

Сборная газета

Выпуск № 2, 13.04.2018

Дружба 2018

Детская организация «Остров Сокровищ»

Мир прошлого

Цель Дня Средневековья заключалась в том, чтобы познакомить участников с эпохой Средневековья через погружение в атмосферную игру. Ведущую роль в дне играли не миры, в которых участники и провели основную часть дня, а погружение в атмосферу Средневековья внутри отряда и поддержание её на протяжении всей игры. В игре было два типа ролей: простолюдины и феодалы, люди знатных кровей. Каждый отряд был знатным домом, родом. Эти два типа отличались деятельностью, которой они занимались на протяжении всего дня. Надо сказать, что занятия у феодалов и простолюдинов кардинально отличались, но не уступали друг другу в увлекательности. Тематический день начался с траурной вести - герольды объявили о смерти короля и зачитали его последнюю волю, в которой он разделил земли между своими вассалами. Далее все семьи решили посетить земли, которые они получили, и решили собрать дань и также удостовериться в верности своих крестьян. Участники побывали в женском монастыре, в крестьянских домах, узнали про значение геральдических символов и про иерархию, собрали с земель дань. После сбора дани герцоги решили отстроить свои замки на случай возможной войны. Все, кто участвовал в создании этого макета, проявили творческий подход и хорошее воображение. Ни один замок не был похож на другой, они все были уникальные. После создания макетов участники погрузились в самый масштабный этап этого дня который назывался «Жизнь в замке». Герцоги и их народ побывали в восьми игровых мирах, которые были наполнены яркими интерактивными заданиями. Во время охоты простолюдины устанавливали ловушки, дрессировали гончих

псов, а феодалы научились стрелять из лука и арбалета, поохотились на кабана и утку. Однако, после увлечений надо и потрудиться и потому в следующем атмосферном мире участники сеяли урожай, пахали землю и готовили пугало, чтобы охранять всходы.

В Средневековье у людей не было ни одного дня без какого-то дела. Участники вышивали, плавил металл, делали горшки, переплетали книги и многое другое.

После трудов участники побывали на свадьбе, соединив узам брака феодалов из разных домов. Феодалы на свадьбе смогли заключить выгодные союзы, обрести соратников, а простолюдины на славу повеселились, поели похлебку, которую сварили раньше и отдохнули от своих забот.

После свадьбы участники отправились на вторую часть «Жизни в замке», на которой у них также была возможность пойти в четыре атмосферных мира, представляющих отдельные аспекты жизни в Средневековье. Главы родов успели переболеть Чумой и найти лекарство от «черной смерти» при помощи чумного доктора. Также участники искали ведьму, прячущуюся среди обычных женщин, отравляли других герцогов, претендующих на их земли, а затем отправлялись в паломничество в Святую землю, чтобы искупить свои грехи.

После такого насыщенного путешествия, герцогов ждала приятная новость: дочь короля достигла совершеннолетия и хочет выбрать себе мужа из внуков герцогов, будущего короля. Разумеется, ни одно герцогство не отказалось от такой возможности. Чтобы разрешить спор был устроен турнир, после которого победитель получил руку и сердце принцессы.

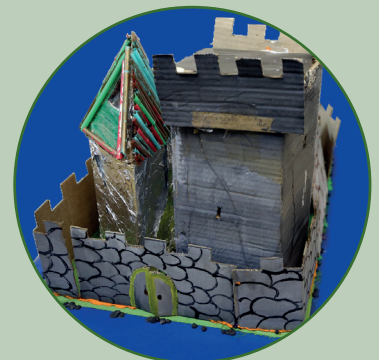
Елизавета Фокина

Расписание на 13 апреля



День Средневековья

- 8.30 — Подъем
- 8.35 — Зарядка
- 8.45 — Время личной гигиены
- 9.00 — Завтрак
- 9.30 — Уборка комнат
- 10.00 — Собрание родов
- 10.20 — Заставка «Важные известия»
- 10.30 — Кругосветка «Посещение земель»
- 13.30 — Пир
- 14.00 — Жизнь в замке
- 17.50 — Заставка «Ищем короля»
- 18.00 — Подготовка к турниру
- 19.00 — Пир
- 19.30 — Рыцарский турнир
- 20.30 — Поздравление именинника
- 21.00 — Отрядные свечи
- 22.00 — Общая свечка
- 22.40 — Время личной гигиены
- 23.00 — Отбой



Пирамида власти

Многие игроки так вжились в свои роли, что не могут выйти из них до сих пор!



Лорд — самый главный
в любом герцогстве.



Принц — сын Лорда,
наследник трона.



Принцесса — дочь лорда,
завидная невеста.



Герольд — знаток
геральдики
и правая рука лорда!



Оруженосец — молодой
воин, готовый защитить
своего хозяина.



Сенешаль — старший
слуга герцога.



Крестьянка



Шут



Горожанка



Пастушка

Что осталось в памяти?

В дне средневековья было множество новых и непонятных для ребят слов. Мы решили поговорить с некоторыми из них и узнать, насколько хорошо они усвоили самые сложные термины этой исторической эпохи.

1. Джостра

Джостра фактически представляла собой дуэль двух рыцарей. Оружие могло быть разным — от топоров или булав до кинжалов, однако наиболее зрелищными были копейные поединки. Это позволяло делать акцент на фехтовании и избегать запрещенных приемов. А для любителей «грязной игры» работали помощники судей, защищенные доспехами и вооруженные палками.

2. Оммаж

В средние века оммажем называли присягу рыцаря своему сюзерену. В фэндоме же так называется выражение почтения к своим учителям и вдохновителям при помощи аллюзий, как правило, множественных. От переключки отличается степенью привлечения текста-вдохновителя в авторский текст: это уже не просто отдельные отсылки, фразы или цитаты, а целые сцены, композиционные приемы и обширные образные параллели.

3. Капеллан

Капеллан — должность священнослужителя, священник, совмещающий сан с какой-либо дополнительной (как правило, светской) должностью. Многозначный термин, встречается в различных государствах мира.

4. Сюзерен

Сюзерен — тип крупного феодального правителя, власть которого основана на вассальном подчинении ему более мелких феодалов, получавших от сюзерена право на часть земли (феод) в его владениях.

5. Донжон

Донжон — главная башня в европейских феодальных замках. В отличие от башен на стенах замка, донжон находится внутри крепостных стен и обычно не связан с ними — это как бы крепость внутри крепости.

6. Барбакан

Барбакан — это круглое кирпичное здание, оборонительный бастион. Когда-то город был окружен глубоким рвом с водой шириной около 24 метров, и попасть в него можно было только через Барбакан.

7. Мажордом

Мажордом — это управляющий богатым домом или большим помещением, экононом, домоправителем, старший над домашней прислугой.

8. Требушет

Средневековая метательная машина гравитационного действия для осады городов. На Руси подобные камнемёты назывались пороками.

Витя Стулов

1. Это термин, обозначавший какую-то высокую мудрость, на верное.
2. Это что-то типа массажа!
3. Ну, это человек...
4. Это такой человек на подобии сеньора.
5. О! Это магазин средневековой атрибутики.
6. Хм, это такой стиль архитектуры, наверное.
7. Значит так. Есть мажор, есть минор, а есть мажордом.
8. Это сиденья такие.

Федя Скрипачев

1. Мне кажется, что это такой жанр в искусстве.
2. Это стиль искусства, когда ты рисуешь оммажем.
3. Я думаю что это тоже инструмент для рисования.
4. Мне это почему-то напоминает гобелен.
5. Заглавная крепость, ну, в замке есть главная башня.
6. Это родственник Барботько
7. Это заведующий по дому.
8. Оружие такое.



Соня Рийсман

1. Это типа джойстика.
2. Штучка такая на шлеме у рыцаря.
3. Это такой зверь, точнее птица такая.
4. Дядя, которому платят деньги крестьяне.
5. Это бабник.
6. Мне кажется, это тоже какой-то зверь, серьезно.
7. Это тот, кто постоянно понтуется.
8. Народный инструмент типа трещетки.

Диана Брутян

1. Что-то вроде рыцарского турнира.
2. Клятва верности.
3. Это священник.
4. Иначе говоря: господин, феодал.
5. Это случайно не башня такая?
6. Это часть замка.
7. Тот, кто управляет всем в доме.
8. Понятия не имею что это. Может, это часть замка или оружие какое-нибудь.

Мария Лаврухина

Определения терминов даны на основе электронной энциклопедии Википедия.

Взгляд изнутри игры



Выпуск готовили

Статьи

Елизавета Фокина
Людмила Лаврухина
Арина Затолокина

Корректурa

Арина Затолокина
Мария Скрипачёва

Фотографии

Илья Слесарев
Анна Крамер

Верстка

Виталий Лебедев
Илья Слесарев

Выпускающий редактор

Елизавета Фокина

Сборная газета

Выпуск 2, 13.04.2018

Печатный орган выездных сборов детской организации «Остров Сокровищ»

Московская область, Пушкинский район,
д. Костино, Зелёный городок, ДСОЛ «Дружба»
RSPR 77-00263-Г-02

Тираж 25

vostrove.ru/paper

newspaper_os@mail.ru

© Остров Сокровищ, 1997–2018