

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
печальными жезуи, мы не сходим так близко друг с другом
и никогда не ощущали такой несправды в разнице положении."
• Так вы говорите о переменной жезуи. Найдите
среди игроков своего (своего) единственного (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.
"Попутешами эти преимущественно сельские жезуи, ч
шимь изредка заходят городские обыватели".
"Сама хозяйка на первый раз даст вам несколько практических
уроков, как уладывать товары ч как их продавать попутешами".
• Задача: продайте вышесказанную ткань своим игрокам 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 (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.

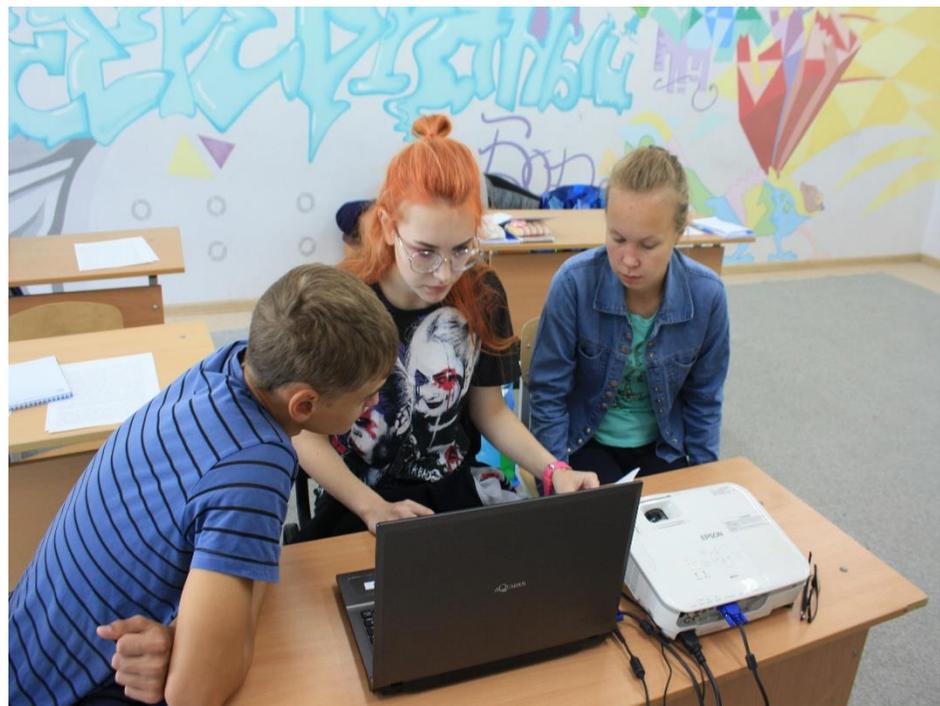
Хёйзинга Йохан. Homo ludens. Человек играющий / Сост., предисл. и пер. с нидерл. Д. В. Сильвестрова. – СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – 416 с.

Кто работал над проектом

Шевелева Елизавета
Канакова Виталина
Бушуева Елизавета
Кошечева Дарья
Печеркина Елизавета
Никитина Ольга
Отраднава 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 on its chest and a black mask around its eyes. Its right paw is raised towards the camera, with its fingers spread. The background is a blurred green lawn and a grey utility pole.

**СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ!**

