



ФГКОУ «Краснодарское президентское кадетское училище»

**«ПОЛИТИЧЕСКАЯ
РАЗДРОБЛЕННОСТЬ – «ИГРА
ПРЕСТОЛОВ»
(ОПЫТ СОЗДАНИЯ НАСТОЛЬНОЙ
ИГРЫ)**

Авторы:

Сулейманов Руслан 7 курс

Дисский Николай 8 курс

Руководитель:

Коцарь Евгений Сергеевич

«Феодальная» или «политическая» раздробленность?

- Правильней называть её именно политической, ведь термин «феод» не полностью отражает весь спектр сложившихся на Руси особенностей.



Цель

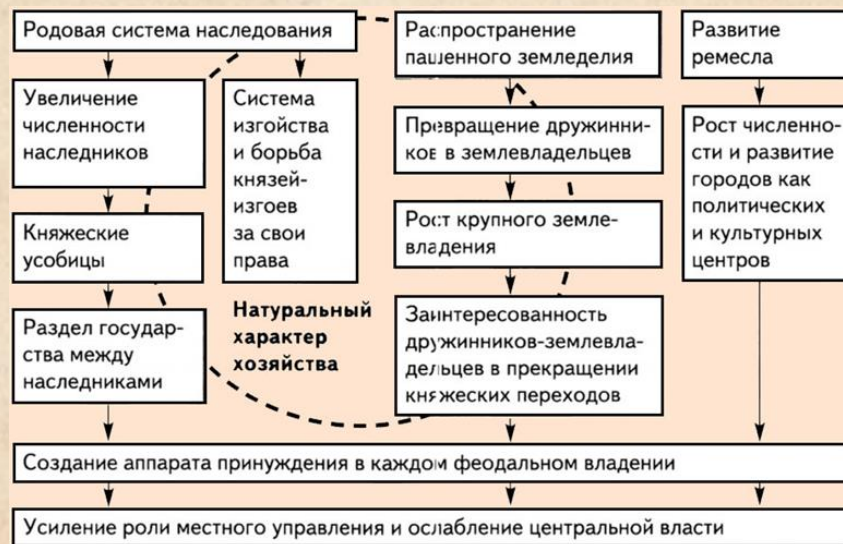
- Воссоздание особенностей политических отношений на Руси периода раздробленности с помощью актуального метода геймификации – создания настольной «Игры престолов на Руси».

«A Game of Thrones»



Почему выбрали?

- Схожие политические условия
- Сходство причин конфликтов
- Схожесть предпринимаемых действий



Задачи

- Выявить особенности военно-политического, социально-экономического и духовного развития основных русских земель периода раздробленности.
- Проанализировать правила популярной настольной игры «A Game of Thrones» («Игра престолов»).
- Самостоятельно создать аналогичные игре «A Game of Thrones» игровое поле, карту, ширмы кланов, карты боя, заменив их похожими по особенностям развития русскими государствами периода раздробленности.
- Оценить степень жизнеспособности созданной нами игры.

Политическая раздробленность

- Политической раздробленностью - ослабление центральной власти в феодальных государствах, приводящее к децентрализации власти и разделению крупного княжества на более мелкие.

Условные обозначения на карте

- Снабжение



- Влияние



Треки половцев и влияния



Жетоны действий



Фаза русских земель



Фаза замыслов



Фаза действий



Видные деятели того периода

Александр Невский



Миндовг



Онфим



Карточки персонажей



Цель игры

- Захватить 7 крепостей по истечении 10 ходов



Выводы

- Изучили общий исторический фон, причины и последствия периода политической раздробленности на Руси;
- Собрали наиболее интересных и ярких персонажей нашей истории периода раздробленности – от Витовта до новгородского мальчика Онфима и сделали их героями наших боевых карт;
- Самостоятельно в графическом редакторе Adobe Photoshop создали ширмы каждого из Домов, принимающих участие в нашей игре
- Создали вполне жизнеспособную игру, которая может помочь в изучении курса истории



Практическая направленность

- Положение игроков, играющих за определенный город, соответствует реальному положению города в то время
- Уникальные действие персонажей имеют за собой историческую основу
- В каждой карточке есть краткая информация об этом историческом деятеле