

МБОУ «Иракиндинская средняя общеобразовательная школа»

Районная научно-практическая конференция «Паруса Науки»

Секция: история

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

**"ТАВРЕЛИ -  
Игра славян времен дохристианской Руси"**

Выполнил: ученик 8 класса

Балданов Чингис

Руководитель: Белых Е.А.

## **ОГЛАВЛЕНИЕ**

**Введение**

**1. Понятие игры и её классификация**

*1.1. История создания игры «Таврели»*

*1.2. Познавательные мотивы игры «Таврели»*

*1.3. Аннотация к настольной игре «Таврели»*

**2. Ход и результаты экспериментальной работы (на примере игры «Таврели»)**

**Заключение**

**Список литературы**

**Приложение**

## Введение

В конце декабря 2020 года, в нашей школе состоялся смотр-конкурс на лучшее праздничное оформление учебных кабинетов к Новому году и Рождеству. По итогам конкурса наш класс занял призовое третье место и в подарок нам вручили настольную игру «Kragmortha». Я задумался о том, что в свободное от учебы и домашних обязанностей время я играю только в компьютерные игры. Настольных игр у меня нет. Мои одноклассники на переменах или играют в компьютерные игры на мобильных телефонах или скачут по кабинету, учитывая то, что уже второй год (с сентября 2020) мы учимся с соблюдением кабинетной системы. Но компьютерные игры не могут заменить настольные игры, точно так же, как кино никогда не сможет заменить театр. И все потому, что ни один, даже самый совершенный компьютер не сможет заменить живой смех и шутки людей, сидящих рядом. Игра только внешне кажется беззаботной и легкой. А на самом деле она властно требует, чтобы играющий отдал ей максимум своей энергии, ума, выдержки, самостоятельности. Настольные игры в настоящее время становятся очень популярными – вспоминаются старинные, придумываются новые игры. Вот, например 22 февраля 2021 года в центре дополнительного образования детей «Созвездие» п.Таксимо Муйского района состоялся шахматный турнир, приуроченный открытию шахматного кабинета. Это стало возможным благодаря федеральному проекту «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование». Я тоже люблю играть в шахматы. С 2018 года у нас в школе проводятся занятия внеурочной деятельности «Белая ладья», которые я регулярно посещаю. В 2019 году на районном шахматном турнире я занял второе место, в 2020 году в школьном турнире по шахматам - первое место, в 2021 году на районном шахматном турнире – 2 место. А еще, я решил узнать, играли ли в шахматы в Древней Руси, и если да, то, как они выглядели.

**Настольная игра призвана:** развивать состязательность, противоборство, соперничество. А шахматы – это гимнастика ума, состязание мыслей, выдержки и воли к победе. Только умение думать, считать, анализировать позволит тебе выиграть.

**Цель исследования:** изучение истории развития русских шахмат «Таврели» для выявления изменений в самой игре, её правилах и целях, а также изготовление старинных шахматных фигур, приобщение сверстников к древнерусской культуре

**Задачи исследования:**

1. Ознакомление с информацией на тему «Настольные игры», изучение истории создания игры «Таврели»

2. Проведение исследования по вопросу «Настольная игра: да или нет?»
3. Изготовление настольной игры «Таврели»
4. Формирование у ребят устойчивого, заинтересованного, уважительного отношения к культуре родной страны, создание эмоциональной положительной основы для развития духовных и патриотических чувств: любви и преданности к Родине
5. Использование проекта как мотивационного инструмента повышения качества обучения.
6. Вовлечение учащихся в творческий процесс создания проекта.

**Гипотеза:** мы предполагаем, что использование настольной игры «Таврели» на уроках истории, во внеурочной деятельности и на переменах способствует активизации познавательной деятельности учащихся.

**Методы:** наблюдение, анкетирование, эксперимент, беседа, анализ данных.

**Практическая значимость** проекта: народные игры вызывают активную работу мысли, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об истории русского народа. Знание истории русского народа, его культуры поможет в дальнейшем с уважением и интересом относиться к культурным традициям других народов, а также, игра – это возможность отвлечения школьников от игр на мобильных устройствах во время перемены и во внеучебное время.

**Этапы проекта:**

1. 1 этап – организационный. На этом этапе: изучалась необходимая литература, шло изготовление игры.
2. 2 этап – экспериментальный. Проводилось анкетирование учащихся и учителей.
3. 3 этап – заключительный. На этом этапе была завершена систематизация результатов исследования. Полученные в ходе работы данные подверглись качественному и количественному анализу. Были сформулированы основные выводы, и шло оформление презентации.

## **1. Понятие игры и её классификация**

Народная игра – исторически сложившееся общественное явление, самостоятельный вид деятельности, которая является ещё и средством обучения и воспитания, сохраняющая свою исходную и наиболее ценную функцию, обеспечивающую самообразование через рефлексию обучающегося. Игра это не только отдых и развлечение, но и вид деятельности: без игры ребенок не может нормально расти и развиваться. В играх ребенок развивается физически и умственно. В игре вырабатывается трудолюбие, настойчивость в

достижении цели, наблюдательность, смекалка. Степень полезности большинства игр, как средства развития, зависит от методики и техники их организации, от стиля игры, а главное, от ее характера и целей. Если игры подбирать продуманно, проводить правильно, то именно в играх можно достичь многого, чего очень трудно добиться путем бесед, собраний и других методов и приемов воздействия на ребенка, очень утомляющих его. Наблюдая за детьми во время игры, взрослый может вовремя поправить ребенка, помочь ему. В играх дети открывают свои положительные и отрицательные стороны. Настольная игра – это игра, в которую можно играть в помещении, с помощью инвентаря, размещаемого на обычном или специально сделанном столе.

Таким образом, игра - это одно из слагаемых средств, методов и форм, применяемых в целях развития. Игра вызывает бодрое и веселое настроение, приносит радость. Увлеченные живой, эмоциональной игрой, дети легче усваивают и приобретают различные навыки, умения и знания, которые понадобятся им в жизни. Вот почему игры должны широко применяться в работе с детьми.

### *1.1. История создания игры «Таврели»*

История русских шахмат, которые назывались таврелями (от "тавро" - клеймо, изображение), уходит корнями в глубокую древность, во времена дохристианской Руси и переплетается с мифологией, верованиями и прикладным искусством древних славян. По данным Института археологии Академии наук, за две с половиной тысячи лет до Р.Х. Русскую равнину населяли племена так называемой "катакомбной культуры". Кроме останков человека и животных, различных каменных, глиняных и бронзовых предметов, в многочисленных захоронениях в бассейне реки Северный Донец найдены самые настоящие игральные кости в виде кубиков и ромбиков с непонятными цифрами и значками на гранях, разноцветный галечник и большие камни, расчерченные в клетку. Фрагменты шахматно-шашечных игр неоднократно обнаруживали в скифских курганах Приазовья, в этрусских могильниках, венецских и варяжских захоронениях по берегам южного побережья Балтийского моря. Что касается "чисто русского шахматного чуда", то можно указать на результаты многочисленных раскопок в Новгородских землях, а также на Черниговщине, где было найдено множество прекрасных изделий для игры в таврели, датированных IX - X в. Упоминание об этой игре встречается в былинах о Владимире Красном Солнышке и Садко. Славяне Антии уже в IV в. умели играть в столбовые шашки - ближайшие родственники таврелей. Подтверждением того, что эта игра была широко распространена у наших предков, является находка в черте Старой Рязани. Город впервые упоминается в летописи 1095 г. Старая Рязань стояла на возвышенном правом берегу реки

Оки. С конца XI - начала XII в. она ведет борьбу с владимирскими князьями за преобладание в Северо-Восточной Руси. Экспедиция Института Археологии АН 1969 г. при раскопках остатков сгоревшей в 1237 г. постройки хозяйственного значения, неподалеку от кладовых (хозяйственных ям) обнаружила две круглые костяные пластинки, на одной из которых просматривалось изображение воина. Плоский костяной кружок, на одной стороне которого вырезан образ русича со щитом и мечом, назван археологами "изобразительным королем". Второй кружок был абсолютно таких же размеров и прекрасно держался на поверхности своего собрата. Можно предположить, что прадеды шахмат и шашек имели военный и магический подтекст. Как руны со временем переродились в домино, так и алтарь ведических жрецов стал игровым полем, а языческие изображения богов - фигурами. С крещением Руси, когда наш народ обратился к единому Богу, отбросив идолов, игру стали постепенно забывать, так как шахматы были связаны с языческими верованиями, вдобавок в это время церковь не очень поощряла игры. Полное их забвение произошло в эпоху Петра I, распространившего в России модную в Европе игру - индийские (классические) шахматы.

### *1.2. Познавательные мотивы игры «Таврели»*

- а) Игра имеет близкий результат (окончание игры) и стимулирует учащегося к достижению цели (победе) и осознанию пути достижения цели (нужно знать больше других).
- б) В игре ученики изначально равны (нет отличников и троечников, есть игроки). Результат зависит от самого игрока, уровня его подготовленности, способностей, выдержки, умений, характера.
- в) Ребята учатся сосредотачиваться на решении сложных логических задач, рассчитывать в уме не только свою атаку, но и возможные угрозы противника.
- г) Игра учит никогда не сдаваться, ведь в таврелях даже из безнадежной на первый взгляд ситуации можно найти выход.
- д) Состязательность – неотъемлемая часть игры – притягательна для детей. Удовольствие, полученное от игры, создает комфортное состояние на уроке, переменах и во внеурочной деятельности.

### *1.3. Аннотация к настольной игре «Таврели»*

Настольная игра «Таврели» представляет собой увлекательную острую и непредсказуемую игру.

Фигуры не рубятся, а забираются в плен, составляя башни, причем башни можно собирать и из своих фигур, формируя ударную силу. Поэтому по форме фигуры похожи на шашки, и они могут вставать одна на другую. Пешки превращаются на последней горизонтали в ту фигуру, напротив которой стояли, а королевская становится Хелги, это ферзь и конь одновременно.

Игра ведётся на обычной шахматной доске 8×8. Название таврелей в русских шахматах отличается от принятых, однако состав фигур и правила их передвижения практически полностью одинаковы. Правила передвижения таврелей, включая рокировку и взятие на проходе, а также цель игры — мат, соответствуют обычным шахматам. Фигуры передвигаются по классическим шахматным правилам, как по одиночке, так и в башне (башня ходит по правилам верхней таврели). Все таврели могут при своем ходе ставиться на другие таврели (свои или партнера), образуя башни, за исключением волхва. За один ход башня может быть перемещена как полностью, так и разделившись на две части. При разделении башни - обе ее части ходят одновременно. Деление башни можно производить в любой пропорции.

**В набор игры входит:**

- 1 игровое поле;
- 16 фишек темного цвета
- 16 фишек светлого цвета

**2. Ход и результаты практической работы (на примере игры «Таврели»)**

Исследование проводилось на базе Иракидинской средней общеобразовательной школы среди учащихся 3 – 11 классов и учителей. Среди учащихся и учителей проведен опрос «Настольная игра: да или нет?». Цель опроса: определить количество шахматистов в школе и желающих научиться играть в шахматы. По результатам обработки данных опроса выявлено следующее: 37 % респондентов ответили, что умеют играть в шахматы. 35% опрошенных желают посещать занятия по шахматам, а еще 15% хотели бы научиться играть в шахматы. Но при этом, только 25 % учащихся считают, что игра в шахматы помогает в учебе. Остальные затруднились с ответом или не согласились с этим утверждением. Значит, ребята недостаточно знают о полезности настольной игры. Необходимо привлечь к занятиям шахматами больше детей, а главное, чтобы они понимали, зачем человек играет в шахматы, какую пользу ему принесут эти занятия. Проанализировав данные, мы предложили всем желающим сыграть в настольную игру «Таврели». Но для того, чтобы стать участником турнира, необходимо назвать жюри три факта или события из истории Древней Руси.

*1. Первый этап.* На первом этапе были поставлена следующая цель: выявить уровень развития познавательных процессов у учащихся нашей школы.

С этой целью ребятам было предложено назвать по три факта или события из истории Древней Руси. Всего на участие в турнире по таврелям записались восемь человек (учащиеся из 3 - 8 классов). С заданием без подготовки справились три человека.

Проанализировав результаты первого этапа, можно сделать такой вывод: половина ребят имеют низкий познавательный уровень, так как без подготовки не могут изложить достоверные события и факты о жизни древних славян.

*2. Второй этап.* На втором этапе была поставлена следующая цель: в 3 – 11 классах применить настольную игру «Таврели», которая пришла к нам из глубокой древности, времен дохристианской Руси и переплетается с мифологией, верованиями и прикладным искусством древних славян.

С данной целью на втором этапе исследовательской работы, опираясь на результаты, полученные на первом этапе, была проведена настольная игра «Таврели». Стоит отметить, что учащиеся изучали необходимую литературу, для того чтобы принять участие в игре.

*3. Заключительный этап.* На заключительном этапе ставятся следующие задачи:

1. Определить результат проведения настольной игры «Таврели» и проанализировать целесообразность использования настольных игр.

Проанализировав результат проведения настольной игры, мы пришли к выводу, что использование настольной игры положительно влияет на активизацию познавательной деятельности в целом. Применение игры благотворно влияет на качество усвоения учебного материала, за счет повышения интереса к предмету. А интерес, в свою очередь, прекрасно стимулирует деятельность школьников и является одним из главных мотивов учения. По результатам практической части данной работы можно сказать, что проблема повышения интереса к истории России существует. Следовательно, применение настольных игр на уроках, переменах и во внеурочной деятельности является эффективным способом развития детей.

Подводя итог выше изложенного, стоит отметить положительные моменты игровых форм:

1. Повышение уровня развития мыслительных процессов.
2. Развитие личности ребёнка.
3. Сплачивание школьного коллектива.
4. Воспитание положительных личностных качеств.

## **Заключение**

Несмотря на древнюю историю возникновения шахмат, они не перестают пользоваться популярностью и в наш век информационных технологий. Игра в шахматы доступна каждому человеку, необходимо лишь желание научиться. Прделанная проектная работа доказывает, что использование настольной игры «Таврели» повышает развитие мыслительных процессов учащихся. Учащимся прививается любовь к культурному наследию нашей Родины, что способствует воспитанию патриотизма, бережного отношения к людям, к природе, к окружающему их миру, воспитанию ценностной ориентации в условиях современного диалога культур.

### Список литературы:

1. Интернет –источник: <https://vk.com/castlemoscow> «Музей ратной истории Москвы»
2. Гуров В.А. Интеллектуально - творческие игры // 2005. - № 5. - с.121 - 122.
3. Ивановский В. Русские шахматы Таврели//2002. Изд Москва, 106 стр
4. Панкеев И. Русские народные игры //1998. Изд.Яуза

**Анкетирование: «Настольная игра: да или нет?»**

1. Любите ли вы играть в настольные игры?
2. Играете ли вы в шахматы? Если нет, то хотели бы научиться?
3. Знаете ли вы о русских шахматах «Таврели»?
4. Как вы считаете, могут ли шахматы помочь в учёбе?
5. Желаете ли вы посещать занятия по шахматам?



## Список участников турнира по «Таврелям»

<b>№ п/п</b>	<b>Ф.И.О.</b>	<b>Класс</b>	<b>Факты или события из истории Древней Руси</b>
<b>1</b>	<b>Коренев Артем</b>	<b>3</b>	<b>Не назвал</b>
<b>2</b>	<b>Усольцев Влад</b>	<b>3</b>	<b>Не назвал</b>
<b>3</b>	<b>Радченко Кристина</b>	<b>3</b>	<b>Не назвала</b>
<b>4</b>	<b>Викулина Даша</b>	<b>6</b>	<b>К восточным славянам относятся поляне, северяне</b>
<b>5</b>	<b>Усольцева Алина</b>	<b>7</b>	<b>Не назвала</b>
<b>6</b>	<b>Викулин Илья</b>	<b>7</b>	<b>Владимир 1 крестил Русь, Перун – бог грозы у восточных славян, Вече – народное собрание восточных славян</b>
<b>7</b>	<b>Харлампьев Слава</b>	<b>7</b>	<b>Образование Киевской Руси относится к IX веку, основа хозяйства – земледелие, древляне убили князя Игоря в 945 г</b>
<b>8</b>	<b>Балданов Чингис</b>	<b>8</b>	<b>Восточные славяне использовали подсечно-огневую систему, в 862 году призвали на княжение варяжского конунга Рюрика, после смерти Рюрика в Новгороде княжил Олег Вещий.</b>

### Основные правила настольной игры «Таврели»:

Игра ведётся на обычной шахматной доске 8×8. Название таврелей в русских шахматах отличается от принятых, однако состав фигур и правила их передвижения практически полностью одинаковы.

Правила передвижения таврелей, включая рокировку и взятие на проходе, а также цель игры — мат, соответствуют обычным шахматам. Фигуры передвигаются по классическим шахматным правилам как по одиночке, так и в башне (башня ходит по правилам верхней таврели). Все таврели могут при своем ходе ставиться на другие таврели (свои или партнера), образуя башни, за исключением волхва (читай ниже). За один ход башня может быть перемещена как полностью, так и разделившись на две части. При разделении башни - обе ее части ходят одновременно. Деление башни можно производить в любой пропорции.

#### Волхв (Король)



Фигура Волхв соответствует королю. Главная фигура на поле. Передвигается по доске по классическим правилам: на одну клетку по горизонтали, вертикали или диагонали. Волхв может образовать башню, если она конечно не под ударом фигур противника, но другие фигуры образовать с ним башню не могут, то есть на него сверху вставить нельзя ни своим, ни чужим.

#### Князь (Ферзь)



Князь в русских шахматах соответствует Ферзю в классических. Принцип передвижения тот же. Может сам организовывать башни, а также быть взят в плен противником. Князь является самой сильной фигурой в Таврели, пока в игру не вступает Хелги.

### **Ратоборец (Ладья)**



Ратоборец соответствует ладье в шахматах. Передвигается так же только по горизонтали или вертикали на любое количество клеток. Перепрыгивать через фигуры не может, но может становиться на них сверху, тем самым образуя башню, которая будет ходить по его правилам.

Участвует в рокировке.

### **Лучник (Слон)**



Лучник, он же слон в классике. Передвигается только по диагоналям. Один лучник - только по черным, другой - только по белым. Может организовывать башни и быть взят в плен.

### **Всадник (Конь)**



Всадник соответствует коню в обычных шахматах. Так же как и конь, таврель может перепрыгивать через другие фигуры.

### **Ратник (Пешка)**



Таврель ратник соответствует пешке. Ходит только вперед на одну клетку. Если же поле занято своей таврелей, может организовать с ней башню, встав на нее сверху. Брать в плен чужие таврели может только, также как и пешка в классике, наискосок. Из исходного положения также может ходить сразу на две клетки вперед. В русских шахматах, также как и в традиционных, существует понятие - взятие на проходе. Отличие ратника от пешки происходит, когда ратник достигает самой дальней горизонтали от своей исходной позиции. В классике пешка становится дамкой, а в русских шахматах, таврель преворачивается и превращается в ту таврель, перед которой он стоял в исходной

позиции. Этот символ изображен на его нижней и боковой поверхности. Ратник, достигший самой дальней горизонтали в составе башни, не может быть превращен, если на нем сверху стоит другая таврель. Если на перевернутого ратника ставится своя таврель или таврель противника, то фигура опять становится опять обычным ратником. Ратник, стоящий в исходном положении перед волхвом, при описанных выше условиях превращается в хельги.

### Хельги



Хельги - фигура в русских шахматах аналога, которого нет в традиционных шахматных играх. Хельги может стать только ратник, стоящий перед волхвом и впоследствии достигший последней горизонтали. Это самая сильная фигура в Таврели. Ходить может не только как Князь (Ферзь), но еще и как Всадник (Конь). Одной такой фигурой можно поставить мат Волхву (Королю).