă nu aveți, care dintre formele incluzive ați prefera să le încercați?
 3. Căutați variante noi la cinci jocuri pe care le practicați și descrieți-le într-o nouă structură, una din cele trei exemplificate în acest capitol.
 4. Selectați o poveste și transformați-o în joc după modelul Ovidiu Panaite.
 5. Încercați să organizați o *Seară de jocuri* la biblioteca dvs.

VMI



VII

CAPITOLUL VII. BIBLIOTECARUL – ANIMATOR AL JOCURILOR

7.1. Animarea jocului și conduita animatorului

Animația este un mijloc de integrare și de adaptare, ea favorizează comunicarea, orientează energiile spre sarcini colective și se bazează pe latura ludică și recreativă a activităților. A apărut ca o alternativă la actualul mod de realizare a educației, reprezentând, totodată, un instrument de transmitere a culturii. Animația are o funcție inovatoare prin însăși alternativa pe care o oferă, fiind ca și tip de intervenție un fel de asistent cultural care completează lipsurile, readaptează inadaptabilitățile și integrează oamenii în activități.

Sinonimul animației – mișcare, elan, avânt, entuziasm, înflăcărare, vioiciune, exaltare, căldură – sunt stări generate de joc, caracteristice desfășurării jocurilor. În variantă simplă, animație înseamnă însuflețire. Animatorul insuflă viață grupului, îl inspire în așa fel încât să-l facă activ, dinamic și productiv.

Oricare ar fi categoria, forma de activitate ludică este nevoie neapărat de un animator, cum ziceau romanii antici, *magister ludi* (maestru de joc) care să asigure buna desfășurare și să întrețină interesul echipei. Animatorul are de îndeplinit numeroase funcții, dar trei dintre ele sunt esențiale:

Noi, bibliotecarii, ne bazăm în activitate pe măreția lucrurilor mici și pe măreția lucrurilor simple.

asigurarea înțelegerii conținutului jocului, stăpânirea procedurilor (regulilor) și favorizarea bunelor relații interpersonale.

Bibliotecarul-animator, după cum știți, poate fi în două ipostaze: arbitrul jocului sau jucător ca și ceilalți. În ambele situații el trebuie (ar fi recomandat):

- să fie imparțial, să nu fie influențat de jucători;
- să aibă grijă să fie respectate regulile;
- să nu schimbe regulile jocului – nu se schimbă niciodată după dorințele unuia sau altuia;
- să aibă grijă ca toți membrii grupului să ia parte la joc. Să sublinieze importanța cooperării și a spiritului de echipă;
- să utilizeze un mijloc vizual, în așa fel încât scorul și rezultatele să fie văzute de toți;
- să convingă că înfrângerea poate fi acceptată, să-i facă să înțeleagă cât au avut de învățat din înfrângere;
- să aleagă cu grijă jocul, astfel încât să se potrivească vârstei, numărului și intereselor participanților. Majoritatea jocurilor se pot adapta necesităților grupului;
- să estimeze durata jocului, în funcție de capacitățile grupului;
- să pregătească unul sau două jocuri de rezervă;
- să planifice la sfârșitul jocului timpul necesar pentru evaluare. Sunt foarte importante discuțiile de genul: s-au respectat toate regulile, ce am învățat, cum am reușit să învingem anumite dificultăți, care a fost partea cea mai amuzantă, dacă s-au simțit bine etc.;

- să-și asume responsabilitatea pentru reușita jocului.

Bibliotecarul nu încearcă să stabilească obiective de îndeplinit pentru copil, adolescent, tânăr, ci veghează la realizarea obiectivelor legate de facilitarea dezvoltării unei relații prietenoase cu ei. Următoarele obiective servesc acestui scop.

1. **Stabilirea unei atmosfere de siguranță.**
2. **Înțelegerea și acceptarea de către participanți.**
Acceptarea se comunică prin a fi autentic, interesat de orice aleg să facă în aceste zone. Asta nu înseamnă că nu avem servicii ludice programate, orientate spre scopuri nobile (în viziunea noastră!), dar ele trebuie să fie acceptate de publicul vizat.
3. **Încurajarea exprimării lumii emoționale a participantului jucător.** Materialele pentru jocuri sunt secundare față de exprimarea senzațiilor de către copil, tânăr pe care ele o facilitează – bucuria rezolvării, bucuria victoriei, bucuria competiției.
4. **Stabilirea senzației de permisivitate.** Nu e vorba de permisivitate totală, dar este important ca utilizatorii serviciilor ludice – copii, adolescenți, tineri sau seniori să perceapă libertatea disponibilă în acest cadru. A le permite să facă alegeri creează senzația de permisivitate.
5. **Facilitarea adoptării deciziilor.** Atât relația, cât și scopul activităților ludice, conținutul acestora trebuie să genereze oportunități de adoptare a deciziei care, în continuare, cultivă responsabilitatea.

6. **Oferirea oportunității de a-și asuma responsabilitatea și de a dezvolta sentimentul de control.** A-ți controla mediul nu este întotdeauna posibil în mod real. Variabila notabilă este ca utilizatorul serviciilor ludice să *simtă* că deține controlul.

SFAT

Lăsați-i să fie mulțumiți

Bibliotecarii se simt foarte protectori cu spațiile, resursele, biblioteca și utilizatorii. Astfel, bibliotecarii dețin controlul total, se simt în siguranță și sunt mulțumiți. Trebuie însă ca ei, utilizatorii, să fie responsabili pentru ceea ce fac pentru ei înșiși în aceste zone ludice. Când bibliotecarul face pentru ei ceea ce pot face ei singuri, utilizatorii, fie copii, adolescenți sau tineri, sunt privați de oportunitatea de a experimenta ce înseamnă responsabilitatea. *A se simți în control total* constituie o variabilă importantă și-i ajută să-și dezvolte pozitiv stima de sine. Lăsați-i să fie și ei mulțumiți de ce le oferă biblioteca și bibliotecarul.

Caracteristici ale bibliotecarului conducător de joc:

- este un promotor de creativitate și în această calitate își activează potențele creatoare, oferind participanților tot ce are în el mai bun și făcând din ei producători de valori și de cultură (nu numai consumatori).
- posedă o vastă cultură literar-artistică, este la curent cu principalele stiluri, curente, orientări contemporane, este familiarizat cu convențiile literaturii și capabil să mânuiască un limbaj flexibil, bogat, nuanțat, dar și normat.
- deține cunoștințe în materie de psihologie-pedagogie (aspectul creativității), sociologie, geografie, teoria culturii, teorie literară, lingvistică, stilistică, retorică, filozofie etc.;

- are o mare disponibilitate pentru joc și o inventivitate inepuizabilă;
- știe să organizeze și să dirijeze procesul creativ ca să deschidă uși către imaginația participanților;
- evită blocajele, timpii morți, scepticismul, spaima de nou, având, întotdeauna, la îndemână seturi de soluții, sugestii, încurajări pe care să le plaseze discret la momentul oportun;
- îmbină ușor libertatea fanteziei cu constrângerile de tot felul...

Alături de abilitățile enumerate, bibliotecarii-animatori ai activității ludice ar trebui:

să aibă integritate, simț al umorului, spirit întreprinzător, să fie ultra-sociabil; să le pese cu adevărat de utilizatori/oameni, să fie capabili să delege munca atunci când se cere sau se impune, să accepte individualitatea fiecărui participant, să insuflă forță, să inspire încredere, să „pună umărul”, să inspire prin pasiune, să fie abordabili.

Ce trebuie să facă un animator de jocuri sau un organizator al activității ludice în timpul desfășurării activității: să fie autentic, să fie el însuși, să găsească puncte comune cu publicul, să încerce să recunoască persoanele, să fie înțelegător și conștient că participanții sunt diferiți, să-și împărtășească cunoștințele, să fie atent la impresiile produse, să construiască relații, să se distreze.

Ce nu trebuie să facă în timpul desfășurării activității: să nu se forțeze în a părea amuzant; să nu acționeze nefiresc; să nu vorbească ca și cum ar recita; să nu întrerupă; să nu evite răspunsul la întrebări; să

Bibliotecarii BM au fost instruiți și și-au format abilități de a aplica creativitatea, sensibilitatea estetică și ludicul ca răspuns la provocări.

nu fie elitist; să nu fie (să lase impresia de) prea ocupat.

Atât ce trebuie să facă, cât și ce nu trebuie să facă le puteți considera mini-devize ușor de digerat și foarte pragmatice care, totodată, îndeamnă la acțiune și la cizelarea relațională, la păstrarea contactului cu realitatea. De asemenea încapsulează un mesaj către utilizatorii/participanții la serviciile bibliotecii: *indiferent cât de mult ne-ar plăcea să credem că suntem o bibliotecă foarte bună unde oamenii adoră să lucreze, nu putem pretinde iubire necondiționată din partea utilizatorilor. Trebuie să o merităm.*

Noi, bibliotecarii, obținem întotdeauna efect maxim cu costuri minime, bazându-ne pe inteligența noastră creativă și pe umor, de multe ori pe seama noastră. În activitate ne bazăm pe măreția lucrurilor mici și pe măreția lucrurilor simple cu gândire diferită, acțiune diferită – asta ne oferă jocul... Ne ajută cultura organizațională a bunei dispoziții și a spiritului liber creat de joc și elementele ludice prezente la orice activitate, în orice ofertă, în orice relație, în orice mesaj.

7.2. Instruirea bibliotecarilor

Unul dintre obiectivele finale, foarte clare ale BM, este întărirea motivării intrinsece a bibliotecarilor de a se educa permanent, de a deveni arhitecți ai propriului proces de învățare, de a transforma în fapte ce își doresc. Motivarea bibliotecarilor BM o

privim prin lentila jocului, a pasiunii și a obiectivului final. Multe cursuri de la CNEPB au un puternic caracter ludic. Cursul *Formare inovatori* se bazează pe joacă și distracție (serioasă) – participanții trebuie să inventeze utilizatori arhetipali pentru serviciile sau produsele la care au lucrat sau să creeze servicii pentru marșieni care au hotărât să vină pe Pământ; să proiecteze prototipul unei Ludoteci moderne și al unui robot ludotecar la cursul *Formare ludotecari*; să proiecteze designul și să elaboreze, corelat cu necesitățile utilizatorilor, conținutul unei activități de instruire la cursul *Formare formatori*. CNEPB, împreună cu echipa mare de formatori, oferă mediul, resursele și șansa de a crea, a proiecta și a construi în colaborare. Ne-am convins că doar în colaborare dezvoltăm creativitatea, or, jocul adună oamenii în jurul unei probleme ca să participe în comun la rezolvarea ei.

Jocul, pasiunea și obiectivul final se întrepătrund în viața profesională și în viață, în general, și se află la baza motivației noastre intrinsece, într-un mod diferit de la om la om. Astăzi orice om, și bibliotecarul în aceeași măsură, caută mentori care să-l ajute să învețe, caută cursuri care să conteze în viață și în activitatea profesională, care să abunde în proiecte, în acțiuni culturale sau sociale, în conceperea unor lucruri folositoare. Biblioteca este acel mediul educativ care amplifică capacitatea de dezvoltare pentru inovare, atât a bibliotecarilor cât și a utilizatorilor, mediul în care își pot perfecționa în mod eficient felul de a analiza deprinderile de gândire creativă și motivația.

BOXA CU LECTURI

STEAM

Bill Gates e convins și insistă pe ideea ca tinerii să învețe mai multe cursuri STEAM pentru a obține slujbe mai bune. Steve Jobs susținea că tehnologia nu-i de ajuns – îmbinată cu artele, cu științele umaniste dă rezultate care ne încântă (referindu-se la iPad2). Bibliotecile au îmbrățișat STEAM-ul – care mai mult, care mai puțin, doar elemente distincte. Biblioteca Municipală „B.P. Hasdeu” are în oferta sa mai multe servicii bazate pe STEAM – *Ora să Știm* (la Biblioteca „Adam Mickiewicz”); *Experimentele Dariei* (la „Liviu Rebreanu”); *Programul „Provocarea verii”* bazat pe STEAM; *Biblioteca urbană* (la Biblioteca Centrală), *Scriere creativă*, *Ateliere de arte*, *Coding*, *Robotică* și *Aplicații*.

Bibliotecarii BM au fost instruiți și și-au format abilități de a aplica creativitatea și sensibilitatea estetică la provocări – conectarea părții artistice cu tehnologia, a poeziei cu procesoarele. În doi ani de *FedEx@Hasdeu*, trei ani de *Chindii profesionale*, trei ani de *Ignite*, cinci ani de *Săptămâna Creativității și Inovației*, trei ani de *Hora Științei*, trei ani de *Zâmbim împreună* (Săptămâna loializării utilizatorilor), trei ani de *ZEN* (Zilele Educației nonformale); doi ani de *Provocarea verii*, bibliotecarii și-au cimentat anume aceste abilități și le aplică cu măiestrie.

O contribuție cu totul deosebită în domeniul instruirii a adus-o, timp de șase ani, Centrul Național de Excelență Profesională pentru Bibliotecari cu o ofertă irezistibilă a formatorilor BM în care ludicul primează. Prezentăm în continuare Cursul *Formare ludotecari* elaborat în cadrul CNEPB.

Argumentare: Ludoteca este o bibliotecă de jocuri – un spațiu deschis, accesibil, dotat cu tot ce poate însemna joc. Există două abordări în experiența

biblioteconomică la nivel global: (1) Ludoteca ca serviciu – permite copilului, tânărului sau adultului recâștigarea dreptului la joacă, la socializare, la liberă exprimare, la cunoașterea motivată a tuturor contextelor în cadrul cărora trăiește și se dezvoltă; (2) Ludoteca ca centru de activități (re)creative și educaționale, un loc de întâlnire socială pentru copii, tineri și adulți. Ludoteca reprezintă locul în care jocul și dorința de a descoperi, de a cunoaște, de a asimila noi informații, dar și de a socializa, de a petrece timpul împreună cu prietenii, părinții, colegii de grădiniță, școală sau în compania altora, devine plăcut și constructiv. În Republica Moldova *Ludoteca* se practică ca serviciu, mai mult decât ca centru de activități creative, recreative și educaționale.

Noțiunea „Ludoteca” (lat. „ludo” – a se juca, a exersa, a antrena, a acționa într-un fel; grec. „theca” – loc de întâlnire, de conversare) înseamnă loc de întâlnire pentru a se juca. Ca realizare socio-culturală și educațională adresată copiilor, ludoteca reprezintă o noutate a ultimilor 30 de ani. La BM se practică de circa 20 de ani.

În Republica Moldova atestăm un interes tot mai pregnant față de servicii de Ludotecă, influențat de tendințele ludice ale lumii, de interesul în evoluție pentru jocuri la exponenți ai diferitor vârste, de provocările și încurajările Programului Novateca, de necesitățile exprimate de lumea modernă de a conferi atractivitate vibrantă spațiilor și de a diversifica activitatea bibliotecii publice. Exemplu este Biblioteca Publică „Petre Ștefănuță” din Ialoveni

care și-a deschis *Bebetecă* (titlul subliniază segmentul de vârstă pentru care au creat-o (de la 0 la 3 ani).

Cursul răspunde la necesitatea bibliotecarului de a cunoaște conceptul de Ludotecă: organizarea, gestionarea și dezvoltarea competențelor reclamate de acest concept, de rolurile noi ale bibliotecarului în contextul inovării bibliotecii.

Competențe:

La nivel de cunoștințe:

- Posedarea și aprofundarea cunoștințelor teoretice în domeniul Ludotecii ca alternativă non-formală de educație;
- Cunoașterea aplicativității conceptului Ludoteca în alte biblioteci, țări;
- Conștientizarea propriei motivații ce ține de practicarea domeniului ludic în activitatea bibliotecii publice.

La nivel de practici:

- Dezvoltarea experienței participanților în aplicarea activităților ludice, în elaborarea unui proiect de organizare a unei Ludotecii; elaborarea unui proiect de serviciu Ludotecă; elaborarea pachetului standard de activități într-o Ludotecă;
- Consolidarea și aplicarea cunoștințelor acumulate în domeniul Ludotecii și ludicului;
- Promovarea atitudinilor și a valorilor ce sporesc abilitatea participanților de a exercita funcția de bibliotecar-ludotecar.

La nivel de integrare:

- Dezvoltarea abilităților de promovare a conceptului de Ludotecă;

- Atragerea în susținerea și dezvoltarea activității Ludotecii a partenerilor comunitari;
- Sensibilizarea și implicarea activă a comunității, atragerea a cât mai mulți utilizatori în activitățile Ludotecii.

Structura: Conținutul instruirii conține cinci module structurate în 12 sesiuni. Fiecare modul, ca și fiecare sesiune conțin material teoretic și practic pentru dezvoltarea competențelor profesionale.

Durata instruirii – 18 ore. Metodele și tehnicile utilizate în cadrul cursului: brainstorming, SCAMPER, Jiglaw, Mozaic, Do IT, Strategia Disney, lucru în grup, lucru individual, discuții facilitate, prezentări teoretice, vizuale, joc de rol, gândirea design, gândirea creativă cu toată diversitatea ce o reprezintă, teste.

Obiective generale:

1. Aprofundarea cunoștințelor teoretico-aplicative ale participanților în domeniul (activitatea ludică) ludic al bibliotecii (educația prin joc);
2. Înțelegerea propriei motivații ce ține de practicarea domeniului ludic;
3. Dezvoltarea la participanți a competențelor de coordonare și gestionare a Ludotecii;
4. Sporirea încrederii bibliotecarilor în faptul că ei sunt capabili să inițieze, să organizeze, să conducă și să disemineze activități ludice pentru toate categoriile de public.

Cursul „Formare ludotecari” completează informația din această lucrare și consolidează cunoștințele prin exerciții aplicative, în format ludic. Mai jos recomandăm o selecție de referințe bibliografice

care vă pot ajuta să extindeți, să diversificați activitatea ludică a bibliotecii dvs., iar dacă, în viziunea dvs., activitatea ludică e una de succes, oricum veți găsi idei inovative care îi vor conferi un suflu nou, o nouă fațetă, un nou conținut și poate o nouă abordare...

7.3. Biblioteca ca model de jocuri în afaceri

Ideea conceptuală (modelul) a bibliotecii e utilizată ca exemplu de joc în afaceri. Autori ca Daniel Pink, Seth Godin, Michael Michalko îndeamnă lumea afacerilor să utilizeze ideea de împrumut a bibliotecilor, prin tehnica *inversare*. *Sistemul de biblioteci publice*, zice M. Michalko¹, este un mare succes deoarece le oferă oamenilor acces gratuit la informații și cărți. De ce să nu folosim același model pentru a oferi servicii (24, p. 72). În lucrarea sa el propune jocurile minții „Permis de bibliotecă pentru cazare”, „Toate jucăriile sunt gratis”, folosind modelul bibliotecii care închiriază (împrumută) puzzle-uri, jocuri, jocuri video, jucării educaționale.

Toate jocurile presupun competiție ca și afacerile. Biblioteca nu e un câmp al competiției, nu te iei la întrecere decât cu tine însuți (copil, adult) să cunoști mai multe, să-ți dezvolți competențe de viață și de rezolvare a problemelor. În bibliotecă meciurile creative, concursurile, jocurile creative ale minții se transformă în jocuri de cooperare, făcând ca scopul să fie *de a menține cât mai mult fluturașul în aer* (ca în joaca badminton).

¹ Autorul cărții *Jocurile minții. Manualul creativității în afaceri* este unul dintre cei mai apreciați experți în domeniul creativității din lume.

Michael Michalko ne oferă multe idei de jocuri profesionale, implicit în activitatea cu utilizatorii. Inspirați din exemplele lui putem elabora jocurile noastre, de exemplu, „Biblioteca fără bibliotecari”, „Biblioteca fără cărți” sau „Atributele unei cărți” (24, p. 77-79). Noi ne gândim la carte ca la un obiect cu text. Totuși o carte are mai multe componente care, luate ca entități separate, sunt atribute, luate însă împreună – formează o carte: coperta, corpul textual, titlul, cuprinsul, pașaportul (descrierea CIP), numerele de identitate – ISBN (poate avea chiar două dacă e parte a unei colecții sau are și variantă electronică) și alte elemente de prelectură. De la Gutenberg încoace cartea a evoluat, dar componentele ei, în mare, au rămas aceleași – nu avea doar CIP și ISBN. În secolul 21, cartea a evoluat ca format – carte electronică, virtuală, audio, senzorială, carte-jucărie, carte-obiect (executată pe material din plastic, lemn sau alte materiale), carte vorbitoare. Comparați atributele cărților virtuale sau senzoriale cu volumele tradiționale:

Ce ați vrea să se modifice /îmbunătățească la carte?

Examinând cartea pe atribute aparte, ne putem îndepărta de funcția seculară a cărții și putem găsi noi aplicații și utilizări în activitatea de azi dominată de digital.

Acest joc are un algoritm al său, oricare ar fi tema:

- enunță provocarea;
- analizează provocarea și enumeră cât mai multe atribute;
- încearcă să te gândești la diferite moduri de a schimba sau de a îmbunătăți la fiecare atribut.

Întreabă-te „Cum altfel se poate obține asta?” și „De ce asta trebuie să fie așa?”;

- dă silința ca gândirea să fie flexibilă și fluentă.

Enumerând și grupând atributele înrudite, vei găsi inspirația pentru o idee. Uneori ideile sunt doar noi informații grefate pe un atribut și altoite cu un alt gând. Așa a descoperit Gutenberg tiparul cărții. Dacă mai faceți o problematizare a poveștii inventării cărții ar fi un joc bun.

Michalko vine cu ideea *Biblioteca-capsulă*– biblioteca ar putea oferi serviciile de bază în capsule prefabricate și modulare, un excelent concept pentru timpuri pandemice.

Descriem jocul-exercițiu „Titlul cărții” (după metodologia și structura lui Michalko, dar conținutul este creat de noi) utilizând *gândirea paradoxală*, care în definiția lui Michael Michalko înseamnă „... rezolvarea problemelor prin crearea unui paradox, găsirea unei analogii și folosirea unei unice trăsături a analogiei pentru descoperirea unei soluții originale” [25, p. 180].

Problema: rândurile utilizatorilor de lectură se răresc, de vină fiind tehnologia care oferă lectură electronică, lectură la purtător și pandemia în care bibliotecile stau mai mult închise sau cu multe restricții, astfel dezvățând utilizatorii de mersul la bibliotecă. Bibliotecile fac efort enorm de a promova lectura – întâlniri cu scriitorii, reviste bibliografice pe diferite teme de interes, postări pe bloguri, recomandări de carte, organizează programe de lectură (*Bătălia cărților*, *Chișinăul citește*); utilizează tehnologia ca să ajungă în fiecare casă, la fiecare utilizator

– video-prezentări de carte, video lecturi, povești digitale, inițiative comunitare (citesc bibliotecarii, utilizatorii, personalități notorii, scriitorii), dar impactul acestor activități e într-o involuție dramatică.

Scop: Revigorarea interesului comunității chișinăuene pentru lectură prin atragerea cât mai multor utilizatori, cândva fideli, dar și potențiali, noi, la bibliotecă.

Paradoxul. Transformăm problema într-un paradox. Care este opusul problemei? Suntem noi problema? Sau pandemia, tehnologia, societatea, timpurile? Concluzia este că metodele folosite pentru atragerea la lectură sunt ineficiente. Reinventarea metodelor de atragere la lectură prin idei originale, inedite, emoționante, vizuale, bazate pe tehnologie și implicarea activă a utilizatorilor în acest proces este inevitabilă.

Titlul cărții. Restrângem paradoxul într-un posibil titlu de carte, care să cuprindă esența și paradoxul problemei. Titlul ales trebuie să fie format din două cuvinte, un substantiv și un adjectiv ca de exemplu:

Dorință arzătoare (a bibliotecarilor) sau dacă ne gândim și mai în esență putem să găsim un titlu ca *Metode alternative* luând în vizor cuvântul-cheie *atragerea*.

Analogia. Căutăm cât mai multe analogii – alte domenii decât bibliotecile – baruri, restaurante, hoteluri, mass-media, TV, industria imobiliară, supermarketuri, industria distracției ș.a.

Trăsătura unică. Lupta acestor domenii pentru clienți sau pentru rating care, realizată, le aduce consumatori și, deci, profit, supraviețuire. Să învățăm de

la ei noi metode, strategii și tactici de atragere a cititorilor.

Echivalența. Să determinăm angajații să identifice cum fac celelalte domenii, să revizuiască relația cu utilizatorii (nu să-i aștepte, dar să-i invite și să-i implice), să discute despre ce vor ei. Aducerea ideilor din afară ne ajută să mărim aria de concentrare și să schimbăm complet modul de a vedea problema. Să învățăm de la ei noi metode, strategii și tactici de atragere a cititorilor.

Construirea noii idei. Să inițiem proiecte de revitalizare a lecturii prin reinventarea metodelor de relație cu publicul, de atragere și de implicare în lectură, aspecte influențate de alte domenii care prosperă.

Abandonul bibliotecii și al lecturii e o problemă planetară, dar cu repercusiuni grave în țările subdezvoltate, inclusiv în Republica Moldova. În Occident se fac încercări de a remedia problema cititului. Se implică așa-numiții partizani ai lecturii – personalități notorii, scriitori, oameni de știință care pledează pentru lectură, sensibilizând comunități, influențând decidenți, fondatori și susținând efortul bibliotecilor. Un exemplu din America: Tommy Greenwald, director de creație la o agenție de advertising care lucrează cu teatre de pe Broadway, tată a trei fii ne-cititori. Copiii lui mai degrabă ar merge la stomatolog decât să pună mâna pe o carte. I-a încurajat ani la rând..., i-a amenințat, i-a mituit... dar nici un efect. A hotărât să scrie o carte despre cum să-i scape de corvoada cititului. A scris trei, nu una: *Cum să faci să nu citești, Cum să faci să nu citești și să ai note mari, Cum să faci să nu citești în vacanța*

mare. „Cărțile o să-i atragă pe cititorii ezitanți cu o privire haioasă, alertă asupra vieții dintr-o școală gimnazială, prin ochii unui copil care mai degrabă și-ar face curat în cameră decât să citească. Sunt numai bune de citit cu voce tare”, scrie revista *Biblioteci școlare (Scool Library Journal)*. Le puteți utiliza în serviciile, campaniile, evenimentele de atragere la lectură.

REZUMAT

Capitolul VII trece în revistă caracteristicile bibliotecarului animator al jocurilor – de la responsabilități, calități umane și profesionale la competență și comportament (ce trebuie să facă și ce nu trebuie să facă) – pentru a asigura obiectivele ludice care reies din necesitățile utilizatorilor. Prin el se transmite un mesaj important de angajare și responsabilizare profesională: *indiferent cât de mult ne-ar plăcea să credem că suntem o bibliotecă foarte bună unde oamenii adoră să lucreze, nu putem pretinde iubire necondiționată din partea utilizatorilor. Trebuie să o merităm.* Timpurile cer să fim foarte buni, cei mai buni, promotori de creativitate. În acest scop ne actualizăm mereu cunoștințele, competențele, formându-ne potența creatoare, cunoaștem ce gândesc și ce fac celelalte domenii, ne-biblioteconomice, referitor la biblioteci ca să ne racordăm la tendințe și să răspundem adecvat, relevant nevoii de joc al utilizatorilor noștri făcând din ei producători de valori și de cultură (nu numai consumatori).

PROVOCARE:

1. Găsiți în resursele recomandate sau inventați trei jocuri cu tema *Biblioteca*;
2. Elaborati o problematizare la povestea „Voinicul cu cartea în mână născut” de Petre Ispirescu;
3. Înscrieți-vă la cursul „Formare ludotecari”.

VII



ÎN LOC DE ÎNCHEIERE. JOCUL ȘI CARTEA

JOCUL ȘI CARTEA. Apropieri și depărtări

În acest *Vademecum* am pus accent pe joc, reliefându-i multiplele fațete, roluri, funcții. Îl comparam permanent cu cartea, având senzația că am nedreptățit cumva cartea. Am încercat să le compar, să le găesc similitudinile și dezacordurile. Am găsit multe apropieri și puține deosebiri pe care le-am structurat, nu neapărat logic, într-un tabel. Dacă trăia Johan Huizinga o făcea mai bine. În volumul științific *Homo Ludens* a adus mereu exemple din literatură, artă, poezie, demonstrând că jocul are funcție socială și culturală.

Enunțurile cu asterisc sunt preluate din caracteristica jocului dată de Johan Huizinga în cartea menționată mai sus. Celelalte enunțuri de comparație și partea care se referă la carte sunt identificate de noi.

Jocul și Cartea sunt două resurse indispensabile activității bibliotecii, ele merg mână în mână la fiecare activitate, eveniment, serviciu, completându-se și potențându-se ca siamezii, greu de despărțit.

JOCUL	CARTEA
Caracter închis* – se izolează în timp și spațiu.	Cartea e închisă în timp și spațiu numai prin conținut, iar lectura dizolvă timpul și spațiile, actualizând cartea, înviind timpurile trecute și raportându-le la prezent. Este un perpetuum mobile al reactualizării.

JOCUL	CARTEA
Jocul depinde de spațiu, de locul în care se produce*.	Cartea nu depinde de locul lecturii și nici de locul păstrării, ea începe oriunde – pe rafturile bibliotecii publice sau a celei personale, pe geam, sub pat sau în rucsac, poșetă etc.
Desfășurarea și tâlcul se află în el însuși*.	Tâlcul cărții se află în ea însăși, dar și în mintea cititorului.
Jocul începe dar și se încheie*.	La fel și lectura cărții.
Jocul a fost jucat – el nu există nicăieri.	Cartea a fost citită, rămâne fizic pe raft, dar și în metatextele care pot apărea după aceasta (cronici, recenzii, prezentări textuale, video, audio etc.).
Jocul poate fi jucat iar și iar.	Cartea poate fi citită și recită de același cititor de zeci de ori.
Jocul poate fi jucat solitar, de unu, doi și de foarte mulți simultan cum scrie Tudor Arghezi în poezia „De-a-va-ți ascuns...” - <i>Așa este jocul / Îl joci în doi, în trei/ Îl joci în câte câți vrei.</i>	Lectura cărții este solitară, dar poate fi citită de zeci de mii de oameni într-o perioadă anumită; poate fi citită simultan într-o campanie, flashmob, activitate ludică – în aceste cazuri lectura devine joc.
Jocul învață prin experiență.	Cartea învață prin conținut – comportamente, experiențe ale eroilor, exemple de viață, descrieri de situații, evenimente, epoci.
Jocul generează adrenalină.	Cartea generează emoții, dar nu în măsura în care jocul debitează adrenalină; Cartea generează bucurie, melancolie, dezamăgire, dragoste, dar și furie, teamă, surpriză; uneori mori de râs, iar alteori cauți o batistă.

JOCUL	CARTEA
Jocul e competiție*.	Lectura și cartea devin obiectul competiției doar în joc; cartea poate fi obiectul unei întreceri – la citit, la declamat, la scris cărți. În lectura cărții nu te întreci cu nimeni, doar cu tine însuși sau cu unele personaje cu care (nu) te identifiți.
Jocul are reguli*.	Cartea n-are reguli de lectură, cartea se scrie după reguli (roman, povestire, poezie, interviuri etc.), regulile lecturii fiecare și le face singur – (nu) citesc prin prisma biograficului; urmăresc doar subiectul, temele, motivele; mă interesez mai mult de maniera și idiostilul scriiturii; urmăresc mai mult limbajul poeziei decât mesajele ei; citesc 20 de minute înainte de somn/ citesc toată ziua de duminică; citesc două cărți pe săptămână, scriu 25 de pagini la povestirea mea; fac o recenzie sau scriu impresii pentru fiecare carte citită; fac semn de carte pentru fiecare carte citită; nu fac însemnări pe carte, nu îndoi paginile, îi fac supracoperta din hârtie, împletită sau cusută, recomand cărțile citite altora...
În joc cineva pierde, cineva câștigă.	Lecturând cartea doar câștigă, cu excepția cărților proaste, dar acolo e o chestiune de selecție lecturală.
Jocul comunică, leagă și dezleagă relații.	Cartea comunică, leagă și dezleagă evenimente, comportamente, aventuri, situații detectiviste, ficționale, estetice, general existențiale.

JOCUL	CARTEA
Jocul se joacă oricând, pe orice timp (în aer liber sau în spații închise).	Cartea se citește oricând în orice anotimp, în localuri (biblioteci, acasă, cafenele, librării) și în aer liber (în parc, în pădure, la mare, la munte). În unele momente cartea se citește mai mult – când plouă înverșunat și lung, iarna, pe vânt puternic, în liniștea serii și a nopții chiar.
Dezvoltă dependență.	Lectura, la fel dezvoltă dependență care în termeni comuni se numește <i>obicei de lectură, pasiune pentru lectură, educația și cultura lecturii</i> (se educă de la cea mai fragedă vârstă).
Produce plăcere, încântare (dacă câștigi sau rezolvi), dar strict limitat în intervalul de timp al jocului.	Lectura produce plăcere, încântare, fascinație și, dacă te-a încântat sau ți-a plăcut, îți pare rău să lași cartea din mâini, o lași aproape ca pe ceva drag de care nu te poți despărți.
Jocul e spectacol*	Cartea e spectacol, în imaginația cititorului, iar lectura e teatru unui actor.
Jocul se desfășoară ca un spectacol – un spectacol ad-hoc, un teatru de improvizatie, de fiecare dată altul și cu alți actori.	Lectura (re)crează spectacolul, fiecare cititor își produce spectacolul său; poate reveni la carte și poate crea alt spectacol; lectura îți permite să crezi, să joci roluri, dar și să fii regizorul spectacolului.
Jocul are nevoie de obiecte ajutătoare, de jucării, de costume și alte atribute, dacă e joc de rol, inclusiv de cărți.	Cartea nu depinde de nimic decât de dorința și nevoia de a citi; nu depinde de cortină, nici de costume – toate acestea le produce în imaginația sa cititorul și cu cât citește mai mult imaginația devine mai bogată; lectura are nevoie doar de un creion pentru a evidenția pasajele cele mai plăcute, mai înțelepte pe care le poți cita în articole, comunicări și jocuri.

JOCUL	CARTEA
<p>Cere atenție, vigilență și concentrare, răbdare, spontaneitate, dar toate se desfășoară într-o limită de timp prestabilită.</p>	<p>Cartea cere atenție, concentrare, răbdare (dacă nu-ți place să citești, dar ești obligat). Cartea n-are termen de valabilitate. Lectura – e permanent valabilă – o faci când vrei, unde vrei și cu cine vrei, dacă e lectură în grup; poți lăsa cartea, poți reveni din nou la locul de unde ai rămas și să citești mai departe.</p>
<p>Jocul este o activitate integră, de sine stătătoare în jocurile organizate în Eru-dit-Cafe, sau alte loca-luri, în sălile de joc, la serviciu <i>Ludotecă</i> sau servicii speciale ca „Seri de joc la Biblioteca Centrală” sau Jocuri de societate din același spațiu. În activitatea de instru-ire, în programe, ser-vicii jocul este doar parte, ajutor, pentru a destinde, a comu-nica, a familiariza sau delecta; este element sau formă utilizată în alte activități sau evenimente.</p>	<p>Cartea stă la baza dezvoltării jocului, este resursă indispensabilă învățării; instrument de dezvoltare a creati-vității, de informare. Lectura adună cunoștințe, dezvoltă imaginația, edu-că, încurajează, formează „știutori” și capacitatea de a se descurcă cel mai bine la jocuri; oricare ar fi jocul – de cuvinte sau de găsit comori ascunse, de a călători în Sistemul solar sau în Epoca Renașterii, în istoria locală sau universală, ai nevoie de cunoștințele asimilate din cărți, de spiritul critic care ți-l cultivă, de judecățile de valoare pe care ți le recomandă.</p>
<p>Jocul se consumă precum ai mânca o ciocolată (n-o poți mânca de două ori, trebuie să cumperi alta); alt joc trebuie organizat din nou.</p>	<p>Cartea care se consumă poți s-o mai „mânânci” o dată și ori de câte ori îți vine pofta de ceva lectură.</p>

JOCUL	CARTEA
Intrând în joc ești obligat să-l joci, indiferent de rezultat – pierzi sau câștigi; rezolvi sau nu problema.	Nu te poate obliga nimeni (nici mama, nici tata, nici profesorul, nici bibliotecarul) să citești anumite cărți sau bestsellere în vogă, citești ce-ți place, ce alegi tu după voință, dispoziție și scop.
În joc fiecare joacă pentru sine, nu poate să se schimbe cu partenerul de joc, doar după încheierea jocului.	Lectura îți permite să intri în pielea oricărui personaj, citind îți imaginezi că ai putea fi tu Robin Good, Superman sau Făt-Frumos; poți evada din realitate trăind aventuri pe care nu le poți avea în viața reală.
Jocul este întotdeauna la timpul prezent.	Cartea are trecut, prezent și viitor și toate timpurile se pot întâlni în aceeași carte, ele converg acolo ca într-un <i>Aleph</i> borgesian.
Nu poți juca dacă te simți prost, ești bolnav sau în depresie.	Lectura tămăduiește sufletul, încălzește inima, te scoate din depresie; citești în concediu medical, în convalescență, în perioade de lenevie totală, în pandemie și izolare impusă etc.
Jocul electronic (jocul video) este pre-programat – obții puncte, obții nivele de măiestrie, dar mergi pe aplicația pe care au elaborat-o programatorii creatori de joc, creativitatea n-are loc în jocul electronic aproape deloc.	Cartea dezvoltă creativitatea, permițându-ne să ne facem jocul nostru cu cartea, cu eroii ei, să fim de acord sau nu cu deznodământul; pentru noi am putea să ne creăm altul; putem inventa un joc în care cititorii să-și scrie happy-end-ul lor. Cartea electronică din perspectiva conținutului e aceeași, ba chiar o avantajează formatul – o poți mări oricât dacă ai deficiență de vedere, e mai accesibilă, e deschisă unui imens auditoriu, dar nu e pre-programată și comportă aceleași beneficii ca și cartea tipărită.

RESURSE DE ȚINUT PE BIROU

Ana&Mircea Petean. *Ocolul lumii în 50 de jocuri creative*

Cartea are la bază, scriu autorii în Cuvânt-înainte, intuiția că dacă este adevărat că forma determină conținutul, atunci cea mai bună formă a copilăriei este poezia. Identificând în joc o punte de legătură, am ajuns să descoperim avantajele unei veritabile metode de stimulare a energiilor creative ale copiilor [30, p. 8].

Volumul include un vast studiu despre ludic și joc și rolurile lor în viața omului, pornind de la abordările jocului de către biologi, psihologi, psihanalisti, sociologi, teoreticieni ai culturii, artiști, filosofi. Partea a doua a studiului este consacrată poeziei – e și intitulată *Jocul de-a poezia* – pentru că în viziunea autorilor „poezia, în înțelesul ei original, de tălmăcire a misterului cosmic, se află mai aproape de joc decât toate celelalte compartimente ale vieții spirituale” [30, p. 15], aducând ca suport la cele spuse citatul din *Homo Ludens* de J. Huizinga: „Poesis este o funcție ludică. Ea se desfășoară într-un spațiu de joc al minții, într-o lume proprie pe care și-o creează mintea, o lume în care lucrurile au alt chip decât în viața obișnuită și sunt legate între ele prin alte legături decât prin cele logice” [30, p. 15].

Autorii ne pun la dispoziție 50 de jocuri *de-a poezia* – „o fabricuță de texte care folosește ca materie primă cuvintele” [30, p. 30]. Foarte bună pentru a lansa un nou serviciu de *Scriere creativă*, e mai mult

decât un manual... Autorii foarte ingenios și frumos au descris cuvinte considerându-le drept:

1. Jucării pe care le facem și le desfacem, le descompunem, le recompunem, le combinăm și le recombinașăm nestingheriți;
2. Personaje care au suflet și corp, cunosc o anume evoluție, intră în diverse tipuri de relație, se dau în spectacol;
3. Imagini cu o puternică încărcătură subiectivă, simboluri ale psihismului care individualizează personalitatea fiecărui (30, p.33).

Michael Michalko. *Jocurile minții: manualul creativității în afaceri*

Michael Michalko este cel mai apreciat expert din lume în domeniul creativității. A dezvoltat *Jocurile minții* – instrumente creative adunate într-un volum de care putem beneficia. *Jocurile minții* ne învață cum să ai idei – în acest scop ne oferă tehnici clare și practici care ne permit să găsim idei mari sau mici, idei care rezolvă probleme, fac bani, întrec concurența, idei de noi produse și noi moduri de a rezolva problemele. Tehnicile, clasice și moderne, se aleg după cât sunt de practice. Autorul le-a împărțit în două categorii: tehnici *liniare*, care îți permit să mânuiești informațiile pentru a genera noi idei și tehnici *intuitive*, care îți arată cum să găsești noi idei folosindu-ți intuiția și imaginația.

Jocurile minții, scrie autorul în Introducere, „nu descrie experiența creativă, ci o sugerează. ...Trebuie să subliniez că nu este de ajuns să citești cartea – pentru a-ți crea propriile idei – trebuie să folosești

tehnicile. Fiecare joc al minții este o tehnică anume de a găsi idei pentru rezolvarea provocărilor. Fiecare capitol conține un plan care oferă instrucțiuni precise pentru folosirea tehnicii și o explicație a modului în care funcționează – incluzând anecdote, povești și exemple despre cum eroi din viața reală au folosit fiecare tehnică, ilustrații, probleme, grafice și exemple ipotetice pentru a demonstra cum funcționează diferite tehnici” [24, p.19].

Parcurgând acest volum, vă veți aminti de unele jocuri ale minții pe care le-am aplicat la traininguri – la cursurile *Formare formatori*, *Servicii noi*, *Cultura serviciilor*, *Managementul proiectelor*, *Formare ludotecari*, *Formare inovatori*, *Vorbitorium*, la unele activități profesionale și la alte evenimente. „Aceste jocuri ale minții cu idei (sugestii, explicații și instrucțiuni) sunt aurul din râul de cuvinte care curge continuu” [24, p. 20].

Michael Michalko. *Secretele creativității*

De fapt, ar trebui să începeți cu acest volum. Tehnicile de gândire creativă pe care le descrie Michael Michalko, reputat expert în domeniul creativității, vă vor învăța secretul ideilor și soluțiilor originale de care aveți nevoie în viața personală și profesională. „Fiecare tehnică în parte vă va fi arătată, vi se va sugera cum anume trebuie utilizată, și vi se va explica de ce are succes, prin înserarea unor anecdote, a unor scurte povești, prin explicarea modului în care oamenii de geniu au folosit tehnica respectivă pentru a ajunge la descoperirile lor originale – Einstein, Darwin, da Vinci, Picasso, Edison,

Mozart, Aristotel, Michelangelo, Bach, Nicola Tesla, Walt Disney, Paul Cezanne, Newton, Stravinski, Allan Poe, Martha Graham, Galileo Galilei, Louis Pasteur și mulți alții”, scrie autorul în prefață [25, p. 14].

Dacă vă veți organiza gândirea ținând cont de tehnicile și strategiile expuse în acest volum de M. Michalko, „...veți ajunge să vedeți ceea ce nu văd ceilalți și să vă gândiți la ceea ce nu se gândesc alții” [25, p. 15].

Lectura acestei cărți e ca un exercițiu de încălzire înainte de a intra în subiectul jocurilor. Tehnicile elaborate de M. Michalko sunt exerciții, jocuri, probleme, scenariile – unele dintre ele le-am testat și rezolvat la trainingurile, atelierile și cursurile de la CNEPB. Cartea este organizată în două mari părți. Prima parte „Cum să vezi ceea ce nimeni altcineva nu vede” prezintă două strategii: *Să știi cum să vezi lucrurile* și *Să îți comunici gândul*. Partea a doua „Cum să te gândești la ceea ce nimeni altcineva nu se gândește” conține șapte strategii: *Să gândești productiv*, *Să faci noi combinații*, *Să faci conexiuni între lucruri diferite*, *Să asociezi contrariile*, *Să cauți în alte lumi*, *Să găsești ceea ce nu căutai*, *Să trezești spiritul de colaborare*.

Pentru fiecare strategie autorul propune tehnici, metode, jocuri-exerciții. Autorul le numește tehnici chiar dacă sunt jocuri. Exemplificăm cu jocul *Tăvița cu nisip*: „*Tehnica tăviței cu nisip* este o metodă interesantă de gândire metaforică înlocuind obiecte fizice cu imagini mentale. Aveți nevoie de o tavă mare plină cu nisip. La început, suprafața nisipului

este netezită. În jurul ei sunt sute de obiecte colorate: păpuși, pietricele colorate, scoici, bucăți de lemn, soldățe de jucărie, dinozauri de jucărie, un mire și o mireasă în miniatură, șerpi și rechini de cauciuc, pistoale de plastic ș.a.” [25, p. 211].

Multe dintre jocurile-exerciții din volumul recomandat le-am practicat: *Plicurile cu soluții imaginare, Jocul ideilor incoerente, Reciclarea, Potențialul latent, Analiza creatoare, Plimbarea metaforică, Colaje inspirate, Limbajul modelelor, Lumi paralele, Ceașca de cafea ideală, Analiza inversă, Titlul cărții, Gândirea paradoxală, Inversarea perspectivelor, Inversarea presupunerilor, Cuvintele de legătură, Avioanele de hârtie, Visătorul, realistul, criticul, Cuvinte la întâmplare, „Cadavrul fermecător”, Combinarea cuvintelor, Tehnica lui da Vinci, Bobocul de lotus, Tehnica lui Picasso, Întrebări jucăușe, Întrebări pe bază de culori, Lanțul de cuvinte, Schimbarea genurilor ș.a.*

Cu siguranță, veți ajunge să priviți lucrurile altfel, dacă o să parcurgeți această carte.

C. J. Simister. *Jocuri pentru dezvoltarea inteligenței și creativității copiilor*

Un ghid excelent pentru bibliotecari, care prin 16 capitole oferă îndrumări practice, sfaturi, activități și jocuri care să vă ajute să selectați acele tactici și jocuri conforme intereselor bibliotecii. Nu e vorba de jocurile didactice, ci de jocuri de dezvoltare creativă a copiilor. Autorul se orientează către părinți, considerând că atitudinea lor față de rolul jocurilor în viața copiilor contează. Contează foarte mult și educația școlară, dar nu e suficient. Cartea vine cu

un conținut bazat pe „... observațiile și raționamentele unor filosofi, scriitori, oameni de știință și întreprinzători, reunind 16 trăsături care vor influența în bine nu numai realizările unui copil, ci și întreaga lui viață”. Aspecte cum ar fi:

- instinctul de a persevera când lucrurile nu merg cum trebuie;
- încrederea în sine pentru a veni cu idei noi, inovatoare și potențial transformator;
- luarea deciziilor înțelepte în fața unor dileme neprevăzute;
- capacitatea de a gândi lateral și de a găsi soluții surprinzătoare la probleme incomode;
- abordarea problemelor cu o minte deschisă, perspicace; curajul de a risca, a pierde și a reacționa și încerca din nou [37, p. 11].

Cele 16 constatări (autorul le zice trăsături) le-am numi obiective pe care le urmărește biblioteca în activitatea sa prin oferta de servicii educaționale pentru publicul cu vârste între 4-16 ani. C.J. Simister ne oferă 335 de jocuri-activități creative foarte eficiente, clasificate utilitar – în funcție de temă, timp, loc, situații specifice, probleme obișnuite și practice, și... (important!) de dezvoltare a abilităților sociale. O lectură foarte bună din care puteți lua multe idei ce pot fi ușor transformate în ceva practic pentru activitatea dvs. ludică.

Lidia Granaci, Galina Grădinari. *Jocul creativ. Îndrumar metodic*

Este un ghid pentru profesori, dar foarte bun și pentru bibliotecari. Pornind de la teorii despre

jocuri, abordări ale jocului creativ, trece la influența jocului creativ asupra dezvoltării copiilor, jocul creativ la diferite etape de vârstă, la stimularea creativității prin jocuri, la jocuri și activități distractive pentru învățarea limbilor străine. Volumul include (9, p. 55-135) jocuri creative cu descrieri de desfășurare, scenarii, explicații pe care le puteți adapta (sau aplica modelul descris de autori fără intervenții) diverselor necesități de animație cu publicul în biblioteci.

Ovidiu Panaite. *Prin joc spre viață*

E un volum specific de educație creștină prin metode nonformale și, deci, prin jocuri. Lucrarea este structurată pe cele șapte virtuți creștine: Credința, Nădejdea, Dragostea, Înțelepciunea, Dreptatea, Cumpătarea, Bărbăția care pot fi educate prin jocuri – „...instrumente prin care se pot transmite deprinderi practice, o limbă elegantă și chiar valori creștine edificatoare”, cum scrie în prefața „Prin jocuri educative la dezvoltarea personală” +Irineu, Arhiepiscop de Alba Iulia. În viziunea sa, „jocul și distracțiile sunt de folos pentru oamenii de orice vârstă, dar mai ales pentru copii și tineri. Fiecare om are nevoie de recreere. O zicală engleză spune că „lucrul mult și fără joc a făcut din Jack un băiat posac” [29, p. 6].

Volumul este rezultatul unui proiect „FORTE”, susținut de Arhiepiscopia de Alba Iulia care a urmărit formarea personală prin diverse activități: dramaterapie, ludoterapie, învățare experiențială, joc și aventură pentru copii, tineri și adulți. Aici clasificarea jocurilor și a poveștilor cu tâlc are la bază

criteriul de vârstă: 5-7 ani; 7-10 ani; 10-14 ani; 14-18 ani. În așa fel găsiți suficiente descrieri ale jocurilor pe grupe de vârstă.

Insist să recomand această carte pentru tabelele sinoptice ale caracteristicilor fiecărui grup de vârstă și conceptele care pot fi transmise la vârsta respectivă; pentru structura foarte simplă și clară de descriere a jocului, a aplicării poveștii în activitatea ludică. Volumul se deosebește de alte resurse prin formatul unic prin care descrie jocul.

Multe dintre jocuri, dar și poveștile cu tâlc le cunoaștem – dar le știm, le-am auzit în alte variante. „Prin joc spre viață” este un exemplu de cum putem reinventa jocurile raportându-le la realitățile și posibilitățile bibliotecilor, dar și la necesitățile utilizatorilor noștri, indiferent de categoria de vârstă sau de tipul și forma evenimentului.



CODA¹

Știința jocului trebuie constant actualizată, întreținută prin lecturi și exersare până când ludicul va ajunge element-component al culturii instituționale.

Poate ați deschis acest *Vademecum* din interes profesional, căutând soluții la anumite probleme legate de ludic în activitatea bibliotecilor, poate l-ați deschis din interes de dezvoltare sau, pur și simplu, pentru că v-a nimerit în mână²... Dacă măcar l-ați răsfoit, v-ați dat seama că lucrarea nu își propune să rezolve probleme, ci să ofere instrumentele necesare transformării activității bibliotecii prin încetățenirea ludicului în cultura animației cu publicul. Necesare transformării noastre, a bibliotecarilor, din persoane care întâlnesc în cale provocările oferite de viață, de lume, de context, în persoane care își proiectează singure scena pe care să-și desfășoare activitatea, schimbându-dintr-o notă izolată într-o linie melodică, din fragmentar în expresie întregită.

Cum? Prin exersarea jocurilor, prin orientarea serviciilor către metode ludice, prin însuflețirea jocului – conferindu-i suflet, făcând ca jocul să prindă viață în bibliotecă. Să facem din joc motorul activității bibliotecii, a experimentelor, descoperirilor, inovării, oxigenul

¹ Coda f. Cuv. it. care înseamnă *coadă, fine*, și care, în muzică, arată că trebuie să cânti partea finală a unui cântec. CODA¹ s. f. Parte finală a unei compoziții muzicale. ♦ Spec. Grup de note muzicale care încheie tema unei fugi.

² Am intitulat Coda aceste note de final, fiind influențată de Ray Bradbury și a sa „451 Fahrenheit”.

pe care-l respiră biblioteca. Doar experiența și odată cu ea și măiestria, vă pot menține în siguranță, vă pot ajuta să selectați jocurile care vă reprezintă. Acestea vă vor modela *vocea*, obținând o contribuție distinctă în beneficiul utilizatorului și a comunității chișinăuiene, a societății, în general.

Poate că pe parcursul lecturii acestei cărți v-ați schimbat imaginea pe care o aveți asupra ludicului în activitatea dvs. Poate că a fi bibliotecar are acum o cu totul altă semnificație? Se zice că nu există vreme rea, hainele-s nepotrivite. Poate trebuie să schimbăm „haina” ofertei de servicii, „haina” angajamentelor noastre, „haina” acțiunilor noastre – să acționăm deliberat ca un canal de comunicare a ludicului; să schimbăm circumstanțele, nu să ne adaptăm la cele existente; să aducem o contribuție unică în beneficiul nostru profesional și al chișinăuienilor pe care-i vrem inteligenți...

Cred că ați observat că nu sunt descrieri ale jocurilor, decât ca exemple, că volumul nu oferă un catalog al jocurilor pentru biblioteci (poate aceasta ar fi vrut bibliotecarii!). Documentarea pe care am realizat-o și expertiza profesională mi-ar fi ajutat, lejer, să fac aceste lucruri (și eram pe punctul de a o face). Nu le-am făcut cu bună știință și intenție. Cred că „rețetele de-a gata” sau practicile de înalt nivel pot deschide ochii spre ceea ce este posibil, dar ar putea face mai mult rău decât bine, dacă veți copia, vom ajunge jucători în joaca de-a prinselea din urmă. Nu cred că succesul a fost obținut vreodată prin copierea modelelor sau încercarea de a depăși un model, la fel cum nu cred că măiestria

individuală o putem obține doar imitând o persoană de succes.

Auxiliarul prezintă informații despre ludic și joc selectate dintr-o bibliografie reprezentativă, oferă orientare în domeniul jocurilor, exemple, instrumente, povești, recomandări, evaluări. Este un instrument pentru a găsi noi utilizări ale jocurilor, cunoscând mai multe despre ele. A crea o nouă utilizare pentru un scop, pentru un grup specific, pentru o provocare – este o artă, or, bibliotecarii au demonstrat, în două ediții ale *Provocării verii*, dar și în serviciile educaționale pe care le oferă, în cadrul Campaniilor Creativitate și Inovație, Hora Științei, Zilele Educației Nonformale, că sunt adevărați artiști. E suficient să zicem „artistele și artiștii noștri” și ni le imaginăm imediat pe: Aliona Nosatîi, Liliana Juc, Angela Borș, Diana Ungureanu, Maria Pilchin, Oxana Andreev, Doina Vicol, Maria Bivol, Stelian Tulum, Elena Dabija, Lilia Canțâr, Maria Stoianov, Mila Șeremet, Liliana Manoilova, Tatiana Borodatîi, Taisia Foiu ș.a. realizând ceva inconfundabil, cu profund aspect de individualitate, noutate, originalitate.

Avea dreptate Seth Godin atunci când afirma că „...trebuie să fii artist pentru a lansa tofu pe piață, dacă vrei să fii bun în acest domeniu”[8, p. 134]. Godin este convins că arta reprezintă abilitatea de a schimba oamenii prin intermediul muncii pe care o prestezi, de a vedea lucrurile așa cum sunt, ca apoi să crezi povești, imagini și interacțiuni care schimbă piața, domeniul, biblioteca...

Știința jocului e o deprindere care nu se capătă ușor. Dar avem experiență destulă, am exersat

suficient la diverse evenimente profesionale, animații cu publicul, programe, servicii. Știința jocului trebuie constant actualizată, întreținută prin lecturi și exersare până când ludicul va ajunge element component al culturii instituționale.

GLOSAR LUDIC

Activitate ludică – o acțiune care se desfășoară sub formă de spectacol, joc, sărbătoare, competiție; orice activitate întreprinsă cu atenție ludică.

Animare joc – conducerea, coordonarea, supravegherea și motivarea participanților în desfășurarea jocului.

Animator, ~oare - (persoană) care inițiază și supraveghează o acțiune sau o activitate; (persoană) care creează atmosferă ludică într-un spectacol de varietăți.

Bebeteca – un spațiu ludic, un fel de ludotecă pentru vârsta 0-3 ani.

Bibliotecar-ludotecar – bibliotecarul care lucrează la Ludotecă.

Categoriile de joc – noțiune fundamentală (cu sferă deosebit de largă) care reflectă trăsăturile și relațiile generale și esențiale ale jocurilor 2) ansamblu de jocuri care prezintă proprietăți distinctive comune. 3) grup de jocuri caracterizate printr-o anumită însușire, scop, destinație, utilizatori de jocuri.

Conducător de joc – persoana, bibliotecarul, care organizează și asistă jocul pe tot parcursul lui, asumându-și responsabilitatea pentru reușita jocului.

Conținutul jocului – totalitatea cunoștințelor, priceperilor și deprinderilor cu care operăm în joc: conținutul unor basme, povești, ghicitori; conținut corelat cu vârsta, unul accesibil și atractiv.

Elemente ludice (de joc) – căile, mijloacele folosite pentru a da un caracter atractiv, distractiv, plăcut, activ; jocul include mai multe elemente ludice ca descoperirea, surpriza, întrecerea, așteptarea rezultatului.

Forme (activități ludice) – totalitatea formelor de organizare a activității ludice; componentele strategiilor de utilizare a jocului în activitate; crearea unui cadru organizatoric propice realizării obiectivelor ludice în diverse contexte și direcții de activitate a bibliotecii.

Funcțiile jocului – determină nevoia de joc și reprezintă totalitatea valorilor, competențelor, impresiilor și reacțiilor, acumulate de om din experiența jocurilor.

Gamificarea – aplicarea elementelor de proiectare a jocului și a principiilor jocului în contexte non-joc; un set de activități și procese de rezolvare a problemelor prin utilizarea sau aplicarea caracteristicilor elementelor jocului.

Jocurile minții – jocuri care antrenează mintea, memoria, percepția și atenția ludică; sugerează experiența creativă prin diverse tehnici. Fiecare joc al minții este o tehnică anume de a găsi idei pentru rezolvarea provocărilor.

LudoTalks – eveniment tip *Ignite* cu temă ludică și joc.

Ludoteca – serviciu centrat pe joc, o activitate liberă, regulată, implicativă, ce răspunde la satisfacerea necesităților de „imaginație fantastică”, îmbogățirea continuă, ce se termină doar la finalul jocului; un centru de cultură ludică, ce însumează,

valorizează și propune jocuri și jucării din trecut, din prezent și viitor.

Ludotecar – angajat care gestionează activitate unei ludoteci.

Novateca – Program Național de modernizare a bibliotecilor publice administrat de USAID/IREX (2012-2018); program care a impulsionat includerea jocului în activitatea bibliotecilor.

Reguli de joc – indică acțiunile de joc, precizează ordinea, succesiunea, reglementează acțiunile dintre participanți; reglează manifestările comportamentale.

Scopul jocului – reprezintă ținta, o finalitate generală spre care tinde jocul; se formează pe baza obiectivelor serviciului, evenimentului, proiectului ludic.

Serendipitate – fenomenul sesizării anumitor aspecte ale descoperirilor științifice întâmplătoare; provine de la un termen din basmul persan *Cele Trei Prințese din Serendip*. Numele vine de la *Serendip*, un nume vechi pentru Sri Lanka (fost Ceylon).

Spațiu de joacă – un loc special amenajat, o sală de jocuri, o Ludotecă.

Strategii de joc – strategia este modul de acțiune ales de fiecare jucător (individuală) sau de toți jucătorii (strategia jocului); o anumită strategie în abordarea jocului; capacitatea jucătorilor de a lua decizii care influențează rezultatul și comportamentul jucătorilor.

Structura jocului – scop, competențe, conținut, reguli, public (destinatar), durata, materiale necesare.

Tactici de joc – totalitatea acțiunilor individuale și colective ale jucătorilor sau a unei echipe, concepute și organizate eficient respectând legile jocului (regulamentul de joc) și trăsăturile conduitei sportive, în scopul obținerii unui rezultat favorabil.

Tactica – este o activitate în care se utilizează în mod rațional cele mai variate mijloace în scopul obținerii victoriei; reunește un sistem de principii, idei și reguli în scopul obținerii succesului.

Teoria jocului – știința care unește două cuvinte ce denumesc concepte opuse care aparent nu au nicio legătură unul cu celălalt – primul: știința și cercetarea și al doilea: jocul, distracția; știința jocului în afaceri.

MULȚUMIRI

Acest volum n-ar fi apărut fără contribuția colegilor mei de la BM „B.P. Hasdeu” care au răspuns prompt la orice adresare de ajutor. Am simțit susținerea și încurajarea lor la elaborarea acestei lucrări marca BM.

Mulțumiri speciale și recunoștința mea deosebită Genevei Scobioală (redactor Secția activitate editorială), primul cititor al cărții încă crude, pentru „creionul ei roșu”, pentru ochiul ei laser, privirea ageră asupra textului; pentru sugestiile oferite, pentru comentariile și feedback-ul ei franc, pentru lungile discuții telefonice care durau cu orele, aproape zilnic, pentru procesarea corecturii.

Deosebite mulțumiri și recunoștință cordială Elenei Cebotari pentru profesionalism în identificarea resurselor utilizate, citate în această lucrare, pentru verificarea locației lor, pentru livrarea la domiciliu a resurselor necesare documentării; pentru identificarea și prelucrarea imaginilor; pentru ajutorul necondiționat și sprijinul constant, pentru disponibilitate la orice oră, în orice zi.

Mulțumiri tuturor colegilor din filiale care au răspuns imediat la unele adresări, de precizare sau desfășurare a unor activități, servicii și practici de calitate – Aliona Nosatîi, Lina Iftodi, Doina Vicol, Lilia Gamarța, Maria Pilchin și Vitalie Răileanu. Mulțumesc tuturor bibliotecilor-filiale ale BM, echipei jucăușe care prin activitățile ludice pe care le desfășoară au inspirat această carte.

Mulțumiri echipei de bibliotecari din România, participantă la LudoTalks *Ludicul în biblioteci* la fel de jucăușe: Margareta Tătăruș, Mihaela Stanciu, Tanța Ștefan, Carmen Trufia, Elena Maria Angheluță, Maria Luiza Sandu, Ancuța Ene, Mihaela Mircea, Ancuța Călinescu de la care am învățat multe, care m-au inspirat, așa încât discuțiile, practicile lor au lărgit perspectiva acestui volum.

Mulțumiri cu recunoștință și apreciere lui Valeriu Herța (profesor universitar, artist plastic) pentru frumoasa copertă-haină a acestei cărți în abordare ludică, pentru că mi-a prins ideile și le-a interpretat atât de artistic și profesionist.

Un cuvânt de mulțumire și apreciere lui Ion Vârlan, magicianul care a pus conținutul în pagină; care asculta propunerile mele zâmbind sceptic; care până la urmă zicea: am s-o fac din nou...

Admir energia și spiritul creator al bibliotecarilor, prețuiesc prezența și rolul jocurilor în activitatea profesională a bibliotecilor și în viața personală.

BIBLIOGRAFIE

1. **Anderson, Leigh.** Marea carte a jocurilor : Peste 200 de jocuri pentru toate vârstele / Leigh Anderson ; trad.: Teodora Murariu. – București : Litera, 2013. – 351 p. – ISBN 978-606-21-0010-0.
2. **Cameron, Julia.** Cum să cultivi creativitatea copiilor : Exerciții pentru stimularea inventivității și exprimării de sine / Julia Cameron în colab. cu Emma Lively ; trad. de Ioana Aneci. – București : Polirom, 2013. – 244 p. – ISBN 978-973-46-3645-7.
3. **Cartea mare a jocurilor** / col. red.: Iosif Moldovanu [et al.]. – Chișinău : UNICEF, [2002]. – 272 p. : il. – (Swedish Save the Children).
4. **Chomet, Julian.** Copilul inteligent / Julian Chomet, dr. Caroline Fertleman ; trad.: Cora Radulian. – București : Corint Books, 2016. – 208 p. – ISBN 978-606-8723-86-0.
5. **Claparede, Edouard.** Psihologia copilului și pedagogia experimentală / Edouard Claparede ; trad. din lb. fr. de Victoria G. Petrescu, Elvira Balmus. – București : Editura Didactică și Pedagogică, 1975. – 272 p.
6. **Educația copiilor prin jocuri** : Ghid metodologic pentru cadrele didactice din instituțiile preșcolare și clasele primare / Stela Cemortan (coord.), J. Racu, L. Cuznețov [et al.] ; Institutul de Științe ale Educației. – Chișinău : Univers

- Pedagogic, 2008. – 144 p. – ISBN: 978-9975-9866-4-9.
7. **Elkonin, D.B.** Psihologia jocului / D.B. Elkonin ; trad.: Grigore Nicola, Ludmila Slifca. – București : Editura Didactică și Pedagogică, 1980. – 336 p.
 8. **Godin, Seth.** Linchpin: Ești de neînlocuit? / Seth Godin ; trad. de Mihaela Sofonea. – București : Publica, 2018. – 350 p. – ISBN 978-606-722-324-8.
 9. **Granaci, Lidia.** Educația prin joc : Teorie și practică / Lidia Granaci ; pref. de Lidia Kulikovski. – Chișinău : Epigraf, 2010. – 200 p. – ISBN 978-9975-109-34-5.
 10. **Granaci, Lidia.** Jocul creativ : Îndrumar metodic / Lidia Granaci, Galina Grădinari. – Chișinău : Epigraf, 2014. – 136 p. – ISBN 978-9975-125-40-6.
 11. **Greenwald, Tommy.** Cum să faci să nu citești : Ghidul lui Charlie Joe Jackson / Tommy Greenwald ; trad. de Mariana Buruiană. – București : Editura Arthur, 2019. – 330 p. – ISBN 978-606-788-410-4.
 12. **Greenwald, Tommy.** Cum să faci să nu citești dar să ai note mari : Ghidul lui Charlie Joe Jackson / Tommy Greenwald ; trad. de Mariana Buruiană. – București : Editura Arthur, 2019. – 330 p. – ISBN 978-606-788-410-4.
 13. **Greenwald, Tommy.** Cum să faci să nu citești în vacanța de vară : Ghidul lui Charlie Joe Jackson / Tommy Greenwald ; trad. de Mariana

- Buruiană. – București : Editura Arthur, 2019. – 249 p. – ISBN 978-606-788-418-0.
14. **Heywood, Colin.** O istorie a copilăriei : Copiii în Occident din Evul Mediu până în epoca modernă / Colin Heywood ; trad.: Ruxandra Vișan. – București : Editura Trei, 2017. – 400 p. – ISBN 978-606-40-0174.
 15. **Huizinga, Johan.** Homo Ludens : Încercare de determinare a elementului ludic al culturii / Johan Huizinga ; trad. din lb. oland. de H.R. Radian. – București : Humanitas, 2003. – 280 p. – ISBN 978-973-50-2643-1.
 16. **Impact – jocuri și povestiri** : Metode de educație nonformală. – Ed. 2. – Lupeni (România) : Fundația Noi Orizonturi, 2009. – 128 p.
 17. **Johnson, Steven.** WonderLand : cum a creat jocul lumea modernă / Steven Johnson ; trad. de Dan Crăciun. – București : Publica, 2017. – 376 p. – ISBN 978-606-722-248-7.
 18. **Kulikovski, Lidia.** Accesul persoanelor dezavantajate la potențialul bibliotecilor / Lidia Kulikovski. – Chișinău : Epigraf, 2006. – 288 p. – ISBN 978-9975-924-85-6.
 19. **Landreth, Garry L.** Terapia prin joc : Artă relaționării / Garry L. Landreth ; trad. din lb. engl. de Ana-Maria Datcu. – București : For You, 2017. – 392 p. – ISBN 978-606-639-151-1.
 20. **Lewis, Carroll.** Alice în țara minunilor / Carroll Lewis ; trad. de Eugen B. Marian. – București : Regis, 2016. – 159 p. – ISBN 978-973-9618-13-7.

21. **Lewis, Carroll.** Alice în țara oglinzilor / Carroll Lewis ; trad. de Nora Galin. – București : Regis, 2016. – 126 p. – ISBN 978-973-9885-06-5.
22. **Manes, Sabina.** 83 de jocuri psihologice pentru animarea grupurilor : Manual pentru psihologi, consilieri școlari, profesori, asistenți sociali / Sabina Manes. – Iași : Polirom, 2008. – 204 p. – ISBN 978-973-48-1213-0.
23. **McAdams, David.** Jucătorul ingenios: Teoria jocurilor și arta transformărilor strategice / David McAdams ; trad. din lb. engl. de Dan Crăciun. – București : Publica, 2014. – 370 p. – ISBN 978-606-722-017-9.
24. **Michalko, Michael.** Jocurile minții : Manualul creativității în afaceri / Michael Michalko ; trad.: Bogdan Mihăilescu. – București : Amaltea, 2008. – 411 p. – ISBN 978-973-162-005-3.
25. **Michalko, Michael.** Secretele creativității : Fii genial! / Michael Michalko ; trad.: Ligia Ileana Soare. – București : Amaltea, 2008. – 279 p. – ISBN 978-973-162-010-7.
26. **Moscovich, Ivan.** Marea carte a jocurilor minții - 517 probleme de logică și matematică / Ivan Moscovich ; trad. din lb. engl. de Graal Soft Integrated Translation Services. – București : Litera, 2011. – 454 p. – ISBN 978-606-600-158-8.
27. **Nye, Bill.** Incontestabil. Evoluția și știința creației / Bill Nye ; trad.: Bogdan Chiurcu. – București : Editura Trei, 2019. – 429 p. – ISBN 978-606-40-0633-0.

28. **Panaite, Ovidiu.** Prin joc spre viață / Ovidiu Panaite. – Ed. a 2-a. – Alba Iulia : Reîntregirea, 2011. – 259 p. – ISBN 978-606-509-207-5.
29. **Petean, Mircea&Ana.** Ocolul lumii în 50 de jocuri creative / Mircea&Ana Petean. – Cluj-Napoca : Editura Limes, 2005. – 212 p. – ISBN 973-726-041-4.
30. **Piaget, Jean.** Psihologia inteligenței / Jean Piaget ; trad. din lb. fr. de Dan Răutu. – Chișinău : Cartier, 2008. – 254 p. – ISBN 978-9975-79-464-0.
31. **Pilchin, Maria.** Poezie, Eros și Putere / Maria Pilchin. – Chișinău : Prut Internațional, 2017. – 120 p. – ISBN 978-9975-3192-0-1.
32. **Quaranta, Michel.** Animarea grupurilor : Ghid practic / Michel Quaranta ; trad.: Eliza Galan. – Iași : Polirom, 2009. – 195 p. – ISBN 978-973-46-1502-5.
33. **Rabelais, Francois.** Gargantua și Pantagruel / Francois Rabelais ; trad. de Ileana și Romulus Vulpescu. – Chișinău : Prut Internațional, 2011. – 404 p. – ISBN 978-9975-69-655-5.
34. **Robertson, David C.** Piesă cu piesă. Cum a rescris Lego regulile inovației și cum a cucerit industria jucăriilor / David C. Robertson, Bill Breen ; trad.: Beatrice Ștefănescu. – București : Publica, 2014. – 383 p. – ISBN 978-606-8360-67-6.
35. **Robinson, Ken.** O lume ieșită din minți : Revoluția creativă a educației / Ken Robinson ; trad.: Doina-Mihaela Brăgaru. – București : Publica, 2011. – 369 p. – ISBN 978-973-1931-73-9.

36. **Simister, C. J.** Jocuri pentru dezvoltarea inteligenței și creativității copiilor / C. J. Simister ; trad. de Cezar Petrilă și Ioana Panțir. – Iași : Polirom, 2011. – 268 p. – ISBN 978-973-46-1871-2.
37. **Vargas Llosa, Mario.** Civilizația spectacolului / Mario Vargas Llosa ; trad. din lb. span. de Marin Mălaicu-Hondrari. – București : Humanitas, 2018. – ISBN 978-973-50-6201-7.

Note // Idei // Impresii

Note // Idei // Impresii

Note // Idei // Impresii

Note // Idei // Impresii

Note // Idei // Impresii

Note // Idei // Impresii

Note // Idei // Impresii

Note // Idei // Impresii

Note // Idei // Impresii

Note // Idei // Impresii

Note // Idei // Impresii