

# Настольная игра по мотивам Тюменской литературы конца XIX века

Выполнил:

6 отряд

Руководитель:

Дроздова Анастасия Олеговна

## Цель

Создание настольной игры о Тюмени на основе исследования текстов о городе конца XIX века.

# Задачи

- Исследование существующих игровых механик, применимых к нарративным настольным играм;
- Знакомство с основами литературоведческого анализа прозаического текста для исследования художественных текстов о городе;
- Литературоведческий анализ произведений Н.М. Чукмалдина («Мои воспоминания»), Н.А. Лухмановой («В глухих местах») и А.П. Чехова (литература);
- Создание игрового повествования на основе художественных текстов; формулировка правил игры;
- Выделение вариативных и инвариативных элементов тюменской топики на основе анализа предложенных произведений;
- Дизайн игрового пространства и вспомогательных игровых деталей.

# Материал для нашей игры

- Н.М Чукмалдин «Мои воспоминания»
- Н.А. Лухманова «В глухих местах»
- М.М. Пришвин «Кощеева цепь»
- Г.И. Успенский «Поездки к переселенцам»
- А.П. Чехов «Из Сибири»





# Теоретическая база



Литература

Настольная  
игра

## Общее:

Воображаемый мир  
Персонажи  
Пространство  
Происходят события

## Различия:

Художественный текст – вымышленная **реальность**  
Настольная игра – **свобода сюжета**

# Наша игра: персонажи

- Игровой персонаж = реальный автор + рассказчик (персонаж литературы)

Пример персонажей





# Сюжет игры

Общая цель: построить весь город

Индивидуальная цель: для каждого разная (построить индивидуальные здания и накопить как можно больше очков)

Пример карточки:

"... некогда как братья, как люди совершенно одинаковыми  
независимыми жезуи, мы не сходимся так близко друг с другом  
и никогда не ощущали такой несправедли в разнице положении."  
• Так вы говорите о переменной жезуи. Найдите  
среди игроков своего (своего) единственного друга (об)!  
За это задание вы получите +20 очков  
© Т. И. Успенский "Поездки к переменной"

Н.М. Чукмалдин "За прилавком"

Событие №1.

- Вы в лавке с красным товаром у Натальи Афанасьевны.
- "Покупателями эти преимущественно сельские жители, ч  
шми изредка заходят городские обыватели".
- "Сама хозяйка на первый раз даст вам несколько практических  
уроков, как уладывать товары и как их продавать покупателям".
- Задача: продайте вышесказанную такую группу игроков и заработайте ( ) монет



# Примеры игровых заданий

(Чукмалдин. Кожевенный двор)

«Строгаль Прохор Степанов, давно живущий на заводе,... посадил меня рядом с собою, проговорив:

- Что тут стесняться? Все люди свои. Садись и кушай, не зевай. А то как раз Максимка всё захватит; вон он какой охальный. Сходите в заведение, где можно поесть и отдайте 5 очков.

(Лухманова. Дом Глазихи)

Торговка Глазиха (Аграфена Петровна Глазова) подошла к Лухмановой на пристани и пригласила её к себе на жительство. Лухманова согласилась.

В доме Глазихи проходит собрание старообрядцев, и они просят Вас о помощи. "Собрались мы все тут, чтобы найти средства избыть беду неминуемую. Разве могут пришлые люди отнять у родовых, законных владельцев их кров и обитель? Скажи, Надежда Александровна, есть такой закон. что могут против совести отнять, отчудить нашу землю, наши дома?" – сказал главный старообрядец. Ваша задача – отправиться к инженерам на железную дорогу и предоставить им бумагу от городских жителей с требованием изменить место строительства железной дороги, которая сейчас должна строиться через земли и дома местных жителей. За выполнение задания Вы получаете 12 очков и цитату.

(Пришвин. Пристань)

Ваш дядя Иван Астахов задает Вам загадку: "Как перейти непроходимое болото?" Если Вы ответили правильно, получите 3 очка.

(Успенский. Купальня)

«...против купален расположились кожевенные заводы, специальное дело Тюмени. «...» Таким образом, и место, и вид великолепный, и река «лучше не надо», а купаться нельзя, потому что ...

\*Приведите 3 аргумента, почему «купаться нельзя»?

За каждый аргумент вы получите 2 очка

(Чехов. Пекарня)

Вы попали на Царскую улицу и зашли в пекарню.

Задание: потратьте 3 очка на покупку свежего хлеба.

« Хлеб по Сибирскому тракту везде пекут вкуснейший; пекут его ежедневно и в большом количестве»

# Игровая карта



# Игровые задания

- События игры связаны с художественным стилем произведений
- События задаются самим пространством



Развивающие

Коммуникационные







# Перспективы

- Профессиональное оформление (дизайн)
- Сотрудничество с региональными библиотеками и школами
- Внедрение игры как интерактивной локации (тюменские музеи, выставки, галереи и т.д.)
- Использование игры на городских мероприятиях (фестивали, конкурсы и т.д.)

# Литература

## **Источники, связанные с изучаемыми текстами:**

Горбачева Н.Н., Рогачева Н.А. Страна без границ: лит. хрестоматия для учащихся 8-11 кл.: в 2-х кн. – Тюмень: СофтДизайн, 1998. – 496 с.

Левина О.Ю. А.П. Чехов — Сибирь — Тюменский край [статья] // Сайт Централизованной городской библиотечной системы. – URL: [http://www.citylib-tyumen.ru/for\\_readers/literaturnaya-zizn/chehov/tyum\\_kraj](http://www.citylib-tyumen.ru/for_readers/literaturnaya-zizn/chehov/tyum_kraj) (05.07.2019)

Лухманова Н.А. Очерки из жизни в Сибири : избр. произведения. – Тюмень: СофтДизайн, 1997. – 464 с.

Чукмалдин Н.М. Мои воспоминания : избр. произведения. – Тюмень: СофтДизайн, 1997. – 368 с.

## **Источники, связанные с практикой моделирования игры и анализа текста:**

### **1) Понятие о персонаже:**

Хализев В. Е. Теория литературы. Учеб. 2-е изд. – Москва: Высш. шк., 2000. – 398 с.

### **2) Анализ художественного пространства:**

Лотман Ю.М. Художественное пространство в прозе Гоголя // Лотман Ю.М. В школе поэтического слова: Пушкин. Лермонтов. Гоголь. – М.: Просвещение, 1988. – С.251–292.

Успенский Б. А. Поэтика композиции [Структура художественного текста и типология композиционной формы]. – Москва: Искусство, 1970. – 224 с

Хализев В. Е. Теория литературы. Учеб. 2-е изд. – Москва: Высш. шк., 2000. – 398 с.

### **3) Принципы выделения "события" в тексте:**

Шмид В. Нарратология. – Москва: Языки славянской культуры, 2003. – 312 с.

### **4) О связях игры и литературы:**

Лотман Ю.М. "Пиковая дама" и тема карт и карточной игры в русской литературе // Лотман Ю. М. Пушкин: Биография писателя; Статьи и заметки, 1960—1990; "Евгений Онегин": Комментарий. — СПб.: Искусство-СПБ, 1995. — С. 786—814.

Хёйзинга Йохан. Homo ludens. Человек играющий / Сост., предисл. и пер. с нидерл. Д. В. Сильвестрова. – СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – 416 с.

# Кто работал над проектом

Шевелева Елизавета  
Канакова Виталина  
Бушуева Елизавета  
Кошечкина Дарья  
Печеркина Елизавета  
Никитина Ольга  
Отрадна Дарья  
Бучак Виктория  
Терновая Лина

Муслимова Алсу  
Вахрушева Юлия  
Пантелеев Данил









# Вы можете скачать нашу игру



Вступительное слово разработчиков

51 локация на карте

64 карточки с заданиями

Историческая справка о персонажах  
игры

Вводные и заключительные карточки

**ПРЕЗЕНТАЦИЯ  
ОКОНЧЕНА**

A raccoon is the central focus of the image, sitting on a green lawn. It has its characteristic black and tan fur, with a white patch around its eyes and a black mask. Its right paw is raised towards the camera. The background is a blurred green lawn and a grey post.

**СПАСИБО ЗА  
ВНИМАНИЕ!**



