

Секция «Педагогическое образование и образовательные технологии»

Настольная игра «взятие трои» как способ привлечения внимания школьников к поэме Гомера «Илиада»

Солодихина Анна Александровна

Школьник

МОУ "Гимназия №21, Электросталь, Россия

E-mail: solodi@inbox.ru

Считается, что вся европейская литература и искусство складывались под непосредственным влиянием «Илиады» и «Одиссеи». Но уровень знаний школьников этих произведений не достаточен. Исследование показало, что, вполне справляясь с объяснением крылатых фраз из Библии (например, «Ноев ковчег» 96% правильных ответов, «Поцелуй Иуды» - 73%), школьники не смогли объяснить либо значение, либо происхождение, либо и то и то для таких выражений, как, например, «Троянский конь» (35%), «Ахиллесова пята» (58%), «Яблоко раздора» (19%), «Между Сциллой и Харибдой» (15%). На вопросы типа «Сколько примерно воинов участвовало в Троянской войне?», «Кто такие ахейцы?», «Назовите не менее 5 полисов, участвовавших в войне?» правильно не ответил ни один ученик из опрашиваемого класса спустя год после изучения в классе данных произведений - почти все признались, что «Илиаду» и «Одиссею» не читали, так как заранее считали их не интересными. Таким образом, существует проблема заинтересовать школьников. Проведенный опрос показал, что школьники в группах продленного дня, на классных часах и на переменах с удовольствием бы занялись игрой в настольные игры. Анализ самых популярных среди школьников игр лег в основу разработки игры «Осада Трои».

Цель игры: с помощью вовлечения в игровую деятельность стимулировать изучение школьниками античной литературы; способствовать развитию логического мышления и интеллектуальных способностей учащихся.

Игра позволяет участникам наглядно представить распределение сил перед началом троянской войны: расположение и военные ресурсы полисов. Отдельно отмечают упомянутые в «Илиаде» святилища богов и опасности на пути греческих кораблей (часть – по мотивам «Одиссеи»). Игра достаточно сложная, так как требует планирования. Участники на каждом шаге должны принимать решения: сразу всем войском отправляться в поход, или часть воинов послать за союзниками, а часть – оставить на сельскохозяйственных работах, чтобы создать запас продовольствия; сколько нужно союзников, чтобы хватило как сил для захвата Трои, так и продовольствия для воинов; каких и в какой последовательности союзников привлекать; на что потратить выпавшие значения игровых костей – строить башни, посылать отряд за союзниками или к святилищам; стоит ли создавать коалиции с другими игроками (тут возможно отступление от текста поэмы, так как объединяться могут друг с другом любые игроки). Победителем становится тот, кто соберет 7 золотых статуй богов. Статуи можно у других участников купить за воинов или продовольствие («стоимость» договорная), или выиграть в битве. В игре может участвовать от 2 человек: Менелай (Ахейцы) и Гектор (Троянцы), где участники, имея игральные кости и карту Греции - Малой Азии на основе материалов поэмы «Илиада» Гомера, строят свою игру.

Покажем, как происходит игра, на примере 4 участников: Ахилл (Мирмидон), Менелай (Спарта), Агамемнон (Микены), Гектор (Троя).

Подготовительный этап: участники отмечают на карте «свои» города и выясняют, сколько (по Гомеру) кораблей каждый из героев привел к стенам Трои и сколько защитников имела сама Троя. Считается, что корабль в среднем вмещает 100 воинов. Каждый из участников изучает, кого он мог бы привлечь в «союзники» и отмечает на карте до k городов (k – число, полученное при броске 1 кости) с указанием, сколько они имеют кораблей. Этих союзников могут привлечь и соперники, если они первыми придут в этот город.

Далее каждый из участников отмечает определенное количество мест, дающих бонусы (святилища), и мест обитания чудовищ, мешающих передвижению соперников. Места святилищ должны соответствовать историческим, мифологических чудовищ можно размещать в любом месте имеющихся маршрутов. Размеры бонусов и «потерь» определяются правилами игры.

После этого участники выстраивают предполагаемые маршруты передвижения. Правила передвижения, правила перемещения и потребления продовольствия, бонусы при выпадении «дублей» оговариваются правилами. На рисунке представлено игровое поле, сформированное четырьмя игроками.

С началом игры Гектор укрепляет Трою и посылает за союзниками. Греки собирают коалиции и передвигаются к Трое. Высадившись на берегу у Трои, они могут пойти объявить битву: у кого количество воинов (у Трои – количество воинов с учетом укреплений), умноженное на сумму выпавших костей, окажется больше, тот и победил – то есть передал одну свою золотую статуэтку противнику. Войско, утратившее последнюю статуэтку, выходит из игры. Следующую битву можно назначать не раньше, чем через ход. Троянцы тоже могут объявить битву в любой момент после того, как враги «высадятся» на их берегу.

У каждого из игроков есть фишка в форме узкого стакана, в которую вкладывается свернутая в рулончик записка с таблицей, заполняемой при каждом ходе. Образец таблицы приведен ниже:

№ хода
Кол-во статуй
Кол-во воинов
в городе
Кол-во воинов в походе
Укрепления
Кол-во порций продовольствия
Примечание

Игру можно упростить, если убрать понятие «продовольствие» и возможность разделения войска.

Игра увлекла учеников 6 класса гимназии №21. В конце был проведен турнир «на выбывание» и для финала турнира участники даже изготовили «древнегреческие военные костюмы» и заранее разработали стратегию действий при различных возможных вариантах «выпадения костей». При опросе все ученики смогли назвать более 6 полисов-участников Троянской войны, знали, сколько у каждого было кораблей, кто был предводителем и где расположено государство. Ребята смогли назвать и описать

мифологических чудовищ, назвали богов-покровителей каждой из сторон конфликта. 2 человека прочитали «Иллиаду» в «полном» варианте, 6 человек сказали, что «сейчас читают мифы Греции». В конце опроса был задан встречный вопрос: «По какому еще интересному литературному произведению есть подобная игра?» – т.е. «Иллиаду» признали «интересной».

Литература

1. Гомер "Илиада@"
2. Интернет-ресурс: <http://ru.wikipedia.org/wiki/%C3%EE%EC%E5%F0>
3. Троя: <http://ru.wikipedia.org/wiki/%D2%F0%EE%FF>
4. Сведения об Агамемноне: <http://ru.wikipedia.org/wiki/%C0%E3%E0%EC%E5%EC%ED%E>
5. Мифы и легенды Древней Греции: <http://www.planetaskazok.ru/greekmyth>

Иллюстрации

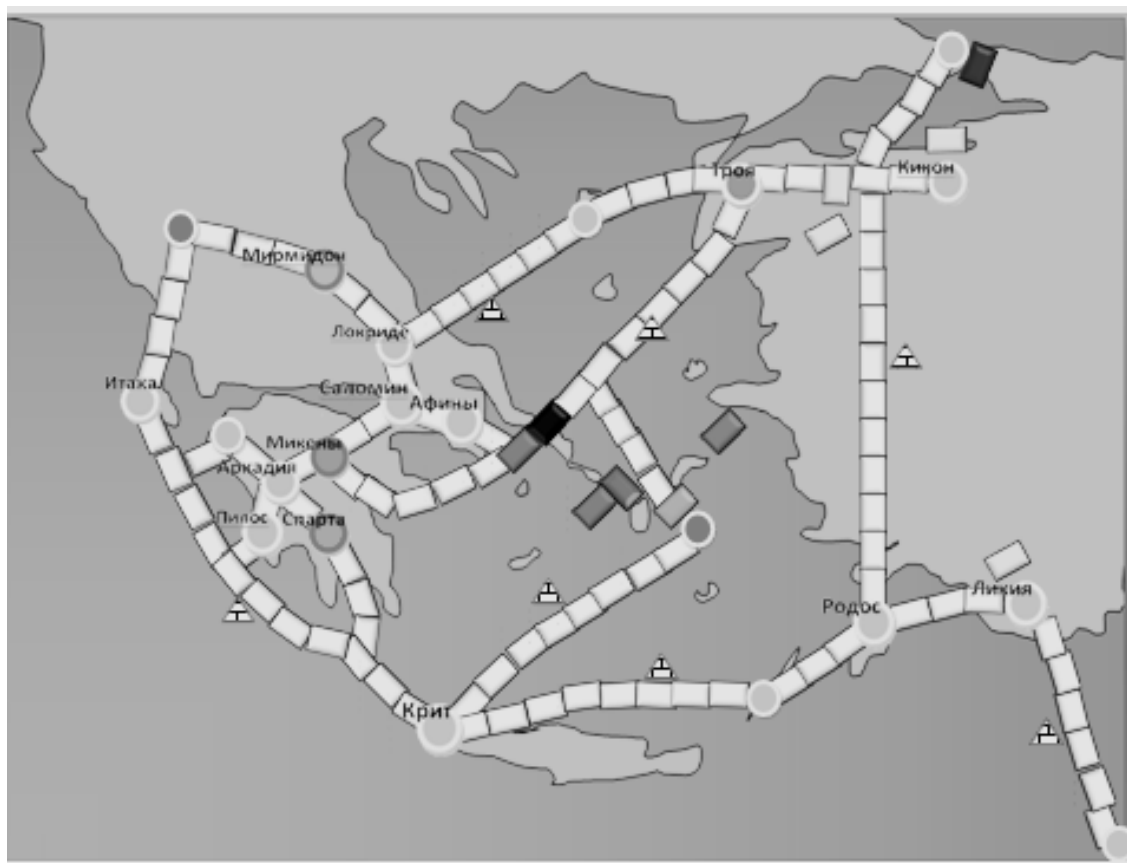


Рис. 1: Карта игры