

ИНИЦИАТИВА



В Угличе создали не машину времени, а эксклюзивную игру по истории Ярославля.

Настольная развивающая игра «Ярославия. Путешествие в глубь веков», выпущенная недавно редакцией журнала «Угличе Поле», уже встретила своих почитателей среди детей и взрослых, любителей истории. Она для всех, кого интересует знакомство с прошлым Ярославского края, представленным в самой увлекательной форме.

В концепции игры – важные события и личности земли Ярославской. Главное – это состязание поможет открыть для каждого игрока что-то новое. Временной период в «Ярославии» широ-

ливых людей. Придумал и разработал концепцию, написал тексты на каждый сюжет игрового поля историк Александр Гудков (угличане помнят его и как начальника управления образования Угличского района, преподавателя педколледжа, а сейчас он – заместитель министра образования Ярославской области). Воплотила все это в визуальный образ дизайнер журнала «Угличе Поле», замечательный художник со своим неповторимым стилем Ирина Ирхина.

Талантливая художница,

доступно объясняется сюжет на каждой клеточке игрового поля, задавала игрокам вопросы по карточкам, заглядывала в правила, если кому-то что-то было непонятно.

– Игру рисовала пример-

душие игры, – говорит Ирина Ирхина. – Каждый исторический момент описывал кратко, но емко. История нашего государства насыщенная, потому и изображения просто не могли бы

В ГЛУБИНАХ ПРОШЛОГО

Презентация настольной игры «Ярославия. Путешествие в глубь веков» состоялась на выставке-форуме «Россия» на ВДНХ – и сразу нашла новых почитателей со всей страны.



Александра СИТАЛО. Фото «Угличская газета»

Игра про Углич получилась, и представлялось логичным расширить масштаб до размеров области, в том числе с надеждой, что новая игра станет для кого-то из маленьких ярославцев первым шагом на пути к уважению нашего прошлого и любви к малой родине.

Отбор фактов, событий, персонажей, достопримечательностей для включения в игру – довольно кропотливая работа, на которую в свободное от основной деятельности время ушло несколько месяцев. Дело в том, что все публикующееся на страницах путеводаителя должно быть выверено с точки зрения исторической науки, географии и прочего.

Если есть версии событий, происхождения названий и другого, это необходимо упомянуть в тексте. К тому же каждый фрагмент-описание должен быть кратким, емким, доступным и по возможности не слишком скучным для читателя в развлекатель-

ных, любителей истории. Она для всех, кого интересует знакомство с прошлым Ярославского края, представленным в самой увлекательной форме.

В концепции игры – важные события и личности земли Ярославской. Главное – это состязание поможет открыть для каждого игрока что-то новое. Временной период в «Ярославии» широкий, начиная с древнейших времен и до начала XVII века, когда город на несколько месяцев стал столицей Русской земли.

Кого же впервые здесь появились люди, где и как они жили? Какие племена строили свои поселки? Что за Синий камень в городе Переславле-Залесском? Какой крупнейший водоем в Ярославской области? Когда был основан Углич?

Ответы на эти и другие вопросы даются в трехуровневом формате игры: для чемпионов, любознательных и знатоков. В первом из вариантов, понятном и детям, карточки не предусмотрены для состязания. А в двух других, помимо традиционного использования кубика, нужно проверить свою эрудицию.

Есть 70 карточек, которые помогут продемонстрировать свои знания, а также игровое поле, на котором с помощью ходов каждый проверит свою сообразительность. Для участников – шесть фишек.

Главный редактор журнала «Угличе Поле» Алексей СУСЛОВ объединил авторский коллектив талант-

ка угличского образования Угличского района, преподавателя педколледжа, а сейчас он – заместитель министра образования Ярославской области). Воплотила все это в визуальный образ дизайнер журнала «Угличе Поле», замечательный художник со своим неповторимым стилем Ирина Ирхина.

Талантливая художница, дизайнер журнала «Угличе Поле» Ирина Ирхина – автор всех иллюстраций настольной игры «Ярославия. Путешествие в глубь веков».

В День защиты детей на презентации в арт-галерее «Арка» собравшиеся смогли первыми оценить новый проект, с удовольствием и азартом поиграть и понять, что новая игра просто создана для того, чтобы собрать семью за одним столом и за пару часов помочь узнать родную историю в легкой, ненавязчивой форме.

– Игра замечательная, дети в восторге, увлекательно и познавательно. Думаю, у нас появится новая семейная традиция и увлекательное времяпрепровождение с гостями из других регионов, – поделилась мнением преподаватель Угличского индустриально-педагогического колледжа Ольга КУЗНЕЦОВА.

На презентации она взяла на себя роль ведущего-первооткрывателя: читала путеводитель по игре, где кратко и



Александр

доступно объясняется сюжет на каждой клеточке игрового поля, задавала игрокам вопросы по карточкам, заглядывала в правила, если кому-то что-то было непонятно.

– Игру рисовала примерно два месяца, но в течение двух лет ее дорабатывали, – рассказала Ирина Ирхина. – Структуру игры предложил и разработал Александр Гудков – человек с историческим и педагогическим образованием. Моя задача была нарисовать сетку в 70 окон так, чтобы возникли переходы с клетки на клетку. Это, пожалуй, было самое основное и сложное, они должны быть не случайными, а подвязанными к историческим событиям. Для создания каждого рисунка изучала костюмы, быт древних славян и прочее. Затем рисовала карандашом, потом тушью и пером – нарисованное руками изображение несет больше теплой энергии. На фишках изображены люди разных сословий, которые жили в те времена.

Это третья настольная игра, которую оформляет Ирина Ирхина, поэтому стиль уже устоялся. Как поделилась дизайнер, вдохновение было необходимо для первой игры про Углич. И его дает сам город, история и возможность нарисовать, показать людям.

– Александр Гудков стал незаменимым помощником, он сопровождал и две преды-

дущие игры, – говорит Ирина Ирхина. – Каждый исторический момент описывал кратко, но емко. История нашего государства насыщенная, потому и изображения просто не могли бы получиться пресными и вялыми, в каждом секторе – событие.

– Мысль о создании настольной игры по истории Ярославского края появилась восемь лет назад, когда была закончена работа над аналогичной игрой о прошлом и настоящем Углича – «Дыхание веков древнего города», – пояснил заместитель министра образования региона Александр ГУДКОВ. – Концепция настольной игры, включающей игровое поле, фишки и историко-культурный путеводитель, написанный на доступном детям и широкой публике языке, прошла своего рода практическую проверку. А естественное для большинства людей желание сделать что-то приличное для родного края должно, на мой взгляд, найти практическое воплощение.

Патриотизм формируется в повседневной практике, в быту, в том, что нас окружает, в том числе благодаря тому, во что мы играем.

месяце – дело в том, что все публикующееся на страницах путеводителя должно быть выверено с точки зрения исторической науки, географии и прочего.

Если есть версии событий, происхождения названий и другого, это необходимо упомянуть в тексте. К тому же каждый фрагмент-описание должен быть кратким, емким, доступным и по возможности не слишком скучным для читателей в возрастной категории «восемь плюс».

– Принципиальных моментов при отборе материала для игры было несколько: найти возможность в историческом пространстве до начала XVII века хотя бы один раз упомянуть каждый город или район нашей области; включить в исторический контекст сведения о географии Ярославского края; использовать наиболее яркие события и относительно узнаваемых персонажей из прошлого Ярославии, связанных с историей всей страны, – рассказывает Александр Гудков. – За восемь лет мне неоднократно приходилось выступать перед коллегами на всероссийских мероприятиях и давать мастер-классы по созданию настольных игр историко-краеведческого характера. Как уже говорил, желание сделать что-то приличное для родного края свойственно многим неравнодушным людям, даже если они не знакомы с ярославским опытом. Поэтому не удивлюсь, если сейчас уже есть что-то аналогичное, может быть, и еще более интересное... ««