

Хмельницький національний університет

Гуманітарно-педагогічний факультет

Кафедра української філології

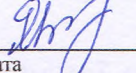
Галузь знань 03 Гуманітарні науки
Спеціальність 035 Філологія
Спеціалізація 035.01 Філологія. Українська мова та література

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

Магістр

ВЛАСНІ НАЗВИ СУЧАСНИХ УКРАЇНСЬКИХ НАСТІЛЬНИХ ІГОР

КвР.ФУМмз. 023111.01.01.00

студентки II курсу групи ФУМмз-23-1 10.12.24  Яни БИСТРИЦЬКОЇ
підпис, дата

Керівник



11.12.24

підпис, дата

Анатолій ЯНЧИШИН,
кандидат філологічних наук, доцент

До захисту допускаю:
завідувач кафедри
української філології



11.12.24

підпис, дата

Анатолій ЯНЧИШИН
кандидат філологічних наук

Хмельницький 2024

ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет	гуманітарно-педагогічний
Кафедра	української філології
Рівень вищої освіти	магістр
Галузь знань	03 «Гуманітарні науки»
Спеціальність	035 «Філологія»
Спеціалізація	035.01 «Українська мова та література»
Програма	освітньо-професійна

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри української філології

Інна ЦАРАЛУНГА

12.10 2023 року

ЗАВДАННЯ

на дипломну роботу

БИСТРИЦЬКОЇ ЯНИ ЛЕОНІДІВНИ

1. Тема роботи: «Власні назви українських настільних ігор», затверджена наказом ректора університету від 26.08.2024 р. № 60.

Керівник роботи – А. М. Янчишин

2. **Термін подання студентом завершеної роботи** – грудень 2024 року.

3. **Вихідні дані роботи**

Результати проведених досліджень мають ключове значення для подальшого поглибленого аналізу ономастичних характеристик назв настільних ігор в українському мовному просторі. Вони сприяють не лише розширенню й деталізації знань у сфері ідеонімії, але й роблять суттєвий внесок у формулювання загальнотеоретичних принципів, пов'язаних із закономірностями творення та функціонування пропріальної лексики в контексті сучасного мовного розвитку. Окрім того, отримані результати можуть бути корисними для досліджень у таких галузях, як лінгвістика (зокрема ономастика та соціолінгвістика), маркетинг, культурологія, а також у міждисциплінарних дослідженнях, що підтверджує актуальність обраної теми.

4. **Перелік підлеглих розробці питань**

Визначити місце в ономастичній системі та лінгвістичний статус терміна «настільна гра»;

розмежувати поняття «структура», «деривація» і «мотив номінації» у сфері ідеонімів;

з'ясувати принципи номінації власних назв настільних ігор;
 проаналізувати мотиви та способи вибору таких власних ігор;
 запропонувати методичні поради, які стосуються вивчення власних назв ігор у закладах вищої освіти.

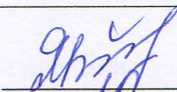
5. **Графічного матеріалу немає.**

6. Консультанти по роботі із вказівкою розділів, які їх стосуються			
Розділ	Консультант	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання отримав
	НЕМАЄ		


7. Дата видачі завдання – 12 вересня 2023 року.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН			
№ з.п.	Найменування етапів виконання кваліфікаційної роботи	Термін виконання	Примітка
1.	Обрання теми кваліфікаційної роботи	Вересень 2023 року	
2.	Опрацювання наукової літератури з теми дослідження	Вересень 2023 року	
3.	Збирання матеріалу, його первинна наукова інтерпретація	Жовтень – листопад 2023 року	
4.	Написання першого розділу кваліфікаційної роботи	Грудень 2023 – вітень 2024 року	
5.	Апробування результатів дослідження шляхом здійснення публікації у збірниках наукових праць та участі в конференціях	Квітень, вересень 2024 року	
6.	Написання другого розділу кваліфікаційної роботи	Травень – вересень 2024 року	
7.	Написання «попереднього» варіанту кваліфікаційної роботи	Жовтень-листопад 2024 року	
8.	Попередній захист кваліфікаційної роботи	Грудень 2024 року	
9.	Остаточне завершення кваліфікаційної роботи	Грудень 2024 року	
10.	Подача кваліфікаційної роботи на кафедру	Грудень 2024 року	

Студент

 Яна БИСТРИЦЬКА

Керівник

 Анатолій ЯНЧИШИН

Анотація

Тема роботи «Власні назви сучасних українських настільних ігор»

Автор – **Бистрицька Я. Л.** Науковий керівник – Янчишин А. М. Обсяг кваліфікаційної роботи – 73 сторінки основного тексту. Робота містить 1 додаток, 78 джерел посилання.

Ключові слова: *вербумріаллюсіонім, віртуаллюсіонім, власні назви, денотат, ідеонім, люсіонім, мотусріаллюсіонім, настільні ігри, номінація, ріаллюсіонім, тейблріаллюсіонім.*

Об'єктом роботи є власні назви українських настільних ігор.

Предмет аналізу закономірності структурування, творення і функціонування номінацій такого виду.

Метою роботи є комплексний аналіз структури, деривації, семантико-мотиваційних та функціональний аналіз особливостей власних назв ігор.

У процесі дослідження власних назв українських настільних ігор було зафіксовано 210 онімів із різною структурою: простою (49; 16,28 %), складною (10; 4,76 %) та складеною (151; 71,9 %). Серед них трапляються двокомпонентні (109; 51,9 %) та багатокомпонентні (23; 10,95 %) назви. Більшість двокомпонентних назв утворені за схемами «іменник + прикметник» (73; 34,76 %), «іменник + числівник» (21; 10 %) та «іменник + іменник» (12; 5,72 %). Трикомпонентні конструкції переважно представлені комбінаціями «іменник + прийменник + іменник» (6; 3,25 %), «іменник + іменник + іменник» (5; 2,76 %) та «іменник + прикметник + іменник» (4; 1,85 %).

Серед власних назв настільних ігор, утворених лексико-семантичним способом, зафіксовано 185 (88,09 %). Їх можна поділити на дві основні групи: назви, створені синтаксичним способом (101; 83,54 %), та назви, утворені шляхом семантизації (84; 40 %), зокрема через онімізацію (40; 19,04 %) і трансонімізацію (27; 55,1 %).

Морфологічний спосіб виявився менш продуктивним: зафіксовано лише 25 назв (11,91 %), утворених цим методом. Серед них афіксальний спосіб становить 13 назв (5,32 %), складання – 10 назв (4,09 %), а конверсія – 2 назви (0,94 %).

Серед власних назв настільних ігор відапелятивного походження зафіксовано 48 (22,86 %). Найпоширенішими твірними основами є наукові поняття (7,62 %), концепт «людина» (24; 6,66 %), лексеми, що описують побут (10; 4,73 %), а найрідше зустрічаються назви, утворені від флоролексем (2; 0,84 %) та зоолексем. Відонімні назви становлять 65 (30,95 %), зокрема фільмоніми (36; 17,14 %), топоніми (14; 6,66 %), персоніми (10; 4,76 %), біблійніми (2; 0,95 %), прагматоніми (2; 0,95 %) та космонім (1; 0,47 %). Оніми з комбінованою семантикою становлять 97 (46,19 %), серед яких переважають відапелятивно-відонімні назви.

Власних назв із одиничною мотивацією зафіксовано 133 (63,33 % від загальної кількості). Серед них виокремлюються асоціативні назви (45; 26,66 %), символічні (29; 10,95 %), номінальні (18; 8,57 %), сутнісні (5; 2,38 %) та апотропейна назва (1; 0,47 %). Комбінованих назв виявлено 45 (21,42 %). Найпродуктивнішими є моделі «асоціативно-квалітативні» (15; 7,14 %) та «асоціативно-локативні» (11; 5,76 %).

Автор _____ Яна БИСТРИЦЬКА

ЗМІСТ

Вступ	3
Розділ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИВЧЕННЯ ВЛАСНИХ НАЗВ УКРАЇНСЬКИХ НАСТІЛЬНИХ ІГОР	7
1.1. Суть поняття ідеонім	7
1.2. Власні назви настільних ігор: місце в онімному просторі	10
1.3. Історія вивчення ідеонімів	16
1.4. Функціонування власних назв настільних ігор	20
Висновки до розділу 1	25
Розділ 2. СТРУКТУРНО-ДЕРИВАЦІЙНІ ТА СЕМАНТИКО-МОТИВАЦІЙНІ ОСОБЛИВОСТІ ВИВЧЕННЯ ВЛАСНИХ НАЗВ НАСТІЛЬНИХ ІГОР	27
2.1. Структурні особливості власних назв настільних ігор	27
2.2. Дериваційні аспекти вивчення тейблреаллюсіонімів	32
2.3. Семантика твірної основи власних назв настільних ігор	37
2.4. Мотиваційні відношення тейблреаллюсіонімів	46
Висновки до розділу 2	50
Розділ 3. ВИВЧЕННЯ ВЛАСНИХ НАЗВ НАСТІЛЬНИХ ІГОР У КУРСІ ВИВЧЕННЯ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ	52
3.1. Вивчення власних назв у курсі української мови Нової української школи	52
3.2. Розробка системи вправ з використанням власних назв настільних ігор	55
Висновки до розділу 3	69
Загальні висновки	71
Список використаної літератури	74
Додатки	80

ВСТУП

Ономастика, як розділ лінгвістики, є своєрідна наука, що вивчає власні назви, охоплює різноманітні аспекти сучасного мовлення та безперервно реагує як на нові групи лексики, так і на поняття. Сучасні тенденції дозвілля, зокрема відродження інтересу до настільних ігор, роблять дослідження власних назв у цій сфері актуальним і перспективним напрямом ономастики.

Увагу стали привертати настільні ігри, які виконують не лише ідентифікаційну функцію, але й є важливим елементом комунікації та маркетингу. Назва гри, на сьогодні, стала відразу привертати, візуалізувати враження про її тематику, жанр та емоційний настрій, викликати зацікавлення потенційної аудиторії. Відтак, для ономастів, дослідження власних назв настільних ігор дозволяє виявити їхні лексико-семантичні та стилістичні особливості, а також зрозуміти, як культурні та соціальні фактори впливають на процес їхнього створення.

Дослідження власних назв настільних ігор набуває особливої важливості в умовах стрімкого зростання популярності цього виду дозвілля як в Україні, так і у світі. У сучасних умовах, коли ігрова індустрія перетворюється на важливий сегмент культурного ринку, назви настільних ігор стають значущим інструментом у привертанні уваги споживачів. Вивчення власних назв настільних ігор є перспективним напрямком ономастичних досліджень, що дозволяє глибше проникнути в особливості функціонування мови в сучасній культурі. Щодо досліджень українських настільних ігор варто зазначити, що таких праць на сьогодні небагато, оскільки ця галузь лише формується, що підтверджує **актуальність** нашого дослідження.

Об'єктом роботи є власні назви українських настільних ігор.

Предмет аналізу закономірності структурування, творення і функціонування номінацій такого виду.

Метою роботи є комплексний аналіз структури, деривації, семантико-мотиваційних та функціональний аналіз особливостей власних назв ігор.

Для досягнення поставленої мети передбачаємо розв'язання таких **завдань**:

- з'ясувати суть поняття «настільні гра»;
- визначити місце власних назв настільних ігор в онімному просторі;
- описати історію вивчення власних назв такого типу;
- окреслити, зібрати та систематизувати власні назви настільних ігор українського походження;
- дослідити структурні, дериваційні, семантичні та мотиваційні особливості ідеонімікону такого виду;
- з'ясувати функціональні особливості власних назв настільних ігор в україномовному просторі;
- описати особливості вивчення ономастики та розробити систему вправ на застосування власних настільних ігор у навчально-виховному процесі середньої та вищої школи;
- укласти реєстр номінацій українських настільних ігор.

Джерельною базою дослідження є 249 номінацій настільних ігор, що зафіксовані, на інтернет-сайтах, засобах масової інформації, прайс-листах великих мереж магазинів.

Під час проведення дослідження було застосовано комплекс методів, зокрема: суцільної вибірка (для відбору власних назв певного типу), описовий метод (для інвентаризації, класифікації та тлумачення отриманих даних), структурний аналіз (стосовно виявлення будови та класифікаційних ознак ідеонімів), етимологічний аналіз (для з'ясування походження, значення та структури власних назв), а також кількісних підрахунків (для визначення частоти використання різних типів назв, відповідно до певної класифікації).

Наукова новизна дослідження полягає в тому, що вперше здійснено

комплексну характеристику найменувань українських настільних ігор з погляду структури, словотворчих особливостей, семантики твірної основи і певних мотивів назвотворення. До сфери наукового обігу введено нову онімну групу, що пов'язано із розширенням галузі термінопозначень, аналіз якої збагатить ономастичну теорію. Започатковане вивчення цієї групи власних назв дасть можливість розширити ареал майбутніх наукових досліджень як у галузі ономастики, так і маркетингу та інших наук.

Теоретичне значення. Дослідження власних назв українських настільних ігор здійснить значний внесок у розвиток теорії ономастичної науки, розширить уявлення про функції власних назв у сучасному суспільстві, крім того, уточнить поняття «ідеонім» та визначить його місце в загальній системі власних назв.

Практичне значення. Вивчення номінацій українських настільних ігор дасть можливість ввести в науковий обіг велику кількість онімного матеріалу, що розширить можливості вивчення ідеонімії та відіграє важливу роль у з'ясуванні їх утворення та побутування. Результати роботи можуть бути корисні під час вивчення дисциплін мовної галузі як у середній, так і у вищій школі, під час укладання словників різного характеру та унормування основних положень правопису пропріальних одиниць української мови.

Апробація результатів роботи. Основні положення дипломної роботи заслухалися на II Міжнародній науково-практичній конференції «Міжкультурні комунікації в галузі освіти» (Хмельницький, 21-22 березня 2024 року), Всеукраїнській студентській науково-практичній конференції «Актуальні проблеми лінгвістики та лінгводидактики» (Умань, 18 квітня 2024 року), науковій-звітній конференції студентів ХНУ (Хмельницький, 14 квітня 2024 року) та II Подільських філологічних читаннях (Хмельницький, 19 квітня 2024 року).

Структура роботи. Дослідження складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаної літератури (78 позицій) і додатку. Загальний

обсяг роботи – 87 с., з яких 73 с. – основного тексту.

Розділ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИВЧЕННЯ ВЛАСНИХ НАЗВ УКРАЇНСЬКИХ НАСТІЛЬНИХ ІГОР

1.1. Суть поняття «ідеонім»

Власні назви відіграють ключову роль у структуруванні нашого досвіду, формуючи індивідуальну та колективну картину світу. Їхнє значення для повсякденного спілкування робить їх цікавим об'єктом лінгвістичних досліджень. Варто зазначити, що різні групи власних назв неоднаковою мірою відображаються у ономастичній науці. Здебільшого вивчаються антропонімічні та топонімічні групи, а інші розряди власних назв досліджувалися лише епізодично така ситуація поступово змінюється, зокрема через зацікавленість дослідників природою та особливостям функціонування ідеонімів.

Ідеоніми виступають як власні назви результатів людської творчої діяльності, які несуть у собі духовну, інтелектуальну та художню цінність, їх функціональне навантаження в певній мірі відрізняється від інших категорій онімів, що зумовлено особливостями їх змісту та ролі у вираженні культурних і мистецьких концептів. О. Карпенко зазначає, що «ідеоніми слугують заголовками для духовних витворів людства й самі по собі несуть художнє навантаження, посилюючи загальне враження реципієнта від цінності творчої діяльності людини» [24 с. 118].

Власні назви на позначення нематеріальної, духовної сфери відносять до периферійної частини онімного простору. До цієї категорії входять такі об'єкти, як артіоніми (назви творів образотворчого мистецтва), бібліоніми (назви книг), гемероніми (назви періодичних видань) тощо. Вперше термін «ідеонім» в ономастику ввела вітчизняна дослідниця і авторка «Словника російської ономастичної термінології» Н. Подольська у 1980-х роках ХХ століття [50, с.101]. Пізніше це поняття було запозичене українськими лінгвістами, серед яких О. Карпенко, яка визначала ідеоніми як назви ідеальних, духовних об'єктів.

Дослідження ідеонімів раніше обмежувалося окремими тематичними групами, такими як назви творів мистецтва, історичних подій тощо. Однак сучасні лінгвісти прагнуть розглядати ідеоніми як цілісну систему, що має свої особливості. Науковці досліджують класифікацію ідеонімів за різними критеріями: типом позначуваного об'єкта, часом виникнення, походженням та структурою.

Перші наукові розвідки у вітчизняному мовознавстві, що стосуються питання ідеонімів належать В. Німчуку. Зокрема, в проєкті «Українська ономастична термінологія», в окремій підгрупі власних назв для незаселених територій і фізіографічних об'єктів у 11 словникових статтях описуються різні типи ідеонімів. Однак вони не отримують окремих термінів, хоча сьогодні майже для кожного з них існують відповідні назви. Наприклад, назви дипломатичних актів, угод і договорів називають документонімами, назви свят і важливих дат – геортонімами, назви історично значущих або орієнтирних дерев – фітонімами, назви літературних творів – бібліонімами, а образотворчих творів – артіонімами. [45].

Класифікація власних назв за характером іменованого об'єкта досить детально описується і в енциклопедії «Слов'янська ономастика» [78], де у сфері людської діяльності виокремлено ідеоніми та прагматоніми, а в духовній культурі людей різних епох – міфоніми, теоніми й агіоніми.

У термінологічному словнику Міжнародної ради з ономастичних наук такий термін взагалі відсутній.

Д. Бучко та Н. Ткачова у «Словнику української ономастичної термінології» ідеонім не виділяють як самостійне онімне поле, а класифікують як різновид хрематонімів. На думку науковців, ідеонім є «власною назвою об'єктів культури, науки, мистецтва та духовної сфери загалом, таких як назви художніх і музичних творів, наукових, релігійних і публіцистичних праць, а також картин, скульптур, кінофільмів, театральних і циркових вистав, балетів тощо» [5, с. 94]. О. Карпенко зазначає, що ця

дефініція викликає певні заперечення, бо хремадоніми є окремим розрядом власних назв, які позначають матеріальні предмети, а ідеоніми – духовні витвори людства. Хремадоніми можуть мати природне походження, як діамант the Star of Africa, а можуть бути вироблені штучно, як, наприклад, меч короля Артура Excalibur. Відмінність полягає в тому, що хремадоніми не є предметами мистецтва, на відміну від ідеонімів, як, наприклад, статуя Давід Мікельанджело чи картина Джоконда Леонардо да Вінчі.

О. Карпенко зазначає, що ідеоніми – власні назви, які позначають духовні витвори людини, серед яких знаходимо такі приклади, як The Phantom of the Opera, David, Romeo and Juliet [24].

М. Торчинський ідеоніми у монографії «Структура онімного простору сучасної української літературної мови» дає таке визначення: «ідеоніми - назви об'єктів, пов'язаних із нематеріальною сферою діяльності людини [65, с.129]. Автор звертає увагу на певні проблемні моменти з погляду природи вивчення: «за основними параметрами до прагмадонімії можуть бути віднесені й інші сектори онімного простору, зокрема документадоніми, бібліоніми, артїоніми, гемероніми тощо, однак, зважаючи передусім на семантику назв і традиційний розгляд їх як різновидів найменувань нематеріальних об'єктів, їх потрібно аналізувати у складі ідеонімів» [65, с. 214],

Отже, можна зробити висновок, що ідеоніми є важливою частиною ономастичного простору, відображаючи духовну та інтелектуальну сферу людської діяльності. у загальному варто зазначити, що ідеоніми – це власні назви нематеріальних, духовних об'єктів, результатів творчої, культурної, наукової та інтелектуальної діяльності людини, які мають символічне, культурне або мистецьке значення. Вони включають назви творів мистецтва, літератури, музики, наукових праць, релігійних текстів та інших витворів людської духовності.

Додаткового тлумачення потребує система відтермінологічних похідних, якими послуговується галузь ономастики, пов'язана з найменуваннями таких понять:

ідеонімізація – це процес утворення ідеонімів;

ідеонімічний – це прикметник, утворений від іменника «ідеонім», цей термін вказує на те, що щось стосується сфери ідей, понять, концепцій, які відображаються в ідеонімах, часто використовується для опису досліджень, методів або підходів, які спрямовані на аналіз ідеонімів;

ідеонімний – прикметник, який характеризує те, що безпосередньо стосується ідеоніма.

Дослідження власних назв цього типу допомагає краще досягнути сучасні процеси найменування, особливо стосовно нематеріальних об'єктів, які мають важливе значення в культурі та мистецтві. Для формування повної системи власних назв необхідно слідувати узгодженим принципам їх організації, що дозволить уникнути суперечностей у їхньому тлумаченні та аналізі. Проте серед лінгвістів поки що немає єдиної позиції щодо класифікації та структури цих назв, що підкреслює потребу в подальших дослідженнях у цій галузі.

1.2. Власні назви настільних ігор: їх місце в онімному просторі

Власні назви настільних ігор займають особливе місце в онімному просторі, оскільки вони є не лише ідентифікаторами конкретних ігрових продуктів, але й виконують важливі комунікативні, культурні та маркетингові функції. Вони не тільки називають гру, а й передають її концепцію, атмосферу та характер, створюючи певний образ у свідомості споживачів. Окрім того, ці назви мають інтегруватися в загальний контекст власних назв ономастичного простору.

Історія формування термінологічної системи ономастичної науки – це тривалий процес, який розпочався ще в часи Київської Русі. Однак лише у другій половині ХХ століття, завдяки зусиллям таких видатних науковців, як А. Білецький, К. Галас, Ю. Карпенко та інших, було сформовано сучасну наукову типологію ономастикону, яка стала основою для подальших досліджень у цій галузі [3, 10, 27].

Термінологічний апарат ономастики має детальну градацію для різних типів власних назв. Проте, на даний момент актуальним є завдання створення узгодженої системи термінів не лише для власних назв настільних ігор, а й для всіх проблемних класів ономастичної науки.

Ідеоніміка тільки починає торити свій шлях до ономастичної царини, причому зауважимо, що ономатологічні розвідки останнього десятиріччя призводять до появи новітніх відгалужень цього напрямку.

О. Карпенко у методичних вказівках «Ідеонімія в англійській мові» зазначає, що ідеоніми за своєю співвіднесеністю з денотатом підрозділяються на чотири класи: артїоніми, біблїоніми, гемероніми та комп'ютероніми, які мають подальшу специфікацію. Наслідуючи думку О. Карпенко, окремо термінуємо класи ідеонімів першого та другого рівнів специфікації, а для подальшого розподілу використовуємо дескриптивні термінопозначення [25, с. 11-12].

Однією з нагальних проблем ідеоніміки є створення денотатно-номінативної систематизації відповідних пропрїальних одиниць, яка «передбачає їх групування за типом іменованих об'єктів».

Детальну денотатно-номінативну класифікацію ідеонімів було розроблено М. Торчинським, який розділив їх на такі класи: 1) артїоніми – власні назви творів мистецтва, 2) біблїоніми – власні назви текстів, 3) гемероніми – власні назви засобів масової інформації, 4) поетоніми – власні назви художнього мовлення, 5) артїфрагментоніми – власні назви, засвідчені у творах мистецтва, 6) хрононіми – власні назви проміжків часу. Варто

зауважити, що складники ідеонімікону щораз розширюють свої межі та наповнення, цікавим є те, що семантичне поле біблїонімів та хрононімів зазнало суттєвих змін. Особливий інтерес представляє інтеграція геортонімів у систему хрононімічних утворень, що свідчить про нові тенденції в мовній еволюції [65].

Хрононіми виконують важливу функцію в історичній науці, слугуючи для позначення та ідентифікації певних періодів часу. Вони дозволяють нам орієнтуватися в хронології подій, а також виокремлювати найбільш значущі етапи розвитку людства.

М. Торчинський у монографії «Структура онімного простору сучасної української літературної мови» зазначає, що до хрононімів зараховуємо: періодоніми – назви власне часових одиниць („[< грец. *periodos* – кружний шлях, обертання] – 1) проміжок часу, упродовж якого що-небудь відбувається; 2) етап суспільного розвитку; 3) астр. проміжок часу, упродовж якого відбуваються всі фази якогось процесу, що повторюється;.. 5) геол. час, упродовж якого утворилися гірські породи, що становлять геологічну систему” [59, с. 530]), фактоніми – найменування подій, пов’язаних з діями людей (від лат. *factum* – „зроблене, дія, вчинок; істинне, факт” [59, с. 316]), і катастрофоніми – найменування катастроф природного і антропогенного характеру (від „грец. *katastrophē* – переворот, кінець, загибель” [59, с. 342]) [65, с. 267-268].

У свою чергу докладно нас цікавлять саме фактоніми, які найточніше описують поняття «ігри». М. Торчинський до фактонімів зараховує: «делектоніми – власні назви різноманітних розваг (від лат. *dēlectatio* – „веселощі, розваги, забави, задоволення, насолода”; *dēlecto* – „розважати, веселити, забавляти, насолоджувати, захоплювати”: лото «*Забави*», кросворд «*Спортивний*»). Серед них: люсіоніми – власні назви ігор (неспортивних) (від лат. *lūsio* – „гра”; *lūsus* – „гра, забава” [там само, с. 461]: ігри «*Піжмурки*», «*Вибивалка*»), а також оргїоніми – власні назви оргїй і

подібних дійств та вчинків (пор. Orgia (грец.) – „розбещені таїнства і святкування, оргії”: Вакханалії) [65, с. 270]».

На підставі наведеної класифікації М. Торчинського, можна зробити висновок, що ігри є підкатегорією люсіонімів. Це означає, що вони є власними назвами неспортивних ігор і відносяться до ширшої категорії фактонімів, які позначають різноманітні явища та поняття.

Власні назви ігор представляють собою складне поле для лінгвістичного дослідження, оскільки вони об'єднують різноманітні категорії, які потребують подальшого аналізу та систематизації.

У «Словнику сучасної української літературної мови» подано визначення: «гра – це підпорядковане сукупності правил, прийомів або основане на певних умовах заняття, що є розвагою або розвагою та спортом одночасно» [8].

Варто зазначити, що неспортивні ігри відповідно до взаємодії можна класифікувати як:

віртуаллюсіонім (від англ. «virtual» – віртуальний, той, що не існує; + від лат. lūsio – «гра»; lūsus – «гра, забава»; + «onim» – власна назва) – власні назви ігор, розваг, які відбувається в штучно створеному середовищі, типу: «*Brawl Stars*», «*Final Fantasy VII*», «*Planescape: Torment*»;

ріаллюсіонім (від англ. «real» – реальний, той, що дійсний, істинний; + від лат. lūsio – «гра»; lūsus – «гра, забава»; + «onim» – власна назва) – власні назви ігор, де спостерігається взаємодія однієї або декількох гравців безпосередньо: «*Монополія*», «*Море хвилюється*», «*Піжмурки*».

Реаллюсіоніми відповідно до типу взаємодії можна класифікувати на:

мотусріаллюсіоніми (від лат. «motus» – рух, динаміка + англ. «real» – реальний, той, що дійсний, істинний; + від лат. lūsio – «гра»; lūsus – «гра, забава»; + «onim» – власна назва) – власні назви динамічних, рухових ігор, які відбуваються безпосередньо при взаємодії одного чи декількох гравців: «*Жмурки*», «*Козаки-розбійники*», «*Хто зник?*»;

вербумріаллюсіоніми (від лат. «verbum» – слово; + від лат. lūsio – «гра»; lūsus – «гра, забава»; + «onim» – власна назва) – власні назви ігор, які відбуваються при взаємодії одного чи декількох гравців, при яких оперують словами, типу: *«Вісілиця», «Міста», «Рими»;*

тейблріаллюсіоніми (від англ. «table» – рух, динаміка + англ. «real» – реальний, той, що дійсний, істинний; + від лат. lūsio – «гра»; lūsus – «гра, забава»; + «onim» – власна назва) – власні назви ігор, які відбуваються при взаємодії одного чи декількох гравців, основним інструментом є картки різного типу, які розкладаються перед гравцями, до прикладу: *«Вікінги Північного моря», «Серп», «Щаслива ферма».*

Настільні ігри як засіб для проведення дозвілля існують давно, але тільки нещодавно стали популярними та цікавими не тільки для поціновувачів цього хобі та гравців, а й в професійному плані для багатьох спеціалістів: психологів, культурологів, підприємців тощо.

Б. Ріал під час вивчення історії настільних ігор наголошує, що: «Перші свідчення про настільні ігри були отримані при розкопках поховання Башур-Хойюк на південному сході Туреччини. В ньому знайшли різьблені кам'яні фігурки, які датуються 5000 роками до н.е. і нагадують сучасні гральні кубики. Ігри, що мали подібні компоненти, були знайдені в археологічних пам'ятках уздовж території, відомої як Родючий Півмісяць, яка охоплює сучасний Ірак, Ізраїль, Палестину, Сирію, Ліван і південно-східну Туреччину. Різні регіони мали різні види матеріалів та форм «кубиків» – від пофарбованих паличок до різьбленого дерева, кісток тварин і черепащачого панцира [74]. Дослідження стародавніх цивілізацій виявило декілька простих ігор, багато з яких мали духовно-релігійний характер. Зокрема, в стародавньому Єгипті існувала гра під назвою *«Сенет»*, яка наразі вважається найдавнішою настільною грою, відомою людству.

Останні десятиліття відзначені справжнім ренесансом настільних ігор. З'явилося безліч нових ігор, які за своїм механізмом та тематикою значно

відрізняються від класичних. Сучасні настільні ігри: більш складні, різноманітні за тематикою, високої якості.

Настільні ігри пройшли довгий шлях від простих розваг до складних ігор, які залучають мільйони людей у всьому світі. Сучасні настільні ігри – це не просто розвага, а й інструмент для розвитку, навчання і спілкування.

Відповідно до функцій власні назви настільних ігор, можемо поділити на:

азартні – викликають азарт, змагальний дух, бажання перемогти: «Покер», «Блек Джек», ігри з кубиками.

комбіновані – більшість настільних ігор поєднують в собі кілька функцій. Наприклад, стратегічні ігри розвивають як логічне мислення, так і навички планування. Рольові ігри сприяють розвитку уяви, комунікації та творчості, до прикладу: «7 Чудес», «Сеттлери», «Тиксо»;

комунікативні – розвивають навички спілкування, ведення переговорів, роботи в команді: «Два Капітани», «Діксіт», «Захисники Мурсії»;

навчальні – розвивають логічне мислення, пам'ять, увагу, математичні здібності: «Головоломка», «Ерудит», «Монополія»;

розважальні – сприяють відпочинку, розслабленню та отриманню задоволення, допомагають створити атмосферу веселоців та згуртувати компанію: «Аліас», «Карти проти Людства», «Ярмарок»;

творчі – стимулюють уяву, креативність, здатність до імпровізації: «Козацька рада», «Підкорювачі космосу», «Шерлок у Львові».

Отже, варто наголосити на важливості структурування власних назв різного типу в онімному просторі. Лише дотримання єдиних принципів класифікації ідеонімів і всього корпусу власних назв дозволить сформувати узгоджені підходи до їх аналізу.

1.3. Історія вивчення ідеонімів

Питання про місце та статус ідеонімів в українському ономастичному просторі стало одним із актуальних напрямів у сучасних філологічних студій. Більш того, сучасний розвиток ономастики в Україні відзначений посиленням наукової взаємодії істориків і лінгвістів.

При вивченні проблеми формування та функціонування окремих ономастичних класів, варто пам'ятати, що кожна власна назва народжується в певний час.

Власні назви нематеріальної сфери людського буття почали досліджувати в контексті літературознавства та філології у XIX-поч.XX ст. Вчені зосереджувались на аналізі окремих назв творів, їх етимології та символічному значенні. Зокрема, Чарльз Морріс у книзі «Основи теорії знаків» здійснюючи дослідження у сфері семіотики, закладає основи для розуміння знакових систем, включаючи ідеоніми.

Варто відзначити, що 60-ті роки XX ст. характеризувалися відокремленням історичного вектору досліджень власних назв, що ознаменувало більш вузький предмет досліджень. Саме в цей період активізується класифікація власних назв, формуються загальні тенденції вивчення певних класів онімного поля.

У першому вітчизняному ґрунтовному реєстрі ономастичних термінів В. Німчука в окремій підгрупі власних назв незаселених місць та фізіографічних об'єктів в 11 словникових статтях описано певні різновиди ідеонімів, які, проте, не ідентифікуються окремими термінами, хоча нині практично для кожного з них вони наявні (наприклад, назви дипломатичних актів, угод, договорів – документоніми; назви свят, знаменних чи визначних дат – геортоніми; назви історично пам'ятних або важливих для орієнтації дерев – фітоніми; назви літературних творів – бібліоніми; назви образотворчих творів – артіоніми [45]).

Основні напрацювання цього періоду схарактеризовані, творчо опрацьовані й використані у дослідженнях узагальнювального плану О. Суперанської, Н. Подольської.

Н. Подольська у словнику, присвяченому опису ономастичної термінології, вперше зазначила: «Ідеоніми (від грец. *ἰδέα* – „ідея”) – це власні назви тих об’єктів, які не мають безпосереднього відношення до матеріальної сфери діяльності людини і на цій основі певною мірою протиставляються прагматонімам. «Під цим терміном, поки що умовно, об’єднані різні категорії власних назв, які мають денотати в розумовій, ідеологічній і художній сферах людської діяльності, зокрема артіонім, бібліонім, гемеронім, геортонім, документонім, поетонім, хрононім» [50, с. 61].

Згодом це поняття запозичили українські лінгвісти, зокрема О. Карпенко, яка вважала, що під ідеонімами слід розуміти назви ідеальних, духовних предметів [11], яке розширило межі й започаткувало розгалуження та розвиток нової гілки онімного простору сучасної української літературної мови.

Лише кін. ХІХ-поч. ХХІ ст. відзначається міждисциплінарним контекстом: мовознавство, культурологія, комунікація. Аналізуються зв’язки між назвою та змістом твору, а також її роль у маркетингу та брендингу.

О. Галкіна «Відтворення ідеонімів і прагматонімів в перекладі», зазначає, що , досліджуючи такі класи лексики та їх відтворення у перекладі ми можемо дійти висновку що дані лексичні одиниці є недостатньо вивченими, оскільки не існує єдиної класифікації даних одиниць, вони розглядаються як підсистеми ономастики, хоча їх і намагаються виокремити у самостійні групи лексичних одиниць [11].

С. Реммер у дисертаційному дослідженні «Хрононіми як особливий розряд власних назв» уперше відобразив багатоаспектну характеристику хрононімів як особливого розряду знімного простору, зокрема, описав визначення хрононіма, відобразив його особливості та відмінності від інших

власних назв; дослідив взаємозв'язки хрононімії з концептом «час», культурою народу, а головне, розробив термінологічну систему, що дозволяє диференціювати різні види хрононімів [54].

Монографії М. Торчинського «Структура онімного простору сучасної української літературної мови» є найповнішим та найгрунтовнішим описом класифікації усіх класів власних назв. Автор у своїй роботі не лише вказав місце в онімному просторі ідеонімів, але дослідив історію, дав точне визначення, розробив градацію та надав кожному певному понятті термін [65].

Дисертаційне дослідження на тему: «Когнітивна природа власних назв на позначення часу» присвятила В. Неклесова. Науковця розглянула лінгвістичне відтворення терміна «хрононім», створила структуру хрононімів за їх місцем у лінгвокультурній картині світу та окреслила наповнення індивідуального хрононімного фрейму, крім того дослідила механізм реалізації узуального, сакрального, віртуального й універсального скриптів [44].

У 2012 р. Д. Бучко та Г. Ткачова видали «Словник української ономастичної термінології», де звернули увагу на поняття ідеонім, дали йому визначення вказали приклади й надали у словниковій статті класифікацію власних назв такого типу [5].

О. Пеліна у своїй роботі замається впорядкуванням хрононімів, зокрема, авторка звертає увагу на запозичені власні назви такого типу й зазначає, що вони трансформуються за допомогою кальки, транскрибуванню або певним комбінаціям різної конструкції [48].

«Ідеопоетонімія діалогії Кена Фоллетта «Стовпи землі»» описала О. Мініна, зокрема, авторка у своїй роботі звернула увагу на класифікацію власних назв такої структури [43].

М. Цілина у статті «Українські ідеоніми ХХ ст», доповнює класифікацію власних назв такого типу новими групами лексики, що

деталізує новими термінопозначеннями. Тобто варто наголосити на розширенні термінологічної структури власних назв сучасного онімного простору [67].

Особливості власних назв писанок описав Ю. Датченко, зокрема звернув увагу на назвотворення, термінопозначення, особливості вивчення такого класу лексики [16].

Н. Колесник описала «Назви кінофільмів як особливий вид ідеонімів», зокрема зазначила, що фільм оніми досліджуваного періоду становлять доволі строкату групу як за структурою так і за функціями що, мабуть, можна пояснити відсутністю у першій третині ХХ ст. перевіреної роками та практикою традиції називання кінострічокзагальної стратегії номінації в ще дуже молодій на той час українській кіноіндустрії [33].

Артіоніми як складники ідеонімів дослідила О. Карпенко з погляду мотивів номінації, авторка дійшла висновків що квалітативна, сутнісна й асоціативна, а також комбінована з домінуванням зазначених мотивів мотивація превалює в мотиваційній організації артіонімів. За другою класифікацією це пропозиційний, асоціативний та модусний типи, що добре узгоджується з провідними функціями артіонімів – рекламною та сугестивною, які мають викликати потужні емоції, зацікавленість адресата [25].

В українському слов'янському світі є численні дослідження, присвячені поетонімії як окремих творів, так і творчості конкретних авторів чи жанрів.

Дослідження таких проблем представлені в дисертаціях Е. Боевої, Л. Буштян, О. Іванової, Т. Ковалевської, І. Мариненко, М. Мельника, С. Мисика, О. Немировської, Т. Немировської, О. Порпуліти, Т. Суислової, І. Хлистуна, І. Черновалюк, Л. Шестопалової, Т. Шотової-Ніколенко, Т. Шумаріної та інших науковців. Останнім часом акцент перенесено на творчість українських письменників, таких як В. Винниченко, О. Гончар,

Л. Костенко, Леся Українка, Ю. Яновський та інші. Окрім того, існують узагальнювальні праці, як-от дослідження [2, 22], які розробляли теоретичні основи поетоніміки та літературної антропоніміки.

В українській мові, незважаючи на різноманітність ідеонімного простору, досі бракує достатньої кількості наукових праць, що детально описують його складники. Проте, це не стосується поетонімів, адже Україна має вагомí дослідження, що охоплюють власні назви, виявлені в художньому мовленні.

1.4. Особливості побутування власних назв настільних ігор

Настільні ігри як культурний феномен набули значного поширення у сучасному суспільстві, на сьогодні вони виконують не лише розважальну, а й соціальну, освітню та комунікативну функції. Одним із ключових аспектів їхнього успішного функціонування у побуті є влучно підібрана власна назва, яка не лише привертає увагу користувачів, але й виконує роль символічного маркера, що відображає тему, настрій та зміст гри. Власні назви настільних ігор є цікавим об'єктом для наукового дослідження, оскільки вони поєднують в собі лінгвістичні, культурні, маркетингові та юридичні аспекти.

Власні назви такого типу демонструють цікаві процеси мовної адаптації, транслітерації та перекладу, враховуючи специфіку мовного середовища цільової аудиторії.

Під час дослідження власних назв настільних ігор ми зафіксували 249 одиниць, до прикладу: «*Concordia*», «*5 каст*», «*Гравітація*». Варто звернути увагу, що з певних причин в активному словнику мовців перебувають назви іноземного походження, онімів такого типу ми нарахували 39, що становить 15,73% від загальної кількості, зокрема: «*Lords of Waterdeep*», «*Memoir*», «*Mystic Vale*».

Здебільшого власні назви такого типу запозичуються із міжнародних мов, у нашому випадку здебільшого це стосується англійської мови.

Перебуваючи у активному словнику такі власні назви зазнають певних трансформацій.

А. Янчишин зазначає, що лексичні трансформації охоплюють як форму (транскрипція, транслітерація, калькування), так і значення (конкретизація, генералізація, модуляція) мовних одиниць оригіналу. Через істотні розбіжності між фонетичними та графічними системами різних мов, передача форми слів з оригіналу на мову перекладу є приблизною. Саме тому варто звернути увагу передусім на таких прийомах, як калькування, транскрипція та транслітерація [71, с. 173].

О. Пеліна, розглядаючи варіанти перекладу українських ідеонімів та прагматонімів, стверджувала: «Великий практичний інтерес становлять такі способи відтворення власних назв, як калькування, комбінована реномінація (поєднання двох чи більше перекладацьких трансформацій, найчастіше калькування з транслітерацією / транскрипцією або етимологічним відповідником), метод уподібнення (синонімічна заміна)» [48, с. 144–148].

Отже, калькування – це вид мовного запозичення, утворення нового фразеологізму, слова або нового значення слова через буквальний переклад відповідного іншомовного елемента, наприклад: «*Ticket to Ride*» – «*Квиток на потяг*», «*Forbidden Island*» – «*Заборонений острів*», «*Star Wars*» – «*Зоряні війни*».

Калькування назв настільних ігор – це доволі поширене явище в українській локалізації. Власних назв такого типу ми зафіксували 8 (3,22 %), типу: «*7 Merveilles*» – «*7 Чудес*», «*Bang!*» – «*Бум*»; «*Time's Up!*» – «*Час вичерпався!*». Варто зазначити, що таке явище є досить складним процесом, саме тому маємо незначний відсоток продуктивності, що стосується власних назв настільних ігор.

Дещо більше власних назв такого типу належить транслітерованим денотатам. Транслітерація є простим методом передачі графічної форми назви з однієї мови на іншу без змін. Незважаючи на те, що різні мови

використовують різні системи письма, під час транслітерації їхні літери (або графічні елементи) можуть бути співвіднесені за певними правилами, що дозволяє передати власну назву міжмовно [48, с. 15]. Власних назв такого типу ми зафіксували 18 (7,25%): «*Dixit*» – «*Діксім*», «*Concordia*» – «*Конкордія*», «*PARKS*» – «*Паркс*».

Стосовно транскрипції – це метод точного відтворення звуків певної мови або музичних звуків у письмовій формі за допомогою умовних літер або спеціальних графічних знаків, незалежно від традиційних графічних та орфографічних норм цієї мови; це також система таких літер і знаків [71, с. 174]. Д. Єрмолович розглядає транскрипцію як основний сучасний метод передачі власних назв і наголошує, що основним завданням є якомога точніше передати звучання вихідної назви засобами мови перекладу. Власних назв настільних ігор такого типу ми нарахували 13 (5,24%), до прикладу: «*Imperial Settlers*», «*Patchwork*», «*Unlock!*».

Використання іноземних назв настільних ігор в українській мові є складним і суперечливим явищем. З одного боку, це відображає процеси глобалізації та культурного обміну, з іншого – може призводити до збіднення української мови. Для вирішення цієї проблеми необхідно знайти баланс між збереженням національної мовної ідентичності та використанням переваг, які дає використання іноземних назв.

Власних назв україномовного походження, ми зафіксували 210 (84,3 %): «*Борці*», «*Бравели*», «*Квітка*».

Відповідно до функціонального навантаження найбільше фіксуємо 65 (30,95 %) власних назв, що сприяють відпочинку, допомагають створити атмосферу веселощів та згуртувати компанію, до прикладу: «*Біжи, кролик, біжи*», «*Гравітація*», «*Щит*». Онімів, що стимулюють уяву, креативність, здатність до імпровізації нараховано 55 (26,19 %) одиниць: «*Гаманець*», «*Генератор історій*», «*Геометрія уяви*». Власних назв настільних ігор, що розвивають логічне мислення, пам'ять, увагу, математичні здібності –

42 (20,01%) денотати, до прикладу: «Герої темних земель», «Детективний клуб», «Українські традиції». Онімів на позначення азартних настільних ігор ми зафіксували 22 (10,47%) одиниці, типу: «Захисник України», «Захисники Мурсії», «Захід vs Схід». Власних назв настільних ігор спрямованих на розвиток навичок спілкування, ведення переговорів, роботи в команді, ми нарахували 15 (7,14%): «Зелений мексиканець», «Захисники Мурсії», «Місто сплюхів». Онімів на позначення власних назв настільних ігор, що функціонально поєднують декілька видів ігор, ми зафіксували 11 (5,24 %): «Місто загадок», «Козацький похід», «Карпатський лабіринт».

Варто зазначити, що власні назви настільних ігор мають певні особливості, оскільки це предмет призначений для продажу, саме тому він розглядається і з погляду товаронімії, що має свої правила.

Власні назви матеріальних об'єктів є мовними одиницями, у яких оригінально переплітаються природне і штучне, всі вони об'єднуються загальною вимогою: повинні подобатися, бути привабливими, змусити звернути на себе увагу, запам'ятатися [70, с. 39].

Назва настільної гри часто стає її **брендом**. Вона повинна бути унікальною, легко впізнаваною та запам'ятовуватися. Це дозволяє грі виділятися на тлі інших продуктів та створює певний імідж. Наприклад, «Монополія» асоціюється з фінансовою грою, а «Діксіт» – з креативністю та фантазією.

Проте, варто звернути увагу й на **процес локалізації**, тобто гра, яка є популярною за кордоном, має свої визначенні правила змінює назву й перевидається іншою країною, типу: гра «*Mafia*» в різних країнах може мати різні інтерпретації назв, залежно від культурних контекстів (в Україні її називають «*Мафія*», у США – «*Werewolf*» у тематичних версіях).

Інколи назвотворення певної гри може напряму залежати із **зацікавленням аудиторії**, тобто певний маркетинговий або рекламний хід: «*Зоряні війни*» – асоціація із фантастикою, фільмом; «*ЗСУ*» – під час війни

шану, ідентифікацію; «*Цитаделі*» викликають асоціації з інтригами та будівництвом, що може привернути шанувальників стратегічних ігор.

Крім того спостерігаються **психологічні впливи**, оскільки правильно підібрана назва гри може викликати емоційний відгук і зацікавлення. До прикладу, назва «*Несміяка*» одразу привертає увагу своєю абсурдністю і гумором, що підіймає настрій і готує гравців до веселого та нестандартного ігрового процесу. Гра «*Криївка*» – викликає цікавість або інтригу, саме цей момент може мотивувати до покупки або участі в грі. Наприклад, «*Еволюція*» може зацікавити любителів природи та наукових концепцій.

Часто на назвотворення й функціонування гри впливає **мода**. Тобто, трансформація популярних комп'ютерних ігор у настільні є цікавим і сучасним явищем, яке відображає синергію цифрових та аналогових форматів розваг. Такий процес часто відбувається через те, що відомі комп'ютерні ігри створюють навколо себе велику фанатську спільноту, яка прагне випробувати улюблену гру в новому, фізичному форматі, до прикладу: «*Амангас*» – перероблена «*Among Us*»; «*Бравели*» – переформатована версія популярної гри «*Brawl Stars*»; «*Покемони*» – візуалізована настільна гра, яка є відображенням «*Pokémon Sword*».

У свою чергу, маркетинговий аспект передбачає створення назви, яка повинна бути унікальною, легко запам'ятовуватися і водночас ефективно комунікувати з потенційними гравцями, відображаючи сутність ігрового процесу. Культурний контекст власних назв настільних ігор проявляється у врахуванні національних та історичних особливостей, популярних тем та культурних кодів, що робить гру більш інтегрованою в конкретне культурне середовище. проте, ми не повинні забувати про юридичний аспект функціонування власних назв, що передбачає захист інтелектуальної власності, реєстрацію торгових марок та дотримання авторських прав.

Висновки до розділу 1

1. Ономастика, як розділ лінгвістики, є своєрідна наука, що вивчає власні назви, охоплює різноманітні аспекти сучасного мовлення та безперервно реагує як на нові групи лексики, так і на поняття. Сучасні тенденції дозвілля, зокрема відродження інтересу до настільних ігор, роблять дослідження власних назв у цій сфері актуальним і перспективним напрямом ономастики.

2. Ідеоніми виступають як власні назви результатів людської творчої діяльності, які несуть у собі духовну, інтелектуальну та художню цінність, їх функціональне навантаження в певній мірі відрізняється від інших категорій онімів, що зумовлено особливостями їх змісту та ролі у вираженні культурних і мистецьких концептів.

3. Докладну класифікацію ідеонімів було розроблено М. Торчинським, який розділив їх на такі класи: 1) **артіоніми** – власні назви творів мистецтва, 2) **бібліоніми** – власні назви текстів, 3) **гемероніми** – власні назви засобів масової інформації, 4) **поетоніми** – власні назви художнього мовлення, 5) **артіфрагментоніми** – власні назви, засвідчені у творах мистецтва, 6) **хрононіми** – власні назви проміжків часу.

4. На підставі наведеної класифікації можна зробити висновок, що ігри є підкатегорією люсіонімів. Це означає, що вони є власними назвами неспортивних ігор і відносяться до ширшої категорії фактонімів, які позначають різноманітні явища та поняття.

5. Варто зазначити, що неспортивні ігри відповідно до взаємодії можна класифікувати як: **віртуаллюсіонім** – власні назви ігор, розваг, які відбувається в штучно створеному середовищі; та **ріаллюсіонім** – власні назви ігор, де спостерігається взаємодію однієї або декількох гравців безпосередньо.

6. Відповідно реаллюсіоніми можна класифікувати на: **мотусріаллюсіоніми** – власні назви динамічних, рухових ігор, які

відбуваються безпосередньо при взаємодії одного чи декількох гравців, **вербумріаллюсіоніми** – власні назви ігор, які відбуваються при взаємодії одного чи декількох гравців, при яких оперують словами; та **тейблріаллюсіоніми** – власні назви ігор, які відбуваються при взаємодії одного чи декількох гравців, основним інструментом є картки різного типу, які розкладаються перед гравцями.

7. Історія вивчення ідеонімів, пов'язана з іменами таких дослідників, як О. Карпенко, Н. Колесник, В. Німчук, О. Пеліна, Н. Подольська, М. Торчинський, М. Цілина та ін.

8. Спеціальних ґрунтовних праць, присвячених дослідженню власних назв настільних ігор немає, що підкреслює вагомість нашого дослідження.

9. Функціонування власних назв настільних ігор вимагає комплексного підходу, що поєднує в собі лінгвістичний, культурний, маркетинговий та юридичний аспекти.

Розділ 2. СТРУКТУРНО-ДЕРИВАЦІЙНІ ТА СЕМАНТИКО-МОТИВАЦІЙНІ ОСОБЛИВОСТІ ВИВЧЕННЯ ВЛАСНИХ НАЗВ НАСТІЛЬНИХ ІГОР

2.1. Структурні особливості власних назв настільних ігор

Власні назви будь-якого класу онімного простору є важливим елементом комунікативної системи мови, що виконують номінативну, ідентифікаційну та символічну функції. На сучасному українському ринку настільних ігор простежується тенденція до зростання кількості оригінальних вітчизняних продуктів, що потребує детального вивчення особливостей їх найменування. Структурна організація власних назв настільних ігор відіграє ключову роль у дослідженні денотатів будь-якого типу, яка в подальшому дає можливість більш детально вивчити певний пропріатив.

Вперше увагу на структурну організацію власних назв звернув Т. Гоббс. Автор у праці першої частини праці «Основи філософії», під назвою «Вчення про тіло», присвяченій дослідженню власних назв зазначає, що імена поділяється на прості та складні [12].

У подальшому над структурою власних назв онімного простору працювали: В. Денисюк, Ю. Карпенко, Л. Колесник, Л. Масенко, В. Німчук, О. Тараненко, М. Торчинський та ін. [17, 33, 42, 45, 61, 65.]

Під час дослідження власних назв українських настільних ігор ми зафіксували 210 онімів, які мають просту, складну та складену структуру.

Зокрема, простою є однослівна номінація, «що складається з одного слова. Як власна назва, вона може бути результатом розкладу, складання, скорочення, а може бути ідентичною до апелятивного слова» [65, с. 217–218]. Під час дослідження власних настільних ігор нами було зафіксовано 49 (16,28 %: «Економіка», «Криївка», «Щит») назв такої конструкції. Серед них більшість онімів на позначення розвивальних настільних ігор (16; 7,61 %): «Несміяка», «Осколки», «Париж»; власних назв, що вимагають

творчих навичок – 9 (4,28 %): «Рут», «Саботер», «Саграда»; навчальних – 8 (3,81%): «Веселка», «Тварини», «Тіні»; власних назв азартних настільних ігор зафіксували 6 (2,85%): «Дилема», «Залізниця», «Пляшечка». Крім того, ми зафіксували однакову кількість власних назв українських настільних ігор із комбінованими функціями (5; 2,38 %: «Бравели», «Вершники», «Витоки») та комунікативними (5; 2,28 %: «Ельдорадо», «Карпатія», «Лісовик»).

Прості назви настільних ігор зустрічаються рідше, оскільки вони не завжди можуть виконати всі функції, які покладаються на денотат. Складніші назви дозволяють створити більш яскравий образ гри, крім того відобразити розвиток гри, що зазвичай відображається як збільшення кількості слів, які ускладнюють структуру назви.

«До складних пропріальних одиниць належать однослівні двокореневі чи багатоосновні, які можуть бути власне композитами, афіксальними композитами чи абревіатурами» [65, с. 445]. Зазначимо, що зазвичай такі денотати складаються з кількох слів або їхніх частин, які зливаються воєдино і набувають як нових значень, так і певних граматичних властивостей.

Складних власних назв настільних ігор ми зареєстрували лише 10 (4,76 %: «Веселка-2», «ЗСУ», «Шукай-Знайди») денотатів. Безпосередньо це власні назви настільних розвиваючих (5; 2,38 %: «Буводжем», «Укрфутбол», «Ферма-1»), дещо менше азартних (4; 1, 9 %: «Вогневир», «ЗСУ», «Скотланд-Ярд») та лише 1 (0,47 %: «Козаки-розбійники») одиниця комбінованих ігор.

За формою власні назви українських настільних ігор є:

- **юкстапозитами** – утворення онімів в результаті складання двох або більше слів (13; 6,19 %): «Козаки-розбійники», «Скотланд-Ярд», «Ферма-2»;
- **абревіатурами** – складноскорочені слова, похідне слово, що виникає внаслідок абревіації – утворення з перших літер або з інших частин слів, що входять до складу назви чи поняття (6; 2,86 %): «ЗСУ», «Укрфутбол», «Укрферма»;

- **композирами** – складних онімів, які мають у своєму складі не менше двох кореневих морфем із з'єднувальною голосною або без неї (2; 0,95 %): «*Букводжем*», «*Вогнетвір*».

Власні назви українських настільних ігор характеризуються високою продуктивністю, що не можна сказати про інші класи онімного простору, такі як антропоніми, топоніми та ін.

До складених назв належать двокомпонентні або багатослівні денотати, які своєю чергою поділяються на оніми-словосполуки, оніми-словосполучення та оніми-фрази, причому перший тип М. Торчинський визначає як поєднання повнозначної частини мови зі службовою, переважно з прийменником; другий – як безприсудкові структури сурядного чи підрядного типу (словосполучення); третій тип окреслює як предикативні конструкції, тобто речення [65, с. 234].

Варто зазначити, що власних назв, які описують перший тип, тобто поєднання повнозначної лексеми із службовою частиною мови серед онімів на позначення українських назв настільних ігор – відсутні. Здебільшого такий тип характерний для інших онімних класів, таких як топоніми.

Власних назв настільних ігор складеної конструкції ми зафіксували 151 (71,9 %), до прикладу: «*Остання ніч*», «*Панська Україна*», «*Пори року*».

Безпосередньо власні назви такої конструкції представлені номінаціями настільних ігор, які вимагають творчих вмінь та якостей (46; 21,9 %): «*Салон пана Фарта*», «*Скіфська спадщина*», «*Спляча красуня*». Крім того, нараховано 44 розвиваючих настільних ігор, що становить 20,86% від загальної кількості онімів, до прикладу: «*Таверни Тіфенталя*», «*Тихе лото*», «*Тіні: Амстердам*». Середньою продуктивністю відзначаються оніми на позначення навчальних настільних ігор – 34 (16,19 %): «*Традиції України*», «*Три порося*», «*Українські народні казки*». Значно нижчою продуктивністю відзначаємо азартні ігри такої конструкції, зокрема їх ми нараховали 12 (5,71%), до прикладу: «*Троє проти всіх*», «*Туманний острів*»,

«Хижа планета»; та комунікативні (9; 4,28): «Час Майстрів», «Чекова книга», «Чорний ангел»; й комбіновані (6; 2,86 %): «Хто я?», «Як втратити друзів?», «Який ти мем?»).

Цікавим є те, що в більшості власних назв, які входять до товаронімів складеної структури, як зазначає А. Янчишин, в розмовному стилі переважно використовуються скорочені форми, що ми не можемо сказати про власні назви настільних ігор [71].

Серед власних назв українських настільних ігор трапляються як двокомпонентні (109; 51,9 %: «Круті перці», «Легенди Запоріжжя», «Ширше рота»), так і багатоконпонентні (23; 10,95 %: «Все на долоні», «Клинок та чаклунство», «Шукай-Знайди по-українськи») конструкції.

Схарактеризуємо компонентний склад двокомпонентних власних назв настільних ігор, які в основному утворюються за такою моделлю: **іменник + прикметник** (73; 34,76 %): розвиваючих – 38(18,09 %: «Детективний клуб», «Заборонений острів», «Тихе море»), творчих – 23 (16,24 %: «Козацька рада», «Королівська пошта», «Мертвий сезон»), навчальних – 8 (3,08 %: «Настільний футбол», «Підкорювачі космосу», «Солодка Україна»), азартних – 4 (1,9 %: «Володар кілець», «Солодкий поцілунок», «Тиха ніч»).

Проте, періодично фіксуємо й менш продуктивні поєднання, зокрема:

- **іменник + числівник** (21; 10 %): «Веселка 2», «Карпатія 2», «Монополія 2»;

- **іменник + іменник** (12; 5,72 %): «Захисники Мурсії», «Карти конфлікту», «Країна снів».

Власних назв українських настільних ігор багатоконпонентної конструкції ми зафіксували 23 (10,95 %), до прикладу: «Вікінги Північного Моря», «Еліас для вечірки», «Українські народні казки».

Серед них продуктивністю відзначаються такі конструкції, зокрема, трикомпонентні (20; 10,47 %):

- Іменник+прийменник+іменник* (6; 3,25 %): «Еліас для вечірки», «Знахідка для шпигуна», «Квиток на поїзд»;
- *Іменник+іменник+іменник* (5; 2,76 %): «Салон пана Фарта», «Магазин тітоньки Сови», «Цивілізація Сіда Мейера»;
 - *Іменник+прикметник+іменник* (4; 1,85 %): «Вікінги Північного Моря», «Герої темних земель»;
 - *Іменник+іменник+числівник* (1; 0,47 %) : «Захисник України 2»;
 - *Прийменник+іменник+іменник* (1; 0,47 %): «Під полум'ям неба»;
 - *Прикметник+іменник+числівник* (1; 0,47 %): «Кодові імена 2»;
 - *Прислівник+прийменник+іменник* (1; 0,47 %): «Вдалині від сонця»;
 - *Числівник + іменник + іменник* (1; 0,47 %): «7 Чудес: Дуель».

Незначну продуктивність мають інші менш продуктивні багатоконпонентні власні назви настільних ігор (3; 1,42 %), які є поєднанням таких частин мов:

- *Іменник+прийменник+іменник+іменник*: «Аліса в Країні Чудес»;
- *Іменник+прийменник+іменник+числівник*: «Знахідка для шпигуна 1»;
- *Прийменник+займенник+прийменник+прикметник*: «Між нами про таємне».

Варто зазначити, що під час дослідження власних назв українських настільних ігор ми зафіксували оніми більш складних конструкції. Назви у формі речень часто містять більше інформації про гру, ніж короткі назви. Вони можуть вказувати на тематику гри, її механіку, кількість гравців або навіть на сюжет. Наприклад, «Картопляна країна: Шлях від бульби до бургера» відразу дає уявлення про тему гри та її механіку.

Денотатів такого типу ми нарахували 19, що становить 9,04 % від загальної кількості назв, до прикладу: «Ліс: Легенди українських Карпат», «Пласт: Велика гра», «Тобі слабо?». Серед них відзначаємо значну кількість складних безсполучникових речень (12; 5,72 %), типу «Ліс: Легенда про Мантисору», «Сеттлери: Старші Світи» «Ти+Я: дівочі посиденьки». Крім

того фіксуємо й питальні речення різної конструкції (7; 3,33 %): «*Хто зверху?*», «*Який ти мем?*», «*Як втратити друзів?*».

Крім того варто звернути увагу на специфічні назви, які мають особливості візуалізації назви (3; 1,42 %), до прикладу: поєднання різних мов: «*Памі Alias*», математичні знаки: «*1+1*», «*Ти+Я: дівочі посиденьки*»; та особливі запозичені скорочення: «*Захід vs Схід*».

У загальному, можна зазначити, що власні назви настільних ігор – це лексичні одиниці специфічної структури, утворені стандартними моделями, проте, які інколи виходять за традиційні межі. Таким чином, саме власні назви ігор мають досить таки розгалужену систему підвидів, виокремлену на основі поєднання різнопланових елементів найменувань, більшість із яких за структурою є складеними двокомпонентними. Саме така одноманітність, різко звужує словотвірний спектр, проте стрімко розширює лексико-семантичну базу і мотиваційну палітру власних назв українських настільних ігор.

2.2. Дериваційні особливості власних назв

Словотвірна класифікація пропріальної лексики базується на визначенні їхнього способу словотворення і, по-суті, є однією із найпоширеніших та мовознавчо опрацьованих, оскільки на дериваційні особливості власних назв постійно звернена увага лінгвістів. Значний внесок у розвиток дериватології здійснили: Ю. Карпенко, І. Ковалик, М. Курушина, М. Плющ, О. Потебня, В. Русанів, М. Торчинський [27, 30, 37, 49, 65].

Традиційно, на сьогодні, усі ідеоніми, зокрема й тайблреаллюсіоніми, за словотвірними ознаками поділяємо на ті, що утворилися лексико-семантичним та морфологічним способами.

За словами С. Шестакової, лексико-семантичний спосіб є одним із ключових стосовно збагачення онімного фонду мови. Він передбачає, що звукова форма твірного слова (мотиватора) залишається незмінною, але саме

слово набуває нового значення і стає семантично похідним (мотивованим) [69, с. 7]. До цього способу відносяться семантизація, плюралізація, акцентування, а також синтаксичний спосіб, які по-різному впливають на процес словотворення власних назв настільних ігор.

Семантичні деривати, яких у цілому зафіксовано 185 (88,09 %), можна поділити лише на дві групи: назви, утворені синтаксичним способом (101; 83,54 %: «*Сплячі королеви*», «*Тіні: Амстердам*», «*Три поросся*»), та номінації, які виникли шляхом власне семантизації (185; 88,09 %): «*Зоряні війни*», «*Круті перці*», «*Тіні*»).

Серед них найвищою продуктивністю відзначаються номінації розважальних настільних ігор (65; 30,47 %): «*Криївка*», «*Крила війни*», «*Манчкін*»; та ігор, які розвивають творчі здібності (53; 25,23 %): «*Мертвий сезон*», «*Між нами про таємне*», «*Містеріум*»; й навчальні настільні ігри (46; 19,54 %): «*Мозаїка*», «*Моторошна крамниця*», «*Нанокорпорація*». Значно менше фіксуємо власних назв азартних настільних ігор – 18, що становить 8,57 %, до прикладу: «*Остання ніч*», «*Під полум'ям неба*», «*Саботтер*». Низькою продуктивністю відзначаємо денотати на позначення комунікативних («*Саграда*», «*Серп*», «*Скіфська спадщина*») та комбінованих («*Солодка Україна*», «*Таверни Тіфенталя*», «*Щит*») ігор, їх ми зафіксували по 8 (3,81 %).

Як ми вже зазначали, синтаксичні конструкції – це лише найменування словосполучення, які складаються з кількох повнозначних слів. Безпосередньо власні назви такої конструкції представлені номінаціями розважальних настільних ігор (47; 2,3 %): «*Туманний острів*», «*Українська революція*», «*Хто зверху?*». Значно менше фіксуємо назв азартних («*Цивілізація Сіда Мейера*», «*Час майстрів*», «*Чорний ангел*») та творчих («*Троє проти всіх*», «*Формула кохання*», «*Хамелеони Ненажери*») ігор, їх ми нарахували по 15 (7,14 %). Низькою продуктивністю відзначаємо назви комбінованих ігор (9; 4,11 %): «*Війна світів*», «*Грані світів*», «*Дальні*

кордони». Навчальних ігор – 8 (3,74 %), до прикладу: «Пори року», «Український алфавіт», «Українські народні казки»; а комунікативних – 6 (2,84 %: «Детективний клуб», «Дика природа», «Дилема короля»).

Варто зазначити, що кількісні характеристики власних назв складеної конструкції та оніми утворені синтаксичним способом словотворення відрізняються, оскільки маємо нашарування кількісних показників у власних назвах, які під час словотворення мають дещо інше трактування входять що інших класів, до прикладу: «Зоряні Війни», «Володар Кілець», «Пітер Пен» – власна назва складеної конструкції, двокомпонентна, яка утворена шляхом семантизації, а точніше трансонімізації.

Дещо нижчою продуктивністю, з-поміж лексико-семантичного способу словотворення, відзначаємо явище власне семантизації (84; 40 %: «Борці», «Детектив», «Париж»), зокрема онімізації (40; 19,04 %: «Гравітація», «Вежа», «Залізниця»), трансонімізації (27; 55,1 %: «Бравел», «Володар Кілець», «Карпати»).

На думку Ю. Карпенка, «онімізація й трансонімізація становлять собою типові словотвірні акти, тобто – належать до деривації. Адже в кожному випадку онімізації чи трансонімізації йдеться про утворення нового слова, нової власної назви якої раніше не існувало [26].

Варто підкреслити, що кожен із цих типів власних назв пов'язаний із семантичними і граматичними змінами мовних одиниць, а саме прослідковуються збереження мотиваційних зв'язків між базовим словом і семантичним новотвором, втрачається первісне лексичне значення й слова перебувають у різних мовних системах.

Онімізація – це такий різновид лексико-семантичного способу словотвору, при якому відбувається перехід загальної назви у власну без будь-яких структурних змін. Високою продуктивністю характеризуються власні назви настільних ігор, що спрямовані на розвиток творчих здібностей (14; 6,66 %: «Еволюція», «Гравітація», «Ілюстрація») та навчальні (11;

4,87 %: «Борщ», «Веселка», «Гаманець»). Крім того фіксуємо 7 (3,33 %) розвивальних настільних ігор такого типу, до прикладу: «Вежа», «Гетьман», «Щит». Низькою продуктивністю відзначаються назви азартних (3; 1,42 %: «Бурундук», «Лотерея», «Рулетка») та комбінованих (2; 0,95 %: «Квітка», «Пандемія») ігор.

Онімізація назв настільних ігор дозволяє спростити їх сприйняття, зробити їх більш універсальними та зрозумілими для широкої аудиторії. Використання альтернативних термінів може підкреслити основні теми та механіки гри, водночас зберігаючи їх унікальність. Це може бути корисним у навчальних або маркетингових контекстах, де важливо привернути увагу та забезпечити легкість у сприйнятті.

Трансонімізація – це перехід лексеми з класу власних назв до іншого онімного розряду. Найчастіше таким способом утворюються оніми на позначення комунікативних ігор (10; 7,61 %: «Карсон», «Київ», «Пурпурові вітрила»), та розвиваючих (12; 5,18 %: «Аліса в країні див», «Пітер Пен», «Шерлок Холмс»), меншою продуктивністю відзначаються навчальні настільні ігри (8; 3,81 %: «Дніпро», «Лондон», «Біг Бен»).

Трансонімізація дозволяє пристосувати назви ігор до нових культурних та мовних реалій, зберігаючи при цьому їх основні теми і рефлексії. Це сприяє більшій доступності та привабливості ігор для нової аудиторії.

Варто зауважити, що незначний відсоток належить явищу плюралізації, тобто надання власним назвам характеру множинності, різноманітності на основі принципів плюралізму. Власних назв такого типу ми нарахували 8, що становить 3,81 % від загальної кількості онімів на позначення українських настільних ігор. Серед них ігор, що вимагають творчих вмінь – 3 (1,42 %: «Вибори», «Витоки», «Тіні»), така ж кількість власних назв на позначення розвивальних ігор, до прикладу: «Кості»,

«Млини», «Русалки». Менше пропріативів такого типу на позначення азартних ігор – 2 (0,95 %): «Вершники», «Осколки».

Морфологічний спосіб творення має такі різновиди як: афіксацію, безафіксний, складання, конверсію [65, с. 311]. Саме такий тип словотворення є малопродуктивний, оскільки ми серед власних назв настільних ігор зафіксували лише 25 (11,91 %), до прикладу: «Архіміліонер», «Топхіт», «Мегамісто».

Як зазначає М. Плющ, «основоскладання, словоскладання та аббревіація – різні типи складання основ, унаслідок чого виникають складні та складноскорочені слова. Складання – це спосіб творення складних слів поєднанням двох або більше основ чи цілих слів або їх скорочень (усічень). Цим воно відрізняється від інших способів морфологічного словотвору, орієнтованих на творення простих слів» [49, с. 242]. Власні назви такого типу представлені номінаціями розвиваючих настільних ігор (5; 2,38 %: «Букводжем», «Укрвійсько», «Ферма-2»), дещо менше азартних (4; 1,9 %: «Вогневир», «ЗСУ», «Козаки-розбійники») та лише 1 (0,47 %: «Скотланд-Ярд») одиниця комбінованих ігор.

Афіксальний спосіб передбачає утворення власних назв за допомогою різноманітних афіксів. Онімів такого типу ми зафіксували 11 (4,34 %), серед них 8 (2,57 %: «Мегасвіт», «Надсвіт», «Суперферма») пропріативів утворені префіксальним способом словотворення та 3 (1,42 %: «Лісовик», «Пляшечка», «Русалонька»).

Конверсія, або морфолого-синтаксичний спосіб словотворення, – це фактично перехід слів з однієї частини мови в іншу, зокрема в іменники (субстантивація), прикметники (ад'єктивізація), числівники (нумералізація) тощо [65, с. 266]. Для власних назв, звичайно, визначальною є субстантивація, оскільки усі інші частини мови, стаючи онімами, одночасно набувають номінативних ознак [65, с. 392].

Власних назв такого типу ми нарахували лише 2 (0,94 %), серед них: «Незламна», «Несміяка». Обидві назви є субстантивованими прикметниками.

Безафіксний спосіб словотворення – це «відкидання» значущих частин слова. Розрізняються такі різновиди усічення, як афреза, синкопа й апокопа, тобто усунення початкових, середніх або кінцевих частин твірної лексеми [65, с. 509]. Пропріативи такого типу є малопродуктивними серед власних назв українських настільних ігор, таких власних назв ми зафіксували лише 1 (0,47 %) одиницю: «Перекуп».

Отже, варто зазначити, що продуктивністю серед назвотворчого процесу відзначається саме лексико-семантичний спосіб деривації, зокрема, синтаксичний та власне семантизація, а щодо морфологічного – то це складання та досить рідко афіксація, конверсія.

2.3. Семантика твірної основи власних назв настільних ігор

Лексико-семантичну класифікацію можна вважати результатом етимологічного дослідження, яка впливає з його специфіки. Проте, принцип поділу на дві основні категорії, а саме: а) назви, що походять від загальної лексики; б) назви, утворені від власних імен, який став традиційним з часів перших наукових досліджень у галузі ономастики, таких науковців як А. Селіщев, В. Ташицький та І. Дуріданов, може слугувати основою для лексико-семантичного аналізу [65, с. 18].

З часом розвиток ономастичних досліджень сприяв удосконаленню класифікації денотатів, оскільки майже кожне дослідження назв як загального, так і регіонального рівнів включало аналіз твірних основ лексем. Такі класифікації мали різні термінопозначення, до прикладу: семантична, лексико-семантична, словотвірна тощо.

Класифікації структурно-семантичної організації онімів були досить детально розроблені. Наприклад, О. Селіщев за лексико-семантичним критерієм (із врахуванням мотиваційної класифікації) розподілив

відапелятивні антропоніми на групи, до прикладу: оніми, що відображають обставини народження дитини, сімейні стосунки, порядок і час народження, соціально-економічний статус, професію, місце народження, церковні зв'язки. Окремо як твірні основи він виділив назви на позначення птахів, тварин, комах, рослин, риб, їжі, а також прізвиська тощо [65].

Чеський дослідник Я. Свобода запропонував поділ відапелятивних слов'янських автохтонних імен на п'ятнадцять груп за лексичними основами, серед яких: позначення осіб за їхньою професією, поведінкою, зовнішніми ознаками, характером, сімейними зв'язками, віком та національністю, частинами тіла, тваринами, міфологічними істотами, рослинами, предметами і виробами, природними явищами, різними абстрактними поняттями, а також незрозумілими словами [77, с. 48–50].

Відапелятивний онім – це власна назва певного об'єкт, предмета, яка утворилась від апелятивного слова або словосполучення (субстантива, ад'єктива, дієслова тощо) без деривації, з деривацією, шляхом складання і т. д., до прикладу: *Вовк, Кінь*.

Власних назв такого типу ми зафіксували 48 (22,86 %), до прикладу: «Економіка», «Млини», «Підкорювачі космосу». Серед них найвищою продуктивністю відзначаються номінації розважальних настільних ігор (12; 5,71 %): «Криївка», «Мегасвіт», «Незламна»; та ігор, які розвивають творчі здібності (10; 47,62 %): «Залізниця», «Перекуп», «Русалочка»; й навчальні настільні ігри (8; 3,81 %): «Мозаїка», «Млини», «Нанокорпорація». Онімів на позначення азартних ігор – 7, що становить 3,33 %, до прикладу: «Гравітація», «Містерія», «Надсвіт». Значно менше фіксуємо онімів на позначення комунікативних (3; 1,43 %: «Ансамбель», «Серп», «Щит») та комбінованих (2; 0,95 %: «Букводжем», «Гравітація», «Крила») ігор.

Розглянемо більш детально семантичну структуру твірних іменників загальних назв (прикметники та дієприкметники фіксуються рідко). На нашу

думку, відапелятивні власні назви настільних ігор мотивують такі групи лексем:

- **наукові поняття (7,62 %)**. Власні назви настільних ігор, утворені на основі наукових понять, є поширеним явищем завдяки їх здатності популяризувати наукові ідеї та концепції серед широкої аудиторії. Використання термінології в назвах ігор сприяє не лише пізнавальному аспекту, але й забезпечує поглиблене розуміння гравцями певних наукових теорій або явищ. Такі ігри можуть виконувати освітню функцію, оскільки науково обгрунтовані назви привертають увагу до тем, що вимагають аналізу й критичного мислення. Значна кількість настільних ігор утворені від понять характерних для фізики (4; 1,9 %), до прикладу: «*Веселка*» ← *веселка* – Дугоподібна різнобарвна смуга, яка з'являється в атмосфері внаслідок заломлення сонячних променів у краплинах дощу, води; райдуга [57, Т. 1, с. 339.], «*Гравітація*» ← *гравітація* – Властивість усіх тіл взаємно притягатися; всесвітнє тяжіння [57, Т. 2, с. 152], «*Тіні*» ← *тінь* – Темний відбиток на чому-небудь від предмета, освітленого з протилежного боку [57, Т. 10, с. 143]. Крім того, фіксуємо й назви з літературознавства (4; 1,9 %): «*Детектив*» ← *детектив* – Літературний твір або кінофільм, присвячений розкриттю заплутаної таємниці, як правило, пов'язаної зі злочином [57, Т. 2, с. 258], «*Містерія*» ← *містерія* – Середньовічна релігійна драма на біблійні сюжети [57, Т. 4, с. 749], «*Рима*» ← *рима* – Співзвуччя кінців віршованих рядків [57, Т. 5, с. 574]. Трапляються й поняття з галузі мистецтва (3; 1,43 %), зокрема: «*Ілюстрація*» ← *ілюстрація* ← *ілюструвати* – Створювати до тексту малюнки, що супроводять виклад, пояснюють зміст твору [57, Т. 4, с. 18], «*Мозаїка*» ← *мозаїка* – Зображення або візерунок, зроблений з окремих, щільно припасованих один до одного і закріплених на цементі або мастиці різнокольорових шматочків скла, мармуру, камінців і т. ін. [57, Т. 4, с. 779], «*Мистецтво*» ← *мистецтво* – Творче відображення дійсності в художніх образах, творча художня діяльність [57, Т. 4, с. 719]. Трапляються й денотати

з міфології (3; 1,43): «Домовик» ← домовик – За забобонним уявленням слов'янських і інших народів – добрий або злий дух, що живе в домі; бог домівки і майна [57, Т, 2, с. 364], «Лісовик» ← лісовик – Міфологічна істота, яка, за уявленням багатьох народів, жила в лісі [57, Т, 4, с. 572], «Русалка» ← русалка – За народними повір'ями – казкова водяна істота в образі гарної дівчини з довгими розпущеними косами й риб'ячим хвостом; водяна німфа [57, Т. 4, с. 911]. Трапляються й одиничні приклади з галузі історії (1; 0,47 %), типу: «Криївка» – розм. Те саме, що захисток; схованка [57, Т 4, с. 344]; й музики (1; 0,47 %): «Ансамбль» ← ансамбль – Група співаків, музикантів або танцюристів, що постійно виступає як єдиний художній колектив [57, Т. 1, с. 48].

- **концепт «Людина»** (24; 6,66 %). Велика кількість власних назв українських настільних ігор, що базуються на концепті «людина», обумовлена кількома факторами. По-перше, антропоцентризм, як філософська течія, має значний вплив на сучасну культуру, що відображається у створенні ігор, де людина виступає центральним елементом. По-друге, використання цього концепту дозволяє розкрити важливі соціальні, психологічні та етичні аспекти, що є близькими і зрозумілими широкій аудиторії. По-третє, тематична орієнтація на людську природу й діяльність створює простір для розробки різноманітних технік, від стратегічних до рольових, що забезпечує більший інтерес до таких ігор. Досить часто серед власних назв настільних ігор трапляються оніми, які мають вказівку на людські почуття (6; 3,11 %), до прикладу: «Криза» ← криза – Гостре невдоволення собою, своєю діяльністю [57, Т. 4, с. 343], «Любов» ← любов – Почуття глибокої сердечної прихильності до особи іншої статі; кохання [57, Т. 4, с. 454], «Фобія» ← фобія – Нав'язливий, непереборний страх при деяких психічних захворюваннях, іноді при перевтомі, після психічного зворушення [57, Т. 10, с. 611]. Менше денотатів, які описують захоплення, статуси, професії людини (3; 1,43 %), типу:

«*Ботанік*» ← ботанік – Учений, фахівець з ботаніки [57, Т. 1, с. 223], «*Вершники*» ← вершник – Людина, що їде верхи на коні; верхівець [57, Т. 1, с. 322], «*Гетьман*» ← гетьман – В XVI ст. – виборний ватажок козацького війська Запорізької Січі, з XVII ст. до 1764 р. – начальник козацького війська та верховний правитель України [57, Т. 2, с. 52]. Присутні й характеристики людини (3; 1,43 %), до прикладу: «*Незламна*» ← незламний – Який виявляє стійкість, твердість, непохитність у намірах, поглядах, вчинках, діях і т. ін. [57, Т. 5, с. 318], «*Несміяка*» ← сміятись – Видавати сміх від веселощів, радості, нервового збудження і т. ін. [57, Т. 9, с. 413], «*Красунчик*» ← красун – а, ч., діал. Красень [57, Т. 4, с. 329] ← Уродливий хлопець, чоловік; уродливець [57, Т. 4, с. 326]. Значно менше назв, що позначають частини тіла людини (1; 0,47 %: «*Кости*» ← кістка – Окрема складова частина кістяка хребетних тварин і людини [57, Т. 4, с. 169]) та родинні зв'язки (1; 0,47 %: «*Брати*» ← брат – Кожний із синів по відношенню до інших дітей того ж батька або матері [57, Т. 1, с. 227]).

- **поняття, які описують побут** (10; 4,73 %). Власні назви, що описують предмети різного застосування (6; 2,85 %): «*Гаманець*» ← гаман – Шкіряна сумочка для грошей [57, Т. 2, с. 24], «*Пляшечка*» ← пляшка – Скляна посудина (перев. циліндричної форми) для рідин, яка має вузьку довгасту шийку [57, Т. 6, с. 603], «*Рукавичка*» ← рукавиця – Виріб з цупкої теплої тканини, шкіри, вовняних ниток, хутра і т. ін. з відділенням (для великого пальця), який надівають на кисть руки у холод або для роботи [57, Т. 7, с. 905], «*Серп*» – серп – Сільськогосподарське знаряддя для зрізання злаків, трави і т. ін. при корені, що має вигляд вигнутого дугою, дрібно зазубленого ножа з короткою ручкою [57, Т. 9, с. 139]. Крім того, фіксуємо й будівлі, споруди та їх накопичення (3; 1,43 %): «*Вежа*» ← вежа – Висока вузька споруда, що має висоту значно більшу за ширину і будується окремо або як складова частина фортеці, палацу і т. ін. [57, Т. 1, с. 316], «*Млин*» ← млин – Споруда, що розмелює зерно на борошно за допомогою вітряної, водяної,

парової та ін. енергії [57, Т. 4, с. 764], «*Місто*» ← місто – Великий населений пункт; адміністративний, промисловий, торговий і культурний центр [57, Т. 4, с. 751], «*Ферма*» ← ферма – Інженерна споруда, що складається зі стрижнів, балок і т. ін., міцно з'єднаних (зварених, склепаних тощо) між собою у вузли; застосовується в будівництві мостів, гідротехнічних споруд, будинків і т. ін. [57, Т. 10, с. 577]. Одиначно фіксуємо назви страв, типу: «*Борщ*» ← борщ – Рідка страва, що вариться з посічених буряків, капусти з додатком картоплі та різних приправ [57, Т. 1, с. 222].

- **флоролексеми** (2; 0,84 %). Власних назв такого типу трапляється мало, оскільки в назві зазвичай відображається стратегія гри, зазвичай назви такого типу є навчальними, їх на українському ринку дещо невеликий відсоток. Зазвичай власні назви такого типу представлені такими номінаціями: «*Квітка*» ← квіти – Частина рослини, що виростає на кінці стебла або гілки й складається з маточки, тичинки й пелюсток навколо них; звичайно має різне забарвлення та приємний запах [57, Т. 4, с. 135], «*Папороть*» ← папороть – Спорова безквіткова трав'яниста рослина з великим, дуже розсіченим листям, що росте в тінистих сирих місцях [57, Т. 6, с. 58].

- **зоолексеми**. Власні назви такого типу є малопродуктивними, таких пропріативів ми зафіксували лише 2 (1,47 %), до прикладу: «*Бурундук*» ← бурундук – Дрібний звірок-гризун з родини білячих, що має вздовж спини п'ять чорних смуг на жовто-вохристому фоні [57, Т. 1, с. 261], «*Коти*» ← кіт – Свійська тварина родини котячих, що знищує мишей і щурів; самець кішки [57, Т. 4, с. 171].

- **надземний простір**. Пропріативи такого типу ми зафіксували небагато (2; 1,47 %), серед них: «*Космос*» ← космос – Сукупність усіх форм матерії як єдине ціле; уся система світобудови [57, Т. 1, с. 765], «*Надсвіт*» – Сукупність усіх форм матерії як єдине ціле; всесвіт [57, Т. 9, с. 84].

Відприкметникові власні назви є відсутні, проте як зазначає А. Янчишин у дослідженні «Власні назви промислових товарів: типологія,

походження і функціонування»: інколи до складу двокомпонентних назв може входити прикметник, який зазвичай вказує на якість або ознаку лексеми, яка входить до складу власної назви [71]. Проте, варто зазначити, що такі оніми на позначення настільних ігор з погляду особливостей назвотворчого процесу не несуть вказівки на пряму характеристику, саме тому в основному звертаємо увагу на стрижневий іменник, більшість з яких схарактеризовані вище.

Відонімна власна назва – це пропріатив, що утворився від будь-якої іншої власної назви без деривації, з деривацією, шляхом складання і т. д., наприклад: *Петрівка*. Серед власних назв українських настільних ігор таких структур зафіксовано 65 (30,95 %: «Дніпро», «Париж», «Україна»), до прикладу настільних ігор, які потребують творчих навичок – 19 (9,04 %), азартних зафіксували – 13 (7,08 %), розважальних – 12 (6,78 %), навчальних – 8 (3,81 %), ігор на розвиток комінукативних навичок – 7 (3,02 %) та 6 (2,85 %) одиниць на позначення комбінованих настільних ігор.

Утворення денотатних одиниць від інших власних назв є узвичасним явищем і досить часто трапляється серед різних онімних класів. Твірними лексемами при цьому, виступають лише окремі складники онімного простору:

фільмоніми (36; 17,14 %). Власні назви фільмів виконують особливу функцію з погляду назвотворення ігор, вони по-суті надихають, дозволяють гравцям зануритися в улюблені сюжети та світи, переживаючи нові пригоди разом із героями кінематографу. До прикладу: «*Війни Світів*», «*Дерево життя*», «*Круті Перці*». Здебільшого власні назви настільних ігор утворені від фільмів жанру фантастики, інколи до назвотворчого процесу залучені комедії.

топоніми (14; 6,66 %). Значна частина власних назв настільних ігор використовують реальні географічні назви, щоб занурити гравців у унікальні світи, відомі з історії, культури чи сучасності. До прикладу: «*Карпати*»,

«Дніпро», «Лондон». Варто зазначати, що під час назворворення використовують власні назви різних класів онімного простору як власне українського, так і закордонного походження.

персононіми (10; 4,76 %). Використання імен головних героїв у назвах настільних ігор створює міцний зв'язок між грою та книгою, за мотивами якої вона створена або ж часто є символами певних ідей чи тем. Наприклад: «*Бравели*» – головний герой комп'ютерної гри «*Brawl Stars*»; «*Карлсон*» – головний герой трилогії «Малий і Карлсон, що живе на даху», автор Астрід Ліндгрєн; «*Пітер Пен*» – персонаж книг шотландського письменника Джеймса Баррі «Пітер Пен у Кенсінгтонських садах».

бібліоніми (2; 0,95 %). Власні назви літературних творів використовуються не часто, мають на меті викликати певні асоціації твору щодо гри. До прикладу: «*Пурпурові вітрила*», «*Три поросяти*».

прагматоніми (2; 0,95 %). Оніми такого типу є малопродуктивними, оскільки пов'язані з товаром не безпосередньо, а опосередковано, типу: «*Біг-Бен*» – популярна туристична назва годинникової вежі Вестмінстерського палацу; «*Ельдорадо*» – торгова марка мережі магазинів побутової техніки.

космонім (1; 0,47 %). Власні назви такого типу є малопродуктивними, до прикладу: «*На Марсі*» ← Марс – це четверта за віддаленістю від Сонця планета Сонячної системи.

Комбінована семантика – це складні та складені оніми настільних ігор, які є похідними як від власних, так від загальних назв. Домінування цієї групи власних назв зумовлене особливостями структури таких денотатів. Власних назв такого типу ми зафіксували 97 (46,19 %):

«*Еліас для вечірки*», «*Захисник України*», «*Захисники Мурсії*».

Безпосередньо оніми такого типу представлені номінаціями настільних ігор, які вимагають творчості (31; 14,76 %): «*Салон пана Фарта*», «*Легенди Запоріжжя*», «*Зелена Січ*». Зокрема, нараховано 23 розвиваючих настільних ігор, що становить 10,95% від загальної кількості онімів, до

прикладу: *«Ліс: Легенда про Мантикору»*, *«Ліс: Легенди українських Карпат»*, *«Панська Україна»*. Середньою ж продуктивністю відзначаються власні назви на позначення навчальних настільних ігор – 18 (8,57%): *«Сеттлери: Старші Світи»*, *«Скіфська спадщина»*, *«Солодка Україна»*. Значно нижчою продуктивністю відзначаємо ігри, які характеризуються як азартні, зокрема їх ми нарахували 12 (5,71%), до прикладу: *«Таверни Тіфенталія»*, *«Тіні: Амстердам»*, *«Цивілізація Сіда Мейера»*; та комбіновані (8; 3,81 %): *«Сеттлери: Старші Світи»*, *«Чорнобиль: Наслідки»*, *«Щур де Франс»*; й комунікативні (5; 2,38 %): *«Аліса в Країні Див: Квест із загадками»*, *«Гаррі Поттер: Магічні дуелі»*, *«Дракула: Ніч страху»*.

Більшість власних назв з комбінованої семантикою є відонімно-відапелятивною (54; 55,67 %), до прикладу: *«Дістрікт: Міндрівка в казку»* – де, *«Дістрікт»* – власна назва комп'ютерної гри; *«Карпати 2»* – перша частина вказує на назву гори; *«Шерлок Холмс 2»* – де, перша частина *«Шерлок Холмс»* – вказує на вигаданого детективного персонажа.

Відапелятивно-відонімні (43; 44,33%) назви утворюються здебільшого за таким принципом: *«Казки України»*, де перша частина загальна назва, а друга – *«Україна»* є топонімом; *«Легенди Запоріжжя»* – номен складається з двох частин *«Легенда»* – загальна назва, що вказує на жанр фольклору, та *«Запоріжжя»* – топонім; *«Салон пана Фарта»* – перша частина назви *«Салон»* - Приміщення для демонстрації художніх виробів, картин і т. ін.; місце показу новинок техніки тощо, друга ж – антропонім.

Семантика твірних основ власних назв українських настільних ігор значно варіюється залежно від їх походження. Відапелятивні назви є простими для сприйняття і часто підкреслюють повсякденні або національні реалії. Відонімні назви надають грі історичної або культурної глибини, а комбіновані назви дозволяють створювати складні багатозначні структури. Кожен із цих типів має свої функції та особливості, що дозволяє створювати

назви, які можуть привабити різні категорії гравців та передати унікальний зміст гри.

2.4. Мотиваційні відношення тейблреаллюсіонімів

Власні назви настільних ігор, як будь-які інші класи онімного простору, мають загальновизнані особливості, а саме, мають мотивацію, тобто залучення певних екстралінгвальних причин вибору чи створення конкретної власної назви для об'єкта, поняття чи предмета.

Поняття «мотиваційного значення», зазвичай, відрізняються від словотвірних та семантичних дефініцій, оскільки, воно не є ні диференціальними семантичними ознаками слів, ні взагалі конструктивними елементами значень. Це не елементи власне значення слова, а стійкі асоціації, які пов'язані з поданням інформації про певне явище або поняття, яке позначає слово.

О. Пура зазначає, що суттю мотиваційного значення є визначення «первинної, етимологічної семантики назви, коли враховуються екстралінгвальні, мотиваційні відношення між об'єктивною реальністю і мовним процесом» [52].

На сьогодні М. Торчинським у монографії «Структура онімного простору української мови» розроблена класифікація мотиваційних відношень онімів. Автор зазначив: «На нашу думку, мотиваційна класифікація, ґрунтуючись передусім на тій основній ознаці денотата, яка покладена в основу його власної назви, повинна передбачати поділ онімів на апотропейні, асоціативні, ідеологічні, квалітативні, локативні, меморіальні, номінальні, патронімічні, посесивні, символічні, ситуативні, сутнісні та темпоральні, всередині яких можливе додаткове розмежування; значна частина пропріативів, особливо складних і складених, має комбіновану мотивацію (найбільш поширеними є квалітативно-локативні найменування);

до назв невідомої мотивації відносяться оніми, походження яких не вдалося з'ясувати» [65, с. 464].

Розглянемо спочатку власні назви настільних ігор з одиничною мотивацією, здебільшого це стосується онімів простої конструкції, і утворених переважно шляхом власне семантизації. Таких власних назв ми зафіксували 133, що становить 63,33 % від загальної кількості найменувань настільних ігор.

Найбільша продуктивність притаманна **асоціативним** власним назвам настільних ігор, у яких відбито зв'язки між уявленнями, і в свою чергу пропріативи виникають за аналогією до інших назв або реалій, подібність до яких є переважно індивідуальною, як і ті асоціації, що встановлюються або можуть бути встановлені в кожному конкретному випадку [65, с. 479–480]. Онімів такого типу зафіксовано 45 (26,66 % від кількості пропріативів з одиничною мотивацією: *«Борці»*, *«Веселка»*, *«Конкордія»*).

Відповідно до функціонального навантаження найбільше фіксуємо 31 (14,24 %) власних назв, що сприяють відпочинку, допомагають створити атмосферу веселощів та згуртувати компанію, до прикладу: *«Букводжем»*, *«Вибори»*, *«Надсвіт»*. Онімів, що стимулюють уяву, креативність, здатність до імпровізації нараховано 18 (8,81 %), серед них: *«Генератор історій»*, *«Економіка»*, *«Зелений мексиканець»*. Онімів на позначення азартних настільних ігор ми зафіксували 17 (8,33 %) денотатів, до прикладу: *«Ілюстрація»*, *«Колонізатори»*, *«Карти конфлікту»*. Власних назв настільних ігор, що розвивають логічне мислення, пам'ять, увагу, математичні здібності – 5 (2,38 %) власних назв: *«Маскарад»*, *«Містерія»*, *«Осколки»*. Онімів на позначення власних назв настільних ігор, що функціонально поєднують декілька видів ігор, ми зафіксували 3 (1,42 %): *«Архітектоніка»*, *«Криза»*, *«Пляшечка»*. Власних назв настільних ігор спрямованих на розвиток навичок спілкування, ведення переговорів, роботи в команді, ми нараховали 1 (0,47 %): *«Хора»*.

В основі власних назв із **символічною** мотивацією (символ – «[грец. *symbolon* – знак, прикмета] – 1) предмет, дія тощо, які є умовним позначенням якогось образу, поняття, ідеї; 2) художній образ, який утілює якусь ідею; 3) загальноприйняте умовне позначення чого-небудь, знак, який простежує певні конотації, пов'язані зі змістом твірної лексеми, і ці додаткові семантичні відтінки трансформують власні назви в символи: індивідуальні, групові, регіональні, загальнонаціональні або всесвітні [65, с. 453]. Власних назв такого типу серед онімів на позначення настільних ігор ми зафіксували 29 (10,95 %): «Біг-Бен», «Лондон», «Любов». Більшість денотатів такого типу є азартні ігри (12; 4,29 %): «Русалки», «Париж», «Чумацький Шлях»; розважальні (9; 3,81 %): «Дружба», «Крила», «Папороть»; творчі (5; 1,9 %): «Веселка», «Квітка», «Лісовик»; комунітивні (1; 0,47 %): «Маятник».

М. Торчинський зазначає, що **номінальні** пропріальні одиниці («[< *nominalis* – який стосується імені; іменний < *nomem* (*nominis*) – ім'я, назва] – той, що не виконує своєї функції, яка впливає з назви» [60, с. 486]) – це в основному найменування похідні, вторинні, які присвоюються без будь-якого мотиву, часто на підставі мелодійного звучання [65, с. 452]. Серед таких назв ми зафіксували 18 онімів, що становить 8,57 %: «Анна», «Карлсон», «Саботер».

Сутнісні власні назви здебільшого являють собою трансформовані одиничні апелятиви, словосполучення або аббревіатури, значення яких безпосередньо пов'язане з функціями, що їх має виконувати денотат. Такі назви вказують на тип об'єкта і часто поєднуються з його різними характеристиками, утворюючи комбіновані мотиваційні різновиди. Власних назв такого типу ми зафіксували 5 (2,38 %): «Мозайка», «Українські літери», «Шукай-Знайди».

М. Торчинський у монографії «Структура онімного простору сучасної української літературної мови» зазначає, що «**апотропейні** („апеотропей [грец. *apotropaios* – який відвертає лихо < *aprotrope* – стримування] – магічний

предмет, якому в давнину приписували здатність захищати людей, тварин та оселі від злих сил [60, с. 66], власні назви якого у своєму змісті містять побажання щодо позитивних перспектив, що можуть або мають бути пов'язані з об'єктом цього найменування. Власних назв настільних ігор такого типу ми нарахували 1 (0,47 %), наприклад: *«Стань супергероєм!»*.

Під час дослідження власних назв різних онімних класів варто відзначити продуктивність комбінованої мотивації. Проте, серед власних назв українських настільних ігор ми їх зафіксували лише 45, що становить 21,42 % від загальної кількості, до прикладу: *«Острів Хортиця»*, *«Подорож по Дніпру»*, *«Холодний Яр 2»*.

Безперечно, комбіноване мотивування не є характерною ознакою стосовно власних назв настільних ігор, проте, зазначимо, різновиди мотиваційних відношень, які домінують у структурі:

- *«асоціативно-квалітативні»* (15; 7,14 %): *«Кодові імена 2»*, *«Монополія 2»*, *«Шукай-Знайди по-українськи»*;
- *«асоціативно-локативні»* (11; 5,76 %): *«Замки України»*, *«Казки України»*, *«Солодощі України»*;
- *«символічно-квалітативні»* (9; 4,28 %): *«Карпати 2»*, *«Чорне море 2»*, *«Шерлок Холмс 2»*;
- *«квалітативно-асоціативні»* (7; 3,33 %): *«Відьмацьке полювання»*, *«Настільний футбол»*, *«Чарівні пригоди»*;
- *«локативно-асоціативні»* (2; 0,94 %): *«Львів: Перлина Заходу»*, *«Чорнобиль: Наслідки»*;
- *«символічно-локативні»* (1; 0,47 %): *«Шерлок у Львові»*.

Значна кількість простих пропріативів спричинила домінування одиначної мотивації. Щодо власних назв українських настільних ігор х комбінованою мотивацією, то слід зазначити, що вони є менш продуктивними, але більш різноманітними. Порівняно з іншими класами власних назв, наприклад онімами, які позначають промислових товарів, там

здебільшого переважає комбінована мотивація, яка майже вдесятеро перевищує одиничну. Саме такі показники, що стосуються власних назв настільних ігор, можна пояснити особливостями денотатів такого типу.

Висновки до розділу 2

1. Під час дослідження власних назв українських настільних ігор, ми зафіксували 210 онімів, які мають просту (49; 16,28 %), складну (10; 4,76 %) та складену (151; 71,9 %) структуру. Серед власних назв українських настільних ігор трапляються як двокомпонентні (109; 51,9 %) так і багатоконпонентні (23; 10,95) конструкції. Більшість двокомпонентних денотатів описуються сполученням: «іменник + прикметник» (73; 34,76 %), «іменник + числівник» (21; 10 %), «іменник + іменник» (12; 5,72 %). Трикомпонентні оніми такого типу здебільшого є поєднанням такої конструкції – «іменник+прийменник+іменник» (6; 3,25 %), «іменник+іменник+іменник» (5; 2,76 %), «іменник+прикметник+іменник» (4; 1,85 %).

2. Власних назв настільних ігор, утворених лексико-семантичним способом словотворення зафіксовано 185 (88,09 %). Зокрема, їх можна поділити на дві групи: назви, утворені синтаксичним способом (101; 83,54 %), та номінації, які виникли шляхом власне семантизації (84; 45,40 %). Децю нижчою продуктивністю, з-поміж лексико-семантичного способу словотворення, відзначаємо явище власне семантизації (84; 45,40 %), зокрема онімізації (40; 19,04 %), трансонімізації (27; 55,1 %).

Морфологічний спосіб творення є малопродуктивний оскільки ми серед власних назв настільних ігор зафіксували лише 25 (11,91 %). Зокрема це афіксальний (13; 5,32 %), складання (10; 4,09 %), конверсія 2 (0,94 %).

3. За семантикою твірних основ власні назви настільних ігор відапелятивного походження ми зафіксували 48 (22,86 %). Твірними основами найчастіше виступають: наукові поняття (7,62 %), концепт

«людина» (24; 6,66 %), поняття, які описують побут (10; 4,73 %), найменше відфлоролексемних (2; 0,84 %), відзоолексемних похідних. Відонімних власних назв нарахували 65 (30,95 %), серед них фільмоніми (36; 17,14 %), топоніми (14; 6,66 %), персоніми (10; 4,76 %), біблїоніми (2; 0,95 %), прагматоніми (2; 0,95 %), космонім (1; 0,47 %). Онімів з комбінованою семантикою є 97 (46,19 %), більшість із них є відапелятивно-відонімними.

4. Власних назв із одиничною мотивацією зафіксовано 133, що становить 63,33 % від загальної кількості найменувань машин і механізмів. Серед них асоціативні назви (45; 26,66 %), символічні 29 (10,95 %), номінальних (18; 8,57 %), сутнісних (5; 2,38 %) та 1 (0,47 %) апотропейна. Комбінованих зафіксували 45, що становить 21,42 % від загальної кількості. Високою продуктивністю відзначаються такі моделі: «асоціативно-квалітативні» (15; 7,14 %), «асоціативно-локативні» (11; 5,76 %).

Розділ 3. ВИВЧЕННЯ ВЛАСНИХ НАЗВ НАСТІЛЬНИХ ІГОР У КУРСІ ВИВЧЕННЯ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ

3.1. Вивчення власних назв у курсі української мови Нової української школи

Власні назви, на сьогодні, відіграють важливу роль у вивченні курсі вивчення української мови, оскільки вони не лише відображають власне культуру та історію нашого народу, але й допомагають формувати мовленнєву та комунікативну компетентність учнів, що дуже важливо. Вивчення онімів у Новій українській школі (НУШ) відбувається з урахуванням сучасних освітніх тенденцій, спрямованих на розвиток критичного мислення та вміння застосовувати знання власне на практиці. У середніх класах цей процес набуває особливого значення, оскільки здобувачі освіти вивчають як правила граматичного використання власних назв, так і їхній культурний контекст [46].

Власні назви позначають конкретні, унікальні об'єкти та служать для їхньої ідентифікації серед подібних явищ. У шкільному курсі української мови виділяються такі типи власних назв: антропоніми (імена та прізвища осіб); топоніми (географічні назви); ойконіми (назви населених пунктів); гідроніми (назви водних об'єктів); зооніми (імена тварин); астроніми (назви небесних тіл). Варто зазначити, що ці класи власних назв є базовими для розуміння структури української мови, і в середніх класах здобувачі освіти продовжують працювати над засвоєнням особливостей вживання онімів у мовленні [1].

У середній школі (5-9 класи) вивчення онімів переходить на новий рівень, де учні не лише закріплюють навички, отримані в початкових класах, але й вивчають більш складні аспекти використання власних назв. Зокрема це включає:

1. Вивчення правил відмінювання власних назв, зокрема тих, що запозичені з інших мов;
2. Засвоєння правил написання складних власних назв, які включають кілька слів (наприклад, «*Нью-Йорк*», «*Південна Америка*»);
3. Використання власних назв у різних контекстах, таких як наукові статті, художні твори та документи.

Окрему увагу у середній школі приділяють власним назвам іншомовного походження, що відображає глобалізацію мовних процесів. Здобувачі освіти знайомляться з особливостями їхнього адаптування в українській мові та правилами правопису, наприклад, щодо передачі іншомовних імен з погляду транслітерації («*Жорж Санд*», «*Вашингтон*»).

Основні труднощі виникають під час відмінювання запозичених назв та тих, що не мають типових для української мови закінчень. Зокрема:

1. **Українські власні назви.** Учні засвоюють, що власні імена та прізвища українського походження відмінюються за загальними правилами для іменників, однак існують й винятки, які ім. трапляються на практиці. До прикладу, імена типу «*Олексій*», «*Михайло*» легко відмінюються, тоді як прізвища на -ко, -юк залишаються незмінними.

2. **Запозичені власні назви.** Особливий інтерес викликають запозичені імена та географічні назви. Здобувачі освіти вивчають правила відмінювання таких денотатів, до прикладу тих, що закінчуються на голосний звук: «*Париж*» (Парижа, Парижеві), «*Лондон*» (Лондона, Лондону). Також вони знайомляться з принципами відмінювання імен історичних осіб, таких як «*Вільям Шекспір*» чи «*Джордж Вашингтон*».

3. **Складні власні назви.** Здобувачі освіти вивчають правила відмінювання складних назв, що складаються з двох і більше слів, до прикладу, «*Республіка Польща*» або «*Сан-Франциско*». Тут важливо розуміти, які частини назви змінюються, а які залишаються незмінними, і це вивчається на практичних прикладах.

Важливою складовою вивчення власних назв у середній та старшій школі є їхнє використання в різних мовних контекстах. Наприклад, здобувачі освіти вчаться правильно вживати власні назви в таких формах мовлення, як:

- *Опис місцевостей.* Школярі працюють з топонімами під час виконання завдань на опис міст, країн, природних об'єктів. Вони розвивають навички письмових описів, використовуючи правильні форми власних назв;

- *Аналіз літературних творів.* Під час вивчення української та зарубіжної літератури учні досліджують імена героїв та символіку географічних назв. Власні назви в художніх творах часто містять глибокий символічний зміст, що сприяє розвитку критичного мислення. Наприклад, ім'я Тарас у творах Шевченка несе вагомий символ національної ідентичності.

- *Офіційні документи.* Школярі також працюють з власними назвами в офіційно-діловому стилі, що готує їх до майбутнього використання цих знань у реальному житті. Це можуть бути назви установ, організацій, юридичних осіб.

Крім граматичних правил, вивчення власних назв у середній та старшій школі супроводжується аналізом їхнього культурно-історичного значення. До прикладу, здобувачі освіти досліджують походження імен відомих особистостей, історію назв міст та сіл, вивчають символіку топонімів у літературі та історії. Оскільки імена та прізвища можуть багато розповісти про походження родини, її зв'язок з історичними подіями чи соціальним становищем. У середніх класах школярі досліджують походження українських прізвищ, наприклад, походження прізвищ на –енко (Коваленко Шевченко, Якименко), що мають українське коріння і вказують на професії чи соціальний стан.

Стосовно вивчення власних назв географічних об'єктів, то вони дають можливість заглибитися в історію певного регіону. На кшталт, дослідження назв українських міст таких як Львів, Київ, Одеса; може розкрити школярам

як культурні впливи, так і історичні процеси, що формували регіон. Такі дослідження сприяють розумінню ролі власних назв як носіїв національної пам'яті.

Вивчення власних назв у середній школі за програмою НУШ є важливою частиною мовної освіти, що формує як граматичну грамотність, так і розширює культурний кругозір учнів. Засвоєння правил відмінювання та використання власних назв у мовленні допомагає школярам ефективно застосовувати знання на практиці. Культурно-історичний контекст, у якому розглядаються власні назви, дозволяє учням глибше розуміти не лише мовні явища, але й важливі аспекти національної ідентичності та історії країни.

3.2. Розробка системи вправ з використанням власних назв настільних ігор

У сучасній освіті важливим завданням є пошук цікавих та дієвих методик щодо навчання, які сприяють кращому засвоєнню матеріалу та підтримці інтересу здобувачів освіти протягом тривалого часу. Одним із таких підходів є використання у навчальному процесі елементів, які є близькими й цікавими для дітей та підлітків, зокрема це використання власних назв настільних ігор.

Власні назви настільних ігор – це яскраві, креативні приклади з реального життя учнів, які легко їм запам'ятовуються, варто зазначити, що вони можуть бути ефективно інтегровані у вивчення української мови.

Назви настільних ігор, таких як: «*Діксит*», «*Мафія*», «*Монополія*»; мають значний потенціал для використання під час вивчення різних аспектів дисциплін мовно-літературного циклу, оскільки вони вже знайомі здобувачам освіти, та викликають позитивні емоції й зацікавлення. Крім того, такі назви є чудовим матеріалом для аналізу мовних явищ, оскільки вони можуть бути використані під час вивчення лексики, граматики та словотвору. Завдяки цьому навчання стає більш доступним та зрозумілим для

здобувачів освіти, а також допомагає пов'язати теоретичні знання з реальними прикладами з їхнього повсякденного життя.

У цьому підрозділі розглянемо можливості та способи реалізації вивчення власних назв у контексті настільних ігор, зокрема через такі мовні аспекти, як словотворення, правопис, синтаксис та їхні варіативні застосування в навчальному процесі.

ЗАВДАННЯ З ТЕМИ «ФОНЕТИКА. ОРФОЕПІЯ»

1. *Запишіть слова фонетичною транскрипцією. Визначіть основні норми вимови приголосних сучасної української мови.*

«Брідж», «Брудні гроші», «Букводжем», «Вгадай бажання», «Вдалині від сонця», «Надсвіт», «Незламна», «Вежа», «Вершники», «Веселка», «Веселка-2», «Вибори», «Вибухові кошенята», «Вогнетвір», «Витоки», «Війна світів», «Вікінги Північного Моря».

2. *Запишіть їх в алфавітному порядку.*

«Діно Спорту», «Генератор історій», «Вікінги Північного моря 1», «Вовча сторожа», «Дика природа», «Геометрія уяви», «Володар кілець», «Все на долоні», «Гаманець», «Герої таємних земель», «Гравітація», «Дальні кордони», «Два Капітани», «Детектив», «Детективний клуб», «Грані світів», «Захід vs Схід», «Дилема короля», «Мегасвіт», «Древо життя», «Еволюція», «Гетьман», «Суперферма», «Економіка», «Еволюція», «Захисник України», «Еліас для вечірки», «Заборонений острів», «Ельдорадо», «Забуті моря», «Залізниця», «Захисник України 2», «Захисники Мурсії».

3. *Перепишіть слова, позначаючи рисою можливі варіанти переносу*

«Бурундук» «Економіка», «Еволюція», «Криївка», «Крила», «Квітка», «Лотерея», «Дніпро», «Доміно», «Карпати», «Карпатія», «Лондон», «Лото», «Суперферма»

4. *Запишіть текст фонетичною транскрипцією*

Настільна гра «Бравел» – це захоплива стратегічна гра, яка набирає популярність серед любителів настільних розваг. Вона поєднує в собі елементи тактики, логіки та командної співпраці, що робить її чудовим вибором для вечорів у колі друзів або сім'ї. У «Бравел» грають кілька гравців, кожен з яких виступає в ролі лідера однієї з фракцій або команд, що борються за панування у фантазійному світі.

5. Для кожного слова визначте, які голосні та приголосні звуки в ньому є. Визначте, які з приголосних є дзвінкими, глухими, твердими або м'якими.

«Бравели», «Брати», «Гравітація», «Захід vs Схід», «Дилема короля», «Древо життя», «Еволюція», «Карпати», «Карпатія», «Лондон», «Мегасвіт», «Місто сплюхів», «Шерлок у Львові», «Ширше рота», «Щаслива ферма», «Який ти мем?»

6. Записати текст фонематичною транскрипцією

«Найпопулярніші настільні ігри: у світ пригод та стратегій»

Настільні ігри переживають справжнє відродження. Вони не лише розважають, а й розвивають логіку, стратегічне мислення та комунікативні навички. Які ж ігри найбільше подобаються сучасним гравцям?

Серед найпопулярніших можна виділити стратегічні ігри, такі як «7 чудес» та «Каркассон». Вони зачаровують своїми глибокими механіками та можливістю будувати власні стратегії. Для любителів пригод та містики ідеально підійдуть ігри типу «Манчкін» та «Детектив». А сімейні вечори не обійдуться без класичних «Монополії» чи сучасних «Колонізаторів».

Окремо варто згадати про кооперативні ігри, де гравці об'єднуються для досягнення спільної мети. «Пандемія» та «Заборонений острів» – яскраві приклади таких ігор, які розвивають командну роботу та вміння долати труднощі разом.

Не варто забувати і про абстрактні стратегії, як-от шахи чи го, які вимагають глибокого аналізу та стратегічного мислення. А для любителів швидких та веселих партій ідеально підійдуть карткові ігри типу «Уно» чи «Диксит».

Вибір настільних ігор сьогодні просто величезний. Кожен зможе знайти гру за своїми інтересами та уподобаннями. Головне – зібратися в компанії друзів чи родини та насолоджуватися незабутніми моментами спілкування та розваг.

7. Визначте, на який склад падає наголос у кожному зі слів. Відмітьте, чи є якісь особливості наголошування (наприклад, рухомий наголос або наголос на незвичному складі).

«Борц», «Ботанік», «Бравели», «Брати», «Гравітація», «Дніпро», «Доміно», «Еволюція», «Колонізатори», «Кості», «Криза», «Криївка», «Крила», «Лондон», «Лото», «Маскарад», «Маятник», «Містеріум», «Містерія», «Млини».

8. Укажіть, які приголосні у поданих словах є м'якими. Визначте, як це впливає на вимову слова

«Архітектоніка», «Бурундук», «Гаманець», «Карпати», «Колонізатори», «Кості», «Криза», «Криївка», «Лондон», «Маскарад», «Маятник», «Містеріум», «Пляшечка», «Рут», «Русалки»

ЗАВДАННЯ З ТЕМИ «ЛЕКСИКОЛОГІЯ»

9. Випишіть в одну колонку слова однозначні, а в іншу – багатозначні.

«Борц», «Ботанік», «Бравели», «Брати», «Гравітація», «Дніпро», «Доміно», «Еволюція», «Колонізатори», «Кості», «Криза», «Криївка», «Крила», «Лондон», «Любов», «Маскарад», «Маятник», «Містеріум», «Містерія», «Млини», «Рут», «Русалки», «Фобія».

10. Визначте стилістичне забарвлення слів у назвах ігор. Яке враження вони створюють? Чи можна відчувати, до якого стилю мовлення (офіційно-діловий, науковий, розмовний) належать ці назви?

«Володар кілець», «Вікінги Північного моря 1», «Гаманець», «Геометрія уяви», «Герої таємних земель», «Дика природа», «Дилема короля», «Заборонений острів», «Захисники Мурсії», «Суперферма», «Українські народні казки 2».

11. Виписати слова іношомовного походження:

«Архітектоніка», «Бурундук» «Криївка», «Крила», «Квітка», «Лотерея», «Дніпро», «Доміно», «Дружба», «Карпати», «Карпатія», «Лондон», «Лото», «Пляшечка», «Рут», «Русалки», «Тіксо», «Хора», «Цивілізація»

12. Визначити тематичні групи для кожного з поданих слів. Які слова можна віднести до таких категорій, як:

1. Літературні твори
2. Настільні ігри
3. Географічні або історичні назви
4. Абстрактні поняття

Слова: «Діно Спорту», «Генератор історій», «Вікінги Північного моря 1», «Вовча сторожа», «Дика природа», «Геометрія уяви», «Володар кілець», «Все на долоні», «Гаманець», «Герої таємних земель», «Гравітація», «Дальні кордони», «Два Капітани», «Детектив», «Детективний клуб», «Грані світів», «Захід vs Схід», «Дилема короля», «Мегасвіт», «Древо життя», «Еволюція», «Гетьман», «Суперферма», «Економіка», «Еволюція», «Захисник України», «Еліас для вечірки», «Заборонений острів», «Ельдорадо», «Забуті моря», «Залізниця», «Захисник України 2», «Захисники Мурсії».

13. Знайдіть назви ігор, які можна об'єднати в семантичні поля. Наприклад, назвіть ігри, пов'язані з темою. Список продовжіть.

«Природа»: «Дика природа», «Еволюція», «Захисники Мурсії».

«Міфологія»: «Володар кілець», «Ельдорадо», «Вікінги Північного моря I».

«Подорожі»: «Дальні кордони», «Забуті моря», «Заборонений острів».

«Кулінарія»: «Борщ».

14. Відредагувати та записати текст правильно

Настольні ігри – це чудовий спосіб провезти час з друзями та розвивати логічне мислення. Наприклад, у грі «Вікінги північного моря» ви зможете стати частиною великої вікінгської армії та завойовувати нові землі. А гра «Гравітація» дозволит вам навчитися законам фізики у цікавий спосіб.

Якщо вам доподобив фентізі, то гра «Володар кілець» перинесе вас у світ Середзем'я, де ви будете боротися зо злими силами саурона. Інша захоплююча гра – це «Захисник України», в якій ви станите на захист рідної землі і будете керувати військовими силами.

Для тих, хто любить розв'язувати загатки, гра «детективний клуб» стане справжнім виклеком. Тут потрібно буде зібрати докази і зрозуміти, хто з гравців є справжнім зловмисником. Якщо ж ви шукаєте щось більш спокійне, зверніть увагу на гру «Далні кордони», де гравці досліджують нові території та вирішують економічні питання.

Крім цього, існують ігри для наймолоших гравців, такі як «СуперФерма», де ви будете вирощувати урожай та доглядати за тваринами. Для тих, хто любить пригоди, гра «Ельдорадо» відкриє перед вами неймовірні джунглі та пошуки скарбів.

ЗАВДАННЯ З ТЕМИ «ОРФОГРАФІЯ»

15. Виправте орфографічні помилки в назвах ігор.

«Вікінги північного моря», «Вовча Сторожжса», «Вольодар Кілець», «Генератор історії», «Герої Тайемних земель», «Дилема короля»,

«Ельдорадо», «Заборонений Острів», «Захисник України», «Супер Ферма», «Українські символи».

16. Запишіть власні назви настільних ігор враховуючи правила орфографії.

вовча сторожа, дике ельдорадо, гравітація, захисник україни, двоє капітанів, українські народні казки, українські символи, українські традиції, укрфутбол, фобія, формула кохання, хамелеони, ненажери, хижа планета.

17. Відкриваючи дужки, запишіть запропоновані назви з великої чи малої літери, поясніть їхній правопис.

«В(в)овча С(с)торожа», «Д(д)ика П(п)рирода», «Г(г)еометрія У(у)яви», «В(в)олодар К(к)ілець», «Д(д)илема К(к)ороля», «М(м)егасвіт / М(м)ега С(с)віт», «Д(д)рево Ж(ж)иття», «Е(е)волюція», «Г(г)етьман», «Суперферма / Супер ферма», «З(з)ахисник У(у)країни 2», «З(з)ахисники М(м)урсії», «З(з)оряні В(в)ійни», «ЗСУ / Зсу».

18. Оберіть правильний варіант написання назв ігор. Відповідь обґрунтуйте.

Вікінги північного моря / Вікінги Північного моря

Володар кілець / Володар Кілець

Дилема короля / Дилема Короля

Захисник України / Захисник україни

Супер ферма / Суперферма

Хамелеони ненажери / Хамелеони Ненажери

19. Розподіліть назви ігор на власні і загальні іменники.

«Володар кілець», «Генератор історій», «Гравітація», «Ельдорадо», «Вікінги Північного моря», «Заборонений острів», «Дилема короля», «Суперферма», «Український алфавіт», «Цивілізація Сіда Мейера», «Час Майстрів», «Чорнобиль: Наслідки», «Шерлок у Львові», «Шерлок Холмс», «Щур де Франс».

ЗАВДАННЯ З ТЕМИ «БУДОВА СЛОВА. СЛОВОТВІР»

20. Від поданих слів утворіть нові слова за допомогою суфіксів -ськ(ий), -ств(о), де це можливо.

«Бурундук», «Дніпро», «Доміно», «Криївка», «Крила», «Квітка», «Лотерея», «Карпати», «Карпатія», «Лондон», «Лото», «Маскарад», «Манчкін», «Маятник», «Містерія».

21. Визначити спосіб словотворення у поданих лексемах:

«Мозаїка», «Монополія», «Осколки», «Париж», «Перекуп», «Пляшечка», «Рут», «Русалки», «Серп», «Сеттлери: Старші Світи», «Сеттлери», «Скіфська спадщина», «Скотланд-Ярд».

22. Виписати слова, які утворені неморфологічним способом словотворення:

«Дилема короля», «Діно Спорту», «Генератор історій», «Вікінги Північного моря I», «Вовча сторожа», «Дика природа», «Геометрія уяви», «Володар кілець», «Все на долоні», «Гаманець», «Герої таємних земель», «Гравітація», «Дальні кордони», «Два Капітани», «Детектив», «Детективний клуб», «Грані світів», «Захід vs Схід», «Мегасвіт».

23. Виписати слова, які утворені морфологічним способом словотворення:

«Архітектоніка», «Бурундук», «Діно Спорту», «Генератор історій», «Вікінги Північного моря I», «Вовча сторожа», «Дика природа», «Дніпро», «Доміно», «Геометрія уяви», «Володар кілець», «Все на долоні», «Гаманець», «Герої таємних земель», «Гравітація», «Дальні кордони», «Два Капітани», «Детектив», «Детективний клуб», «Грані світів», «Захід vs Схід», «Криївка», «Мегасвіт».

24. Проаналізуйте будову слів за допомогою морфем: визначте корінь, префікси, суфікси та закінчення в кожному з поданих слів:

«Архітектоніка», «Ботанік», «Бурундук», «Гаманець», «Ельдорадо», «Залізниця», «ЗСУ», «Карпати», «Колонізатори», «Кості», «Суперферма», «Маятник», «Мегасвіт», «Рукавичка».

25. Спробуйте утворити нові слова від поданих за допомогою різних словотворчих моделей (прикметник, дієслово, прислівник):

«Ботанік», «Бурундук», «Гаманець», «Ельдорадо», «Ельдорадо», «Залізниця», «Економіка», «Еволюція», «Захисник України», «ЗСУ», «Карпати», «Колонізатори», «Кості», «Суперферма», «Маятник», «Мегасвіт», «Рукавичка».

26. Спробуйте визначити початкове слово, від якого утворено подане.

«Бурундук», «Гаманець», «Дальні кордони», «Два Капітани», «Детектив», «Детективний клуб», «Ельдорадо», «Залізниця», «Економіка», «Еволюція», «Захисник України», «Еліас для вечірки», «Заборонений острів», «Ельдорадо», «Забуті моря», «Залізниця», «Захисник України 2», «Захисники Мурсії».

27. Виписати власні назви з тексту розібрати їх за будовою та вказати спосіб словотворення

Одного разу батьки Софії вирішили придбати для неї кілька настільних ігор, аби замінити години, які вона проводила за планшетом, на щось більш корисне. Першою грою стала «Генератор історій», де потрібно було придумувати цікаві сюжети на основі карток з малюнками. Софії одразу сподобалося створювати власні казкові світи. Гра допомагала розвивати її фантазію, вчила не боятися вигадувати нові історії та була чудовим тренажером для креативного мислення.

Через кілька днів батьки помітили, що Софія стала більш уважною і зосередженою. Наступною грою, яку вони їй подарували, була "Гравітація". Це гра, де потрібно вибудовувати спеціальні конструкції, використовуючи

закони фізики. Завдяки цій грі Софія навчилася краще планувати свої дії, прораховувати наслідки, а також розвивати просторове мислення.

Найбільше їй сподобалася гра «Детективний клуб». У ній потрібно було зібрати докази, розпізнати підозрюваного та обговорити свої висновки з іншими учасниками. Гра вчила Софію не лише логічно мислити, але й співпрацювати з іншими гравцями, слухати їхні думки і переконливо аргументувати власну позицію.

Кожна гра приносила щось нове в життя Софії. Вона почала помічати, що її уява стала багатшою, а вміння концентруватися — кращим. Батьки також були задоволені, адже настільні ігри допомогли їхній донечці розвинути такі важливі для майбутнього навички, як мислення, уважність та вміння працювати в команді.

Так, завдяки кільком простим настільним іграм, маленька Софія не лише цікаво проводила час, але й ставала розумнішою та більш організованою. І найголовніше — вона з нетерпінням чекала нових ігрових пригод, бо кожна гра відкривала перед нею нові можливості для розвитку.

ЗАВДАННЯ З ТЕМИ «СИНТАКСИС. ПУНКТУАЦІЯ»

28. Виправити синтаксичні помилки, записати правильно та накреслити схеми речень.

Найбільш поширені настільні ігри серед дітей є «Діно», «Роблекс», «Шахи».

Потім ми почали грати в «Каркасон» але правила заплутались тому що не могли вирішити, як правильно ставити фортеці.

На столі лежала коробка з грою «Дженга» але її блоки постійно розвалювались навіть коли ніхто їх не торкався.

Ми спробували згадати правила «Уно», але забули що червоний колір не можна класти на жовтий.

Ольга з Миколою вирішили зіграти настільну гру «Колонізатори» але «полюса» на карті виявились пошкодженими

Моя подруга вирішила продовжити партію у грі «Еволюція» але ми переплутали картки з іншими іграми.

Нарешті ми відкрили гру «Пандемію» але всі гравці програли через неправильний вибір стратегій.

Вчора Олена захотіла зіграти в настільну гру «Тікаль» але забула всі правила.

29. Підкресліть однорідні члени речення і вкажіть, якими сполучниками вони поєднані.

На столі були «Букводжем» «Вгадай бажання» і «Каркасон».

Ми не тільки грали в настільну гру «Вдалині від сонця» але й розкладали «Колонізатори».

Вони вибрали або «Монополію» або «Вежу».

Ми розклали гру «Каркасон» і почали пригадувати правила «Вершники».

Діти хотіли грати в «Вибухові Кошенята» чи «Зоряні війни».

30. Визначити вид словосполучення

«Діно Спорту», «Генератор історій», «Вікінги Північного моря I», «Вовча сторожа», «Дика природа», «Геометрія уяви», «Володар кілець», «Все на долоні», «Гаманець», «Герої таємних земель», «Гравітація», «Дальні кордони», «Два Капітани», «Детектив», «Детективний клуб», «Грані світів», «Захід vs Схід», «Дилема короля», «Мегасвіт», «Древо життя», «Еволюція», «Гетьман», «Суперферма», «Економіка», «Еволюція», «Захисник України», «Еліас для вечірки», «Заборонений острів», «Ельдорадо», «Забуті моря», «Залізниця», «Захисник України 2», «Захисники Мурсії».

31. Скласти речення з поданими назвами ігор та здійснити повний синтаксичний його розбір.

«Бурундук», «Борц», «Гаманець», «Дальні кордони», «Два Капітани», «Детектив», «Детективний клуб», «Ельдорадо», «Залізниця», «Економіка», «Еволюція», «Захисник України», «Еліас для вечірки», «Заборонений острів», «Ельдорадо», «Забуті моря», «Залізниця», «Захисник України 2», «Захисники Мурсії», «Колонізатори», «Цитаделі», «Хто зверху», «Як втратити друзів?»

32. Накресліть схеми до наведених речень

Коли ми грали в «Гаманець», я зрозумів, що ця гра вимагає уважності і стратегічного мислення.

Я прочитав правила «Каркассону», тому що хотів краще зрозуміти, як будувати міста і дороги.

Ми обрали «Бравели», оскільки ця гра дуже популярна серед наших друзів.

Якщо ми встигнемо завершити гру в «Уно», ми зможемо зіграти ще й у «Джсенгу».

Гравці, які вперше зіграли в «Пандемію», швидко освоїли правила і зрозуміли суть гри.

33. Скласти складнопідрядні речення з різними видами зв'язків використовуючи власні назви настільних ігор.

«Володар кілець», «Генератор історій», «Гравітація», «Ельдорадо», «Вікінги Північного моря», «Заборонений острів», «Дилема короля», «Суперферма», «Український алфавіт», «Цивілізація Сіда Мейера», «Час Майстрів», «Чорнобиль: Наслідки», «Шерлок у Львові», «Шерлок Холмс», «Щур де Франс».

34. Розставте пропущені розділові знаки і підкресліть однорідні члени речення.

Ми грали настільні ігри «Монополію» «Каркассон» і «Борц».

На полиці лежали наші улюблені ігри «Уно» «Пандемія» і «Еволюція».

Ми або розклали «Джсенгу» або почали гру в «Брудні гроші».

Вони пригадали правила «Хто зверху» чи «Як втратити все».

Спочатку ми вибрали гру «Еволюція» але потім зіграли в «Уно».

35. Графічний диктант. Прослухайте текст, визначте тему та головну думку, стиль і тип мовлення. Знайдіть у ньому речення з однорідними членами і накресліть схеми цих речень.

«Володар Кілець: Пригоди за столом»

Настільна гра «Володар Кілець» переносить гравців у цікавий, своєрідний світ, де вони можуть відчувати себе героями, що борються проти темних сил зла. У цій кооперативній грі кожен учасник керує персонажем із унікальними здібностями, а разом вони намагаються виконати різноманітні завдання. Гра вимагає не лише стратегічного мислення, а й командної роботи, оскільки без взаємодії перемогти темних істот неможливо. Картки з пригодами, союзниками і ворогами допомагають зануритися у фантастичну атмосферу. Особливо цікавими є моменти, коли команда змушена обирати між ризиком і безпекою, адже помилка може коштувати програної партії. «Володар Кілець» спонукає гравців мислити швидко, зважувати кожен крок і працювати разом для досягнення перемоги. Гра захоплює своєю динамікою, різноманіттям ситуацій і можливістю побувати в улюбленому світі Толкіна. Кожна партія стає новою пригодою, повною викликів і несподіванок.

36. Складіть і запишіть невеликий твір на самостійно обрану тему, використавши в ньому речення з однорідними членами.

«Як настільні ігри допомагають розвивати мислення»

«Наш сімейний вечір за настільними іграми»

«Улюблена настільна гра моєї родини»

«Як я вперше зіграв у «Вибухові Коти» та інші складні ігри»

«Чому я люблю проводити час на настільними іграми»

«Мій вихідний з друзями за грою в настільні ігри»

ЗАВДАННЯ СПРЯМОВАНІ НА РОЗВИТОК УСНОГО ТА ПИСЬМОВОГО РОЗВИТКУ

37. Складіть по одному реченню для кожного слова зі списку. Намагайтеся використовувати різні типи речень (розповідні, питальні, окличні).

«Все на долоні», «Гаманець», «Герої темних земель», «Гравітація», «Дальні кордони», «Два Капітани», «Детектив», «Детективний клуб», «Грані світів», «Захід vs Схід», «Мегасвіт», «Цивілізація Сіда Мейера», «Чорнобиль: Наслідки», «Чумацький Шлях», «Шерлок у Львові».

38. Оберіть будь-яке зі слів і на основі цього слова складіть коротку історію або опис. Наприклад, використовуйте «Вовча сторожа» як основу для невеликої фантастичної розповіді про охоронців магічного лісу. Слова для використання:

«Генератор історій», «Грані світів», «Детектив», «Детективний клуб», «Захід vs Схід», «Мегасвіт», «Цивілізація Сіда Мейера», «Чорнобиль: Наслідки», «Чумацький Шлях», «Шерлок у Львові», «Ширше рота», «Щаслива ферма», «Який ти мем?».

39. Складіть діалог між двома персонажами гри, використовуючи слова зі списку. Наприклад, діалог між двома героями з гри «Дика природа» та «Заборонений острів».

«Аліса в країні див», «Біг Бен», «Біжи, кролик, біжи», «Борці», «Ботанік», «Бравели», «Брати», «Брідж», «Брудні гроші», «Вовча сторожа», «Вибухові кошенята», «Вікінги Північного Моря», «Вогнетвір», «Дика природа», «Геометрія уяви», «Генератор історій», «Геометрія уяви», «Герої темних земель».

40. Для кожного слова придумайте 3-5 асоціацій. Це можуть бути інші слова, фрази або образи, що спадають на думку, коли ви чуєте це слово.

«Дика природа», «Геометрія уяви», «Володар кілець», «Все на долоні», «Гаманець», «Герої тасмних земель», «Гравітація», «Дальні кордони», «Два Капітани», «Детектив», «Детективний клуб», «Грані світів», «Захід vs Схід», «Дилема короля», «Мегасвіт», «Древо життя», «Еволюція», «Гетьман», «Суперферма», «Економіка», «Еволюція», «Захисник України», «Еліас для вечірки», «Заборонений острів», «Ельдорадо».

41. *Оберіть кілька слів, які нагадують назви ігор, і напишіть короткий сценарій для гри або її опис.*

«Бурундук», «Дніпро», «Доміно», «Еволюція», «Захисник України», «Еліас для вечірки», «Заборонений острів», «Ельдорадо». «Криївка», «Крила», «Квітка», «Лотерея», «Карпати», «Карпатія», «Лондон», «Мегасвіт», «Цивілізація Сіда Мейера», «Чорнобиль: Наслідки», «Чумацький Шлях», «Шерлок у Львові».

Власні назви настільних ігор як лексичні одиниці надають чудові можливості для навчання української мови в межах НУШ. Завдяки системі вправ, що включають лексикологічний, морфологічний, словотвірний та орфографічний аналіз, учні можуть не лише засвоювати нові знання, а й інтерактивно застосовувати їх на практиці. Власні назви ігор допомагають урізноманітнити навчальний процес, пов'язуючи його з реальним життям та інтересами учнів, що сприяє кращому засвоєнню мовного матеріалу.

Висновки до розділу 3

Вивчення власних назв у курсі української мови за програмою Нової української школи відіграє важливу роль у формуванні мовленнєвої компетентності та загальної культури здобувачів освіти. Денотати дозволяють учням не лише краще опанувати граматику, але й допомагають їм розвивати комунікативні навички, критичне мислення та поглиблювати знання з історії та культури.

Вивчення таких видів власних назв, як антропоніми, топоніми, гідроніми та інші, сприяють розширенню світогляду школярів і їхньому розумінню національної ідентичності. Особливу увагу приділяють відмінюванню власних назв українського та іншомовного походження, що допомагає здобувачам освіти правильно використовувати їх у мовленні.

Використання назв настільних ігор у навчальному процесі – це інноваційний та ефективний підхід, який дозволяє зробити навчання української мови цікавим та доступним для здобувачів освіти різного віку.

Використання назв настільних ігор у навчальному процесі – це не просто тренд, а перспективний напрямок розвитку освіти. Такий підхід дозволяє зробити навчання не лише ефективним, але й приємним.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

1. Власна назва настільної гри – це онім, що виконує номінативну функцію, позначаючи конкретну гру, вирізняючи її серед інших та часто відображаючи її тематику, зміст або характерні особливості.

2. Неспортивні ігри можна класифікувати за типом взаємодії на такі категорії: *віртуаллюсіоніми* – власні назви ігор та розваг, що проводяться в штучно створеному цифровому середовищі; і *ріаллюсіоніми* – власні назви ігор, де взаємодія відбувається безпосередньо між одним або кількома гравцями. *Ріаллюсіоніми* поділяються на такі підгрупи: *мотусріаллюсіоніми* – власні назви динамічних ігор з руховою активністю, що передбачають безпосередню взаємодію між гравцями; *вербумріаллюсіоніми* – власні назви ігор, у яких гравці взаємодіють через використання слів; і *тейблріаллюсіоніми* – власні назви ігор, де основним інструментом є різні види карток, які розкладаються перед гравцями.

3. Вивчення власних назв настільних ігор пов'язано із іменами таких дослідників як: О. Карпенко, Н. Колесник, В. Німчук, О. Пеліна, Н. Подольська, М. Торчинський, М. Цілина та ін. Варто зазначити, що оніми такого типу вивчались дотично, що підкреслює вагомість нашого дослідження.

4. Під час дослідження власних назв українських настільних ігор було зафіксовано 210 онімів, що мають просту (49; 16,28 %), складну (10; 4,76 %) та складену (151; 71,9 %) структуру. Серед них зустрічаються як двокомпонентні (109; 51,9 %), так і багатоконпонентні (23; 10,95 %) конструкції. Більшість двокомпонентних назв побудовані за моделями: «іменник + прикметник» (73; 34,76 %), «іменник + числівник» (21; 10 %) та «іменник + іменник» (12; 5,72 %). Для трикомпонентних назв найпоширенішими є конструкції «іменник + прийменник + іменник» (6; 3,25 %), «іменник + іменник + іменник» (5; 2,76 %) та «іменник + прикметник + іменник» (4; 1,85 %).

5. Серед назв настільних ігор, утворених лексико-семантичним способом, зафіксовано 185 (88,09 %), які поділяються на дві групи: утворені синтаксичним способом (101; 83,54 %) та через семантизацію (185; 88,09 %). У межах лексико-семантичного способу творення явище семантизації має нижчу продуктивність (84; 40 %), серед яких онімізація (40; 19,04 %) та трансонімізація (27; 55,1 %).

6. Морфологічний спосіб творення є менш продуктивним: виявлено лише 25 назв (11,91 %), серед яких афіксація (13; 5,32 %), складання (10; 4,09 %) та конверсія (2; 0,94 %).

7. З огляду на семантику твірних основ, зафіксовано 48 назв відапелятивного походження (22,86 %), де основами є наукові терміни (7,62 %), концепт «людина» (24; 6,66 %), побутові поняття (10; 4,73 %), а найменше – флоролексеми (2; 0,84 %) та зоолексеми. Серед відонімних назв нараховано 65 (30,95 %), включаючи фільмоніми (36; 17,14 %), топоніми (14; 6,66 %), персоніми (10; 4,76 %), бібліоніми (2; 0,95 %), прагматоніми (2; 0,95 %) і космоніми (1; 0,47 %). Комбіновану семантику мають 97 назв (46,19 %), більшість з яких – відапелятивно-відонімні.

8. Назви з одиничною мотивацією становлять 133 (63,33 % від загальної кількості), зокрема асоціативні (45; 26,66 %), символічні (29; 10,95 %), номінальні (18; 8,57 %), сутнісні (5; 2,38 %) та апотропейні (1; 0,47 %). Комбінованих назв – 45 (21,42 %), зокрема продуктивними моделями є «асоціативно-квалітативні» (15; 7,14 %) і «асоціативно-локативні» (11; 5,76 %).

9. Усі зафіксовані пропріативи репрезентовано в додатку, який становить собою реєстр власних назв настільних ігор в алфавітному порядку.

10. Вивчення власних назв настільних ігор відкриває перспективи для глибшого розуміння культурних, семантичних та асоціативних особливостей мовного середовища. Це дозволяє досліджувати вплив назв на сприйняття та популярність ігор, а також аналізувати їх структуру та

етимологію. Порівняльний аналіз з іноземними назвами сприяє виявленню національних тенденцій та глобальних впливів.

Список використаної літератури

1. Бакуменко Л.А. Ономастика в школі: сучасне і майбутнє. *Ономастика східних словя'н*: Тези доповідей наукового семінару. Київ, 1996.
2. Белей Л. О. Літературно-художні імена-символи. *Культура слова*. 1986. Вип. 46–47. С. 63–67.
3. Білецький О. О. Лексикологія і теорія мовознавства: (Ономастика). Київ : Вид-во КДУ, 1972. 209 с.
4. Богуславська І.І. Назви та їхнє місце в контексті гри. Київ: Либідь, 2013. 250 с.
5. Бучко Д. Г., Ткачова Н. В. Словник української ономастичної термінології. Харків: Ранок-НТ, 2012. 256 с.
6. Вакарюк Л. О. Українська мова: Морфеміка і словотвір: навч. посіб. Тернопіль, 2004. 267 с.
7. Васильєва О. О., Карпенко О. Ю., Карпенко М. Ю. Идеонимия английской речи: методические указания. Одес. нац. ун-т ім. І. І. Мечникова, Ф-т романо-германської філології. Одеса : Фенікс, 2020. 42 с. Карпенко: <https://dspace.onu.edu.ua/server/api/core/bitstreams/a1e96623-f5a3-4241-9194-1f627e6cf7e1/content> с. 11-12]
8. Великий тлумачний словник сучасної української мови : 250000 / уклад. та голов. ред. В. Т. Бусел. Київ; Ірпінь: Перун, 2005. VIII, 1728 с.
9. Вербич С. О. Сучасна українська онімна лексика: функціональний аспект. *Вісник НАН України*. 2008. № 5. С. 54–60.
10. Галас К. Й. Назва як мовна одиниця (на матеріалі української мови): методичні розробки. Ужгород: УжДУ, 1985. 46 с.
11. Галкіна О. & Сітко А. Відтворення идеонимів та прагматонимів у перекладі. Фаховий та художній переклад: теорія, методологія, практика: *матеріали XI Міжнародної науково-практичної конференції* (с. 124-129). 6-7 квітня 2018, Київ, Україна: Аграр Медіа НГруп.
12. Гоббс Томас, «Левіафан». Київ: Дух і літера. 2000 р. 606 с.
13. Городенська К.Г. Словотвірні процеси в українській мові. Київ: Наукова думка, 2011. 320 с.
14. Грищенко А.П., Мацько Л.І., Плющ М.Я. Сучасна українська літературна мова: Підручник. 3-тє вид. Київ: Вища школа, 2002. 439 с.
15. Гурко О.В. Словосполучення як один із способів термінологічної номінації графічного дизайну / URL: movoznavstvo.com.ua/download/pdf/2007_2/13.pdf.

16. Датченко Ю. В., Поліщук Л. В. Назви писанок як об'єкт ономастики. *Вісник Дніпропетровського університету. Серія : Мовознавство*. 2017. Т. 25, вип. 23(2). С. 28-37. Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/vdumo_2017_25_23%282%29__7
17. Денисюк В. В. Антропоніми в українській історіографічній традиції другої половини XVII – XVIII ст. : монографія. Київ : Міленіум, 2006. 203 с.
18. Державний стандарт базової та повної середньої освіти. URL : <http://surl.li/szlx>
19. Драган В.В. Ігровий контекст і культурні назви. Львів: Світ, 2008. 280 с.
20. Жайворонок В.В. Українська семантика в ігрових контекстах. Харків: Ранок, 2004. 288 с.
21. Зінченко В.П. Ігрова діяльність та культура. Київ: КНУ, 2005. 224 с.
22. Калінкін В. М. Теоретичні основи поетичної ономастики : дис. ... доктора філол. наук : 10.02.02 – російська мова; 10.02.15 – загальне мовознавство. Донецьк, 2000. 464 с.
23. Карпенко О. [http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?I21DBN=LINK&P21DBN=UJRN&Z21ID=&S21REF=10&S21CNR=20&S21STN=1&S21FMT=ASP_meta&C21COM=S&2 S21P03=FILA=&2 S21STR=Vlnu fil 2019 71\(1\) 16](http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?I21DBN=LINK&P21DBN=UJRN&Z21ID=&S21REF=10&S21CNR=20&S21STN=1&S21FMT=ASP_meta&C21COM=S&2 S21P03=FILA=&2 S21STR=Vlnu fil 2019 71(1) 16)
24. Карпенко О. Ю. Проблематика когнітивної ономастики: [монографія]. Одеса : Астропринт, 2006. 325 с.
25. Карпенко О.Ю. Напрямки асоціативної ідентифікації онімів. *Записки з романогерманської філології*. Одеса: Фенікс, 2005 в. Вип. 16. С. 50-66.
26. Карпенко Ю. Онімизація і трансонімизація як словотвірний акт. Шоста республіканська ономастична конференція. Тези доповідей і повідомлень. Одеса: ОДУ, 1990. С. 35–37. URL: <http://karpenko.in.ua/wp-content/uploads/2012/12/onimizac.pdf>, с. 36
27. Карпенко Ю.О. Теоретичні засади розмежування власних і загальних назв. *Мовознавство*. 1975. № 4. С. 46-50.
28. Кассіерер Е. Філософія символічних форм. Київ: Критика, 2002. 432 с.
29. Коваленко О.П. Енциклопедія українських ігрових назв. Київ: Либідь, 2009. 372 с.

30. Ковалик І. І. Дериватологія (словотвір) як самостійна лінгвістична дисципліна та її місце в системі науки про мову. Словотвір сучасної української літературної мови. Київ: Наукова думка, 1979. С. 26–27.
31. Ковалик І. І. До впорядкування системи українських ономастичних термінів. *Повідомлення української ономастичної комісії*. Вип. 14. Київ: Наукова думка, 1978. С. 20–27.
32. Ковтюх С. Л. Кінонімія в сучасній українській мові: принципи номінації та способи творення. Кіровоград: ДЛАУ, 2010. 167 с.
33. Колесник Н., Гаврилюк М. Назви кінофільмів як особливий різновид ідеонімів. *Науковий вісник Чернівецького університету. Романо-слов'янський дискурс*. 2018. Вип. 807. С. 41-46. Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nvchu_rsd_2018_807_9
34. Корунець І.В. Теорія і практика перекладу (аспектний переклад): Підручник. Вінниця, Нова Книга, 2001. 448 с.
35. Кочан І.М. Теоретичні основи ономастики. Львів: ЛНУ ім. І. Франка, 2004. 256 с.
36. Кульчицька, О.П. Ономастика і семантика власних назв. Київ: Либідь, 2012. 312 с.
37. Курушина М. А. Відономастичні моделі товарних знаків та номенів у сучасній українській мові : автореф. дис. ... кандидата філол. наук : 10.02.01 – українська мова. Харків, 2007. 17 с. М. Крушина, ДЕРИВАЦІЯ
38. Кучеренко І. А. Підходи до навчання української мови – стратегічні орієнтири сучасної мовної освіти. URL : <http://surl.li/iqdx1>
39. Лазаренко М.О. Психологія гри. Київ: Вища школа, 2011. 240 с.
40. Локайчук С.М. Терміни-словосполучення в сучасній українській термінологічній науці. *Філологічні науки. Мовознавство*. 2011. № 1. С. 71-76.
41. Лотман Ю.М. Семиосфера. Київ: Основи, 2000. 288 с.
42. Масенко Л. Т. Українські імена і прізвища. Київ : Т-во „Знання” УРСР, 1990. 48 с.
43. Мініна, О.В. Ідеопоетонімія діалогії Кена Фоллетта «Стовпи землі» та «Світ без кінця». *Наукові записки нду ім. М. Гоголя. Філологічні науки*. 2014. Книга 2. С. 145.
44. Неклесова В. Ю. Когнітивна природа власних назв на позначення часу: Дис... канд. філол. наук: 10.02.15 / Державний заклад «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К.Д.Ушинського, 2010. 231 с.
45. Німчук В. В. Українська ономастична термінологія (проект). *Повідомлення УОК*. Київ: Наукова думка, 1966. Випуск перший. С. 24–43..

46. Нова українська школа. URL : <https://mon.gov.ua/ua/tag/novaukrainska-shkola>
47. Олійник Т. С. Семантичні та функціональні характеристики символічних власних імен в сучасній англійській мові : автореф. дис. ... канд. філол. наук : 10.02.04 – германські мови. Київ, 2001. 21 с.
48. Пеліна О. В. Особливості перекладу хрононімів з англійської мови на українську. *Науковий вісник Південноукраїнського національного педагогічного університету імені К. Д. Ушинського : Лінгвістичні науки : зб. наук. праць*. Одеса: Астропринт, 2012. № 14. С. 242-248].
49. Плющ М. Я., С. П. Бевзенко, Н. Я. Грипас Сучасна українська літературна мова : підручник. Київ : Вища школа, 2005. 430 с.
50. Подольская Н. В. Словарь русской ономастической терминологии. Москва: Наука, 1988. 192 с.
51. Пономарів О.Д. Словотворчі процеси в сучасній українській мові. Київ: Либідь, 2005. 248 с.
52. Пура Я. О. Походження назв територіальних мікрооб'єктів Рівненщини. Рівне, 1990. 209 с.
53. Ратнер Г.А. Гра і соціальна семантика. Київ: Вид-во КНУ, 2001. 210 с.
54. Редьква М. І. Семантико-функціональна система особових найменувань в українських народних чарівних казках (у записах ХІХ ст.): автореф. дис. ... канд. філол. наук: 10.02.01. Прикарпатський національний університет ім. Василя Стефаника. Івано-Франківськ, 2008.
55. Реммер С. А. Хрононіми як особливий розряд власних назв : Дис... канд. філол. наук: 10.02.02 / Донецький національний ун-т. Донецьк, 2005. 185 с. С Реммер https://irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis64r_81/cgiirbis_64.exe
56. Романюк О.М. Назви ігор у контексті української культури. Львів: Літопис, 2016. 270 с.
57. Селіванова О. О. Сучасна лінгвістика: напрями та проблеми. Полтава : Довкілля-К, 2008. 712 с.
58. Словник української мови: в 11-х т. Київ : Наукова думка, 1970-80.Т. 1-11.
59. Суперанская А. В. Общая теория имени собственного. Москва : Наука, 1973. 366 с.
60. Сучасний словник іншомовних слів / Уклад.: О. І. Скопненко, Т. В. Цимбалюк. Київ: Довіра, 2006. 789 с.

61. Тараненко О. О. Номінація. Українська мова. Енциклопедія. Київ: Українська енциклопедія, 2000. С. 385–387.
62. Тепла О. М. Прагмоніми як засоби мовного маніпулювання. *Studia Linguistica*: зб. наук. пр. Видавничополіграфічний центр «Київський університет», 2011. Вип. 5, ч. 2. С. 274–278.
63. Торчинський М. М. Власні назви нематеріальних об'єктів: структура, диференційні ознаки, перспективи дослідження. *Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка: Мовознавство*. Тернопіль, 2017. № 1 (27). С. 299–303.
64. Торчинський М. М. Символізація онімного простору. *Наукові записки Ніжинського державного університету ім. Миколи Гоголя. Серія: Філологічні науки*. 2010. Книга 2. С. 63–66.
65. Торчинський М. М. Структура онімного простору української мови: Монографія. Хмельницький: Авіст, 2008. 550 с.
66. Українська мова : енциклопедія / редкол.: В. М. Русанівський (співголова), О.О. Тараненко (співголова), М. П. Зяблюк та ін. Київ. : Вид-во „Українська енциклопедія” ім. М. П. Бажана, 2004. 824 с.
67. Фролова Н.С. Назви настільних ігор: етимологічний аналіз. Київ: Либідь, 2013. 238 с.
68. Цілина М. М. Українські ідеоніми XIX ст. *Актуальні проблеми філології та перекладознавства*. 2015. Хмельницький. Вип. 9. С. 192-198]
69. Шестакова С. О. Лексико-семантичні інновації у системі української номінації (на матеріалі ергонімів і прагмонімів) : автореф. дис. ... канд. філол. наук : 10.02.01. Харків, 2002. 17 с. Шестакова, 2002, с. 7
70. Шрамко О. Використання ономастичного регіонального матеріалу на уроках української мови URL: https://kyivobl.man.gov.ua/zakhody/%D1%84/VIKORISTA_NNJA_ONOMASTICHNOGO_REGIONALNOGO_MATERIALU_NA_UROKAh_UKRAINSKOI_MOVI/
71. Янчишин А. М. Власні назви промислових товарів: типологія, походження і функціонування: дис. ... канд. філол. наук : 10.02.01. Черкаси, 2019. 356 с.Толік, с. 173
72. Янчишина Я. В. Мікротопонімія Центральної Хмельниччини: дис. ... канд. філол. наук : 10.02.01. Вінниця, 2021. 296 с Янчишина с, 174
73. Juul, J. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press, 2005. 376 p.

74. Oxford Dictionary of Game Terminology. Oxford University Press, 2010. 220 p.
75. Raal B. The Complete History of Board Games. URL: <https://geekgargalore.com/boardgames/history-of-board-games> (дата звернення: 22.11.2024)
76. Salen, K., Zimmerman, E. Rules of Play: Game Design Fundamentals. MIT Press, 2003. 688 p.
77. Svoboda J., Љmilauer V., Olivova-Nezbedovб L. Grundsystem und Terminologie der slawischen Onomastik. Zpravodaj Mistopisnй Komise ISAV. 1973. № 14. S. 1–280.
78. Siowiacska onomastyka. Encyklopedia. Pod redakc. Ewy Rzetelskiej-Feleszko i Aleksandry Cieґlikowej; przy wspri J. Dumy. Warszawa; Krakuw: Wyd-wo Naukowe Warszawskie, 2002–2003. T. 1–2. див.: Svoboda, 1964, с. 48–50.

РЕЄСТР НОМІНАЦІЙ УКРАЇНСЬКИХ НАСТІЛЬНИХ ІГОР

1. «1+1» – навчальна гра з елементами стратегії.
2. «5 карт» – навчальна гра з елементами стратегії.
3. «51 штат» – навчальна гра з елементами стратегії
4. «7 Чудес: Дуель (українська версія)» – швидка дуельна гра, де гравці змагаються за перемогу в різних сферах.
5. «7 Чудес» – гра про будівництво стародавніх міст.
6. «Азул» – гра на побудову візерунків, яка допомагає розвивати логічне мислення та навички планування.
7. «Аліса в країні див» – розвиваюча гра з елементами стратегії.
8. «Аліса в Країні Чудес» – весела і абсурдна гра, яка перенесе вас в дивний і чарівний світ.
9. «Ансамбль» – навчальна гра з елементами стратегії.
10. «Архітектоніка» – навчальна гра з елементами стратегії.
11. «Біг Бен» – навчальна гра спрямована на часові проміжки.
12. «Біжи, кролик, біжи» – навчальна гра з елементами стратегії.
13. «Борщ» – весела гра про приготування української національної страви.
14. «Ботанік» – настільна навчальна гра про назви рослин.
15. «Бравели» – навчальна гра з елементами стратегії.
16. «Брати» – весела карткова гра з елементами стратегії.
17. «Брідж» – стратегічна гра для чотирьох гравців.
18. «Брудні гроші» – навчальна гра з елементами стратегії.
19. «Букводжем» – навчальна гра з елементами стратегії.
20. «Бурундук» – азартна настільна гра.
21. «Вгадай бажання» – навчальна гра з елементами стратегії.
22. «Вдалині від сонця» – навчальна гра з елементами стратегії.
23. «Вежа» – гравці по черзі витягують блоки з вежі, намагаючись не зруйнувати її.
24. «Вершники» – навчальна гра з елементами стратегії.
25. «Веселка» – проста і весела гра для дітей дошкільного віку, яка розвиває логіку та увагу.
26. «Веселка-2» – удосконалена і весела гра для дітей дошкільного віку, яка розвиває логіку та увагу.
27. «Вибори» – навчальна гра з елементами стратегії.
28. «Вибухові кошенята» – весела карткова гра з елементами стратегії, де потрібно уникати «вибуху».
29. «Витоки» – навчальна гра з елементами стратегії.
30. «Війна світів» – весела карткова гра з елементами стратегії.
31. «Вікінги Північного моря 1» – єврогейм з виставленням робочих, де гравці розвивають свої поселення.
32. «Вікінги Північного Моря» – гра, де учасники будують поселення та ведуть завойовницькі походи на інші території.
33. «Вовча сторожа» – кооперативна гра, де гравці разом борються з ворогами, захищаючи свої землі від навали ворогів, заснована на легендах про вовків-охоронців.
34. «Вогнетвір» – асоціативна гра, яка допоможе вам краще пізнати своїх друзів.
35. «Володар кілець» – заснована на всесвіті Толкієна, ця гра дозволяє гравцям взяти участь у епічній битві добра зі злом.

36. **«Все на долоні»** – весела карткова гра з елементами стратегії.
37. **«Гаманець»** – Весела карткова гра з елементами стратегії.
38. **«Генератор історій»** – весела карткова гра з елементами стратегії.
39. **«Геометрія уяви»** – навчальна гра з елементами стратегії.
40. **«Герої темних земель»** – навчальна гра з елементами стратегії.
41. **«Гетьман 2»** – гра, яка симулює політичну боротьбу за владу в Україні у XVII столітті. Гравці прагнуть стати гетьманом і утримати контроль над Україною.
42. **«Гетьман»** – гра про управління українською державою в часи гетьманщини. Гравці в ролі гетьманів керують військом, економікою та дипломатією.
43. **«Гравітація»** – навчальна гра з елементами стратегії.
44. **«Грані світів»** – навчальна гра з елементами стратегії.
45. **«Дальні кордони»** – весела карткова гра з елементами стратегії.
46. **«Два Капітани»** – економічна стратегія, в якій гравці розвивають флот та борються за морське панування.
47. **«Детектив»** – гра про сучасне розслідування, кооперативна гра, де гравці розслідують складні справи.
48. **«Детективний клуб»** – навчальна гра з елементами стратегії.
49. **«Дика природа»** – навчальна гра з елементами стратегії.
50. **«Дилема короля»** – навчальна гра з елементами стратегії.
51. **«Діно Спорту»** – активна гра, яка сподобається любителям динозаврів.
52. **«Дніпро»** – навчальна гра про назви рік.
53. **«Доміно»** – навчальна гра з елементами стратегії.
54. **«Древо життя»** – гра, що спирається на давні українські символи та традиції, де гравці створюють «дерево роду» і підтримують його життєвий цикл.
55. **«Дружба»** – гра, яка зміцнює дружні стосунки та співпрацю між гравцями.
56. **«Еволюція 2»** – гравці створюють нові види тварин і адаптують їх до навколишнього середовища.
57. **«Еволюція»** – гравці розвивають види тварин, намагаючись зробити їх більш пристосованими до навколишнього середовища. Гра розвиває аналітичне мислення і вміння адаптуватися до змін.
58. **«Економіка»** – економічна стратегія, в якій гравці створюють бізнеси, інвестують у проекти та намагаються стати найбагатшими.
59. **«Еліас для вечірки»** - весела карткова гра з елементами стратегії.
60. **«Ельдорадо»** – гравці змагаються в гонці до міфічного міста з використанням карт.
61. **«Емоціо»** – гра на розпізнавання та вираження емоцій, що допомагає краще розуміти себе та інших.
62. **«Заборонений острів»** – кооперативна гра, де гравці намагаються втекти з острова, що тоне.
63. **«Забуті моря»** – навчальна гра з елементами стратегії.
64. **«Залізниця»** – навчальна гра з елементами стратегії.
65. **«Захисник України 2»** – стратегічна гра, присвячена обороні українських територій.
66. **«Захисник України»** – історична стратегія, де гравці захищають Україну від загарбників. Акцент на військові стратегії та оборону.
67. **«Захисники Мурсії»** – стратегічна гра, в якій гравці захищають своє королівство від ворогів.
68. **«Захід vs Схід»** – стратегічна гра на протистояння двох частин України – Західної та Східної. Гравці будують власні стратегії розвитку та боротьби за вплив.
69. **«Зелена Січ»** – історична гра про оборону козацьких земель від загарбників.
70. **«Зелений мексиканець»** – весела карткова гра з елементами стратегії.

71. **«Знахідка для шпигуна 1»** – гравці шукають шпигуна серед учасників, задаючи один одному питання.
72. **«Знахідка для шпигуна»** – гра на спритність та логіку, де один з гравців грає роль шпигуна, а інші намагаються його виявити.
73. **«300регати»** – весела гра для найменших, яка розвиває логіку та увагу.
74. **«Зоряні війни»** – хоча це не класична казка, але все ж таки фантастична сага, яка дозволяє відчувати себе частиною далекого космосу.
75. **«ЗСУ»** – навчальна гра з елементами стратегії.
76. **«Ілюстрація»** – навчальна гра з елементами стратегії.
77. **«Імаджинаріум»** – гра на асоціації, де гравці створюють незвичайні підказки для зображень.
78. **«Казки України»** – гра, заснована на українських народних казках, яка допоможе дітям розвинути уяву та фантазію.
79. **«Каркасон 2»** – гравці будують середньовічне місто, розміщуючи плитки на полі. Гра розвиває логіку, планування та просторове мислення.
80. **«Каркасон 3»** – стратегія з будівництва міст, доріг і полів на основі тайлів.
81. **«Каркасон»** – класична гра про будівництво поселень.
82. **«Карпати»** – гра про мандри Карпатами, де гравці досліджують природу, зустрічаються з міфічними істотами та виконують завдання.
83. **«Карпатія 2»** – гра, що запрошує в подорож Карпатами з можливістю виконувати завдання та взаємодіяти з міфічними істотами.
84. **«Карпатія»** – гра про мандри Карпатами, де гравці досліджують природу, зустрічаються з міфічними істотами та виконують завдання.
85. **«Карсон»** – азартна гра з елементами стратегії.
86. **«Карти конфлікту 2»** – гра для створення смішних і часом провокаційних фраз з карток.
87. **«Карти конфлікту»** – весела карткова гра з елементами стратегії.
88. **«Квиток на поїзд»** – гравці будують залізничні маршрути між містами. Гра розвиває навички планування та стратегічного мислення.
89. **«Квітка»** – комбінована настільна гра.
90. **«Клинок та чаклунство»** – весела карткова гра з елементами стратегії.
91. **«Кодові імена 2»** – гравці намагаються відгадати слова, пов'язані з підказками, уникаючи слів супротивників.
92. **«Кодові імена»** – навчальна гра з елементами стратегії.
93. **«Козаки-розбійники»** – класична гра, яка завжди актуальна.
94. **«Козацька рада»** – гра, в якій гравці обирають отамана, приймають рішення на раді, беруть участь у битвах та вирішують важливі питання, як це робили козаки.
95. **«Козацький похід 2»** – гра, заснована на історичних подіях, де гравці беруть участь у козацьких походах, досліджують карту та воюють.
96. **«Козацький похід 3»** – Гравці ведуть козаків у походи, збираючи трофеї та славу.
97. **«Козацький похід 4»** – гравці очолюють козацькі загони, беручи участь у походах проти ворогів та змагаючись за найкращі здобутки і трофеї.
98. **«Козацький похід»** – перша українська стратегія, яка розповідає про козацькі походи.
99. **«Колонізатори»** – стратегія про заселення острова, де гравці торгують ресурсами.
100. **«Колонізатори»** – гравці заселяють нові землі, будують поселення і торгують ресурсами.
101. **«Королівська пошта»** – гра, що симулює роботу поштової служби у вигаданому королівстві, де гравці мають доставляти листи та посилки.

102. **«Кості»** – кістки використовувалися для різних ігор, пов'язаних з випадковістю та азартом.
103. **«Країна снів 2»** – асоціативна гра, яка допоможе вам краще пізнати своїх друзів.
104. **«Країна снів»** – асоціативна гра, яка допоможе вам краще пізнати своїх друзів.
105. **«Криза»** – гра, де гравці переживають різні кризові ситуації і шукають шляхи їх подолання.
106. **«Криївка 2»** – гра про повстанську боротьбу. Гравці в ролі учасників українського підпілля ведуть боротьбу з окупантами, уникаючи облав і зрадників.
107. **«Криївка»** – гравці виконують місії в ролі українських повстанців, уникаючи облав.
108. **«Крила війни»** – гра про повітряні бої на літаках Першої світової війни.
109. **«Крила»** – асоціативна гра, яка допоможе вам краще пізнати своїх друзів.
110. **«Круті перці»** – асоціативна гра, яка допоможе вам краще пізнати своїх друзів.
111. **«Легенди Запоріжжя»** – історична гра про козацтво, де гравці змагаються за звання найвпливовішого козака, збираючи ресурси та здійснюючи подвиги.
112. **«Ліс: Легенда про Мантикору»** – кооперативна гра в фентезійному сеттингу.
113. **«Ліс: Легенди українських Карпат»** – гра, заснована на українському фольклорі, де гравці зустрічаються з міфічними істотами Карпатських гір, такими як лісовики та мавки.
114. **«Лісовик»** – кооперативна гра, де гравці вирушають у мандрівку українським лісом, зустрічаючи на своєму шляху різних міфічних істот.
115. **«Лондон»** – навчальна гра про назви міст.
116. **«Лотерея»** – азартна настільна гра.
117. **«Лото»** – навчальна гра з елементами стратегії.
118. **«Любов»** – гра про романтичні стосунки та взаємодію між партнерами.
119. **«Манчкін»** – Пародійна гра, де гравці проходять підземелля, борються з монстрами та збирають скарби.
120. **«Маскарад»** – навчальна гра з елементами стратегії.
121. **«Маятник»** – весела карткова гра з елементами стратегії.
122. **«Мегасвіт»** – навчальна гра з елементами стратегії.
123. **«Мертвий сезон»** – весела карткова гра з елементами стратегії.
124. **«Між нами про тасмне»** – весела карткова гра з елементами стратегії.
125. **«Містеріум»** – весела карткова гра з елементами стратегії.
126. **«Містерія»** – кооперативна гра, в якій гравці стають детективами та розслідують містичні злочини у таємничій атмосфері.
127. **«Місто Сплюхів»** – кооперативна гра для дітей, де потрібно допомагати персонажам залишатися бадьорими і боротися з монстрами.
128. **«Млини»** – стратегічна гра, яка розвивала логічне мислення.
129. **«Мозаїка»** – складання малюнків з геометричних фігур.
130. **«Монополія 2»** – економічна стратегія, де гравці купують, продають і орендують нерухомість.
131. **«Монополія»** – навчальна гра, яка допомагає зрозуміти основи фінансової грамотності, управління грошима та стратегічного мислення.
132. **«Море хмар»** – весела карткова гра з елементами стратегії.
133. **«Морський бій»** – класична морська битва в новому форматі.
134. **«Моторошна крамниця»** – весела карткова гра з елементами стратегії.

135. *«На Марсі»* – стратегічна гра про колонізацію Марса і розвиток інфраструктури.
136. *«Надсвіт»* – навчальна гра з елементами стратегії.
137. *«Нанокорпорація»* – економічна гра, яка дозволяє побудувати свою корпорацію в умовах жорсткої конкуренції.
138. *«Настільний футбол»* – класична гра для двох або чотирьох гравців, яка забезпечує динамічні і веселі змагання.
139. *«Незламна»* – стратегічна гра для чотирьох гравців.
140. *«Несміяка»* – весела карткова гра з елементами стратегії.
141. *«Осколки»* – гравці досліджують постапокаліптичний світ і борються за ресурси.
142. *«Остання ніч»* – навчальна гра з елементами стратегії.
143. *«Панська Україна»* – настільна гра, що відтворює побут і стосунки між селянами та шляхтою у дореволюційній Україні.
144. *«Папороть»* – настільна навчальна гра про назви квітів.
145. *«Париж»* – навчальна гра з елементами стратегії.
146. *«Паті Alias»* – версія гри "Alias", орієнтована на веселі та смішні завдання.
147. *«Перекуп»* – економічна гра про торгівлю різними товарами.
148. *«Під полум'ям неба»* – навчальна гра з елементами стратегії.
149. *«Підкорювачі космосу»* – науково-фантастична гра про космічні подорожі, де гравці досліджують галактики та будують свої колонії.
150. *«Пітер Пен»* – гра, яка дозволить вам знову відчути себе дитиною і повірити в чудеса.
151. *«Пласт: Велика гра»* – освітньо-розважальна гра для молоді, заснована на діяльності української скаутської організації «Пласт». Гравці вчаться командній роботі та лідерству.
152. *«Пляшечка»* – весела карткова гра з елементами стратегії.
153. *«Пори року»* – навчальна гра з елементами стратегії.
154. *«Пурпурові Вітрила»* – азартна гра з елементами стратегії.
155. *«Рима»* – навчальна настільна гра.
156. *«Рукавичка»* – настільна гра про звірів.
157. *«Русалки»* – гра, присвячена міфу про русалок. Гравці змагаються за увагу русалок, виконуючи різноманітні завдання.
158. *«Рут»* – асиметрична стратегія про боротьбу лісових фракцій за владу.
159. *«Саботер»* – гравці виступають у ролі гномів, які будують тунелі до золота або саботують інших.
160. *«Саграда»* (локалізація) – гра про створення вітражів для собору, де кожен гравець має свій унікальний шаблон і використовує кубики як вітражі.
161. *«Салон пана Фарта»* – весела карткова гра з елементами стратегії
162. *«Серп»* (локалізація) – популярна настільна гра з елементами стратегії та бойової тактики, дія якої відбувається у альтернативній Європі.
163. *«Сеттлери: Старші Світи»* – класика колонізації в українському сеттингу.
164. *«Сеттлери»* – гра про колонізацію островів.
165. *«Скіфська спадщина»* – гра, в якій учасники керують племенами скіфів, будують поселення та захищають свою територію від ворогів.
166. *«Скотланд-Ярд»* – гравці виступають у ролі детективів, які намагаються зловити злочинця в Лондоні.
167. *«Солодка Україна 2»* – гра про українські традиції та звичаї, де гравці збирають урожай, печуть паски та святкують свята.

168. **«Сплячі королеви»** – легка, але захоплююча карткова гра з простими правилами.
169. **«Стань Героєм»** – пригодницька гра, де гравці втілюються в українських супергероїв, виконуючи завдання для порятунку світу.
170. **«Суперферма»** – навчальна гра з елементами стратегії.
171. **«Таверни Тіфенталя»** – гравці керують таверною, залучаючи клієнтів і розширюючи бізнес.
172. **«Теорія влади»** – навчальна гра з елементами стратегії.
173. **«Ти+Я: дівочі посиденьки»** – весела карткова гра з елементами стратегії.
174. **«Тиксо»** – абстрактна стратегічна гра для двох гравців.
175. **«Тихе лото»** – гравці знаходять пари однакових предметів на дотик.
176. **«Тіні: Амстердам»** – детективна гра в реальному часі, де гравці розслідують таємничу справу.
177. **«Тіні»** – навчальна гра з елементами стратегії.
178. **«Тобі слабо?»** – весела карткова гра з елементами стратегії.
179. **«Трафік»** – навчальна гра з елементами стратегії.
180. **«Три порося»** – проста і весела гра для дітей, яка допоможе їм вивчити числа та кольори.
181. **«Троє проти всіх»** – гравці об'єднуються або протистоять один одному у фантастичних боях.
182. **«Туманний острів»** – навчальна гра з елементами стратегії.
183. **«Українська революція»** – історична стратегічна гра, що охоплює події початку ХХ століття, де гравці керують військовими силами та ведуть політичні переговори.
184. **«Українські літери»** – гра, яка допоможе дітям вивчати український алфавіт у ігровій формі.
185. **«Українські народні казки 2»** – серія ігор, заснованих на улюблених казках.
186. **«Українські народні казки»** – серія ігор, заснованих на улюблених казках.
187. **«Українські символи»** – гра наповнена символами України, які завжди займатимуть особливе місце у нашому житті.
188. **«Українські традиції»** – гра, яка дозволить вам дізнатися більше про українські звичаї та обряди.
189. **«Укрфутбол»** – гра про український футбол, де гравці керують командами та беруть участь у матчах.
190. **«Фобія»** – весела карткова гра з елементами стратегії.
191. **«Формула кохання»** – навчальна гра з елементами стратегії.
192. **«Хамелеони Ненажери»** – весела гра на швидкість реакції та увагу.
193. **«Хижка планета»** – навчальна гра з елементами стратегії.
194. **«Хора»** – навчальна гра з елементами стратегії.
195. **«Хто я?»** – популярна гра на асоціації, адаптована під український колорит.
196. **«Цивілізація Сіда Мейера»** – стратегічна гра про розвиток цивілізацій від древніх часів до сучасності.
197. **«Цитаделі»** – гравці будують середньовічне місто, вибираючи ролі та перешкоджаючи іншим.
198. **«Час Майстрів»** – гравці стають майстрами різних ремесел і змагаються за звання найкращого у своїй галузі, виконуючи різні творчі завдання.
199. **«Чекова книга»** – весела карткова гра з елементами стратегії.
200. **«Чорний ангел»** – навчальна гра з елементами стратегії.
201. **«Чорнобиль: Наслідки»** – це не просто гра, а й спроба осмислити одну з найбільших катастроф ХХ століття. Гравці беруть на себе ролі ліквідаторів і намагаються подолати наслідки аварії на Чорнобильській АЕС.

202. **«Чумацький Шлях»** – гра про історичний торговий шлях, де гравці мають перевозити товари та боротися з небезпеками.
203. **«Шерлок у Львові»** – детективна гра, в якій гравці розслідують злочини, подорожуючи історичними місцями Львова.
204. **«Шерлок Холмс»** – асоціативна гра, яка допоможе вам краще пізнати своїх друзів.
205. **«Ширше рота»** – весела карткова гра з елементами стратегії.
206. **«Шукай-Знайди по-українськи»** – весела гра для всієї родини, що розвиває увагу та знання про українську культуру.
207. **«Щаслива ферма»** – сімейна гра, де учасники вирощують овочі та тварин на власній фермі.
208. **«Шур де Франс»** – історична гра про лицарів та інтриги.
209. **«Як втратити друзів?»** – весела карткова гра з елементами стратегії.
210. **«Який ти мем?»** – весела карткова гра з елементами стратегії.
211. **«7 Wonders»** – стратегія про розвиток цивілізації і будівництво чудес світу.
212. **«Agricola»** – симуляція фермерського господарства, де гравці вирощують урожай і тварин.
213. **«Archipelago»** – гравці досліджують і колонізують острови, намагаючись уникнути повстання.
214. **«Azul»** – гравці збирають мозаїки, викладаючи тайли за правилами.
215. **«Blood Rage»** – гравці в ролі вікінгів борються за честь у фінальних битвах перед Рагнароком.
216. **«Brass: Birmingham»** – економічна стратегія про розвиток бізнесу під час індустріальної революції.
217. **«Clank!»** – гравці досліджують підземелля і збирають скарби, намагаючись не повернути увагу дракона.
218. **«Codenames»** – гравці відгадують слова на основі підказок своїх капітанів.
219. **«Concordia»** – економічна стратегія про торгівлю і розвиток в Стародавньому Римі.
220. **«Dixit»** – асоціативна гра з картками, де гравці відгадують малюнки за підказками.
221. **«Gloomhaven»** – кооперативна рольова гра з глибоким сюжетом і тактичною бойовою стемою.
222. **«Imperial Settlers»** – стратегія про розвиток цивілізацій і взаємодію між ними.
223. **«King of Tokyo»** – гравці в ролі монстрів б'ються за контроль над Токіо.
224. **«Kingdomino»** – гравці будують королівства, комбінуючи тайли за принципом доміно.
225. **«Lords of Waterdeep»** – стратегія в світі Dungeons & Dragons, де гравці керують містом.
226. **«Memoir '44»** – історична гра, де гравці беруть участь у битвах Другої світової війни.
227. **«Munchkin»** – гумористична гра про підземелля, де гравці змагаються в накопиченні рівнів і зброї.
228. **«Mystic Vale»** – гравці створюють свої карти, додаючи до них здібності для перемоги.
229. **«Paladins of the West Kingdom»** – стратегія про захист королівства від загарбників.
230. **«Pandemic»** – кооперативна гра, де гравці працюють разом, щоб зупинити глобальну пандемію.
231. **«PARKS»** – гра про подорожі національними парками США.

232. «*Patchwork*» – стратегічна гра на двох про створення квілтів з тканин.
233. «*Pax Pamir*» – гравці в ролі афганських лідерів ведуть боротьбу за контроль над регіоном.
234. «*Quacks of Quedlinburg*» – гравці варять зілля, змішуючи інгредієнти і уникаючи невдалих спроб.
235. «*Rising Sun*» – стратегічна гра про війну і політику в феодальній Японії.
236. «*Scythe*» – гра про альтернативну Європу 1920-х років з мехами, економікою і війнами.
237. «*Small World*» – фентезійна стратегія, де гравці завойовують території.
238. «*Spirit Island*» – кооперативна гра, де гравці захищають острів від колоністів.
239. «*Splendor*» – економічна гра про збір дорогоцінних каменів і покупку карт розвитку.
240. «*Sushi Go!*» – легка карточна гра про збір найкращих комбінацій суші.
241. «*Takenoko*» – гра про вирощування бамбука і догляд за пандою.
242. «*Targi*» – стратегічна гра на двох, де гравці контролюють племена бедуїнів.
243. «*Terraforming Mars*» – гравці працюють над перетворенням Марса в життєпридатну планету.
244. «*The Crew*» – кооперативна гра, де гравці виконують місії в космосі.
245. «*Ticket to Ride*» – гра про створення залізничних маршрутів через різні континенти.
246. «*Tigris & Euphrates*» – стратегія про розвиток цивілізацій у стародавній Месопотамії.
247. «*Tzolk'in*» – стратегія про стародавню цивілізацію майя з унікальною механікою часу.
248. «*Wingspan*» – стратегія про збір птахів з унікальними здібностями для своїх заповідників.
249. «*Unlock!*» – серія кооперативних квестів на логіку, де гравці вирішують загадки для втечі.