

# CORINTH

адаптированный перевод настольной игры  
«Коринф»



---

*локализация игры выступит как  
инструмент привлечения  
подростков к изучению истории,  
экономики, научит финансовой  
грамотности, развивая логическое  
мышление и воображение*

---

# Мы задумались:

Почему в наше время , в век информационных технологий , настольные игры очень важны ?



*Настольные игры способствуют обучению детей запоминать различные предметы и явления, развитию внимания, памяти, логики, мышления и расширению словарного запаса.*

# Причина выбора игры «Коринф»:



**01** Благодаря игре «Коринф» мы учимся примерять на себя новые роли

**02** Благодаря игре мы развиваем свои навыки и приобретаем жизненный опыт

**03** Благодаря игре дети могут окунуться в атмосферу древней Греции .

# Актуальность нашего проекта:

*Развитие навыков коммуникации и вовлечение людей во взаимодействие в реальном мире с помощью настольных игр*

## Цель :

*Популяризация игры «Коринф» среди любителей настольных игр в России*





## задачи

1. Изучить материал игры на английском языке
2. Перевести правила на русский язык
3. Проанализировать получившийся продукт с точки зрения грамотности и логичности перевода
4. Упростить правила игры
5. Провести игру среди учащихся Гимназии 136



# Принципы успешного выполнения проекта:

*перевод должен быть точным и соответствовать грамматическим правилам русского языка*

*инструкция должна быть четкой и понятной для игроков любого возраста*

*видеообзор должен содержать основную информацию о сути и правилах игры*



# Подготовительный этап

1. сбор команды

2. выбор игры

3. просмотр видеообзора

4. постановка цели и задач

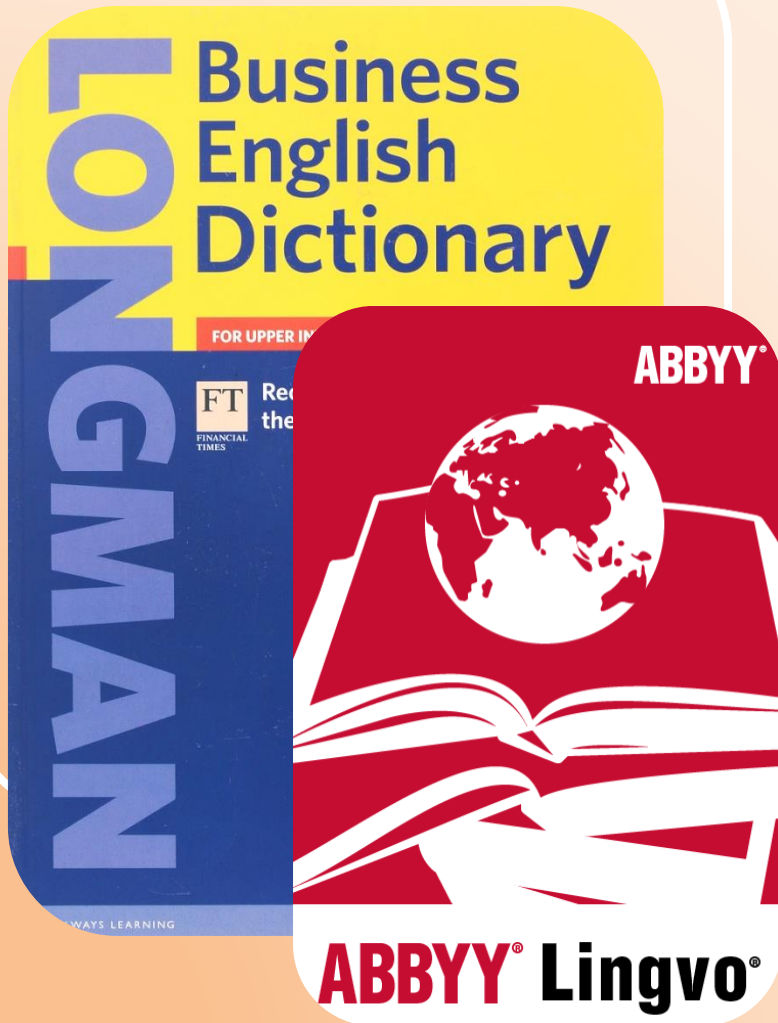
5. распределение  
обязанностей

6. выполнение работы



# Перевод (Основной этап ):

Словари



интернет-ресурсы

*Tesera.ru*

*Game-game.com*

*Мы старались  
использовать  
эффективно каждый  
из ресурсов и  
опирались на знания,  
полученные на  
уроках в школе.*



# Основной этап : Редактура, корректировка, составление инструкции

*При редакции и корректировке мы просмотрели аналоги данного проекта, что помогло нам лучше понять игру, упростить перевод.*



# Проектное решение

## Настольная игра «Коринф»

**Игровой набор:** для игры нужны 2 планшета «Игровое поле» для подсчёта очков (если играют 2 человека) и 4 планшета «Игровое поле» (если играют 4 человека), 1 планшет «Гавань», 9 белых кубиков и 3 жёлтых кубика.



Планшет «Игровое поле»



Планшет «Гавань»



Белый кубик (9шт)



Желтый кубик (3 шт)

**Суть игры:** Игра Коринф позволит вам прожить несколько недель в гавани в Древнем Мире. Эта игра даст вам возможность сыграть роль купца, доставляющего товары и коз в торговые лавки и стать самым известным торговцем среди игроков. В конце игры (18 ходов для 2 или 3 игроков, 16 ходов для игры вчетвером) кто победит, тот и станет лучшим торговцем Коринфа

Положите планшет «Гавань» на середину стола и дайте игрокам «Игровое поле» и маркер.

Выберите первого игрока любым способом (можно с помощью считалки или кубика, у кого наибольшее значение, тот будет первым игроком) и выдайте ему 9 белых кубиков. Жёлтые кубики пока отложите. Каждый игрок начинает игру с 1 Золотой Монетой и 1 Козой (круглые желтые символы на игровом поле справа сверху -монеты и символ -коза, они уже обведены). Каждый

# Разработка дополнительных материалов: Создание видеообзора







# Проведение игры среди учащихся

*успешно популяризировали игру на территории гимназии 136, что показывают положительные отзывы ребят из нашей школы, которые в неё сыграли.*





# Проведение игры среди учащихся



# Отзывы среди учащихся :

Я мало играю в настольные игры, поэтому не ожидала, что " Коринф" произведёт на меня хорошее впечатление. Очень красивые поля, иллюстрации. Честно, поначалу было сложно понять, но спасибо за видеообзор, который помог разобраться

*Ангелина Прокофьева, 17 лет*

Мне все очень понравилось, мы с ребятами даже остались немного доиграть на перемене , так как игра очень увлекательная.

*Полина Захарова, 11 лет*

Да. Игра произвела на меня хорошее впечатление. Спасибо за возможность поиграть) Мы с семьёй и друзьями мало играем в настолки, но сейчас я вновь поняла, как это интересно.

*Анастасия Курачева , 15 лет*

# Заключительный этап:

*Сняли видеообзор, в котором кратко разъяснили основные правила игры и успешно популяризировали игру на территории гимназии 136, что показывают положительные отзывы ребят из нашей школы, которые в неё сыграли*





Для всех участников игры мы подготовили QR код к видеообзору , который представляет собой наглядное повторение переведенных и написанных нами правил для лучшего понимания самой сути игры.



**Заключение :**

**Данная проектная деятельность имеет огромное значение для достижения наших личных целей :  
получение новых знаний, умений, навыков, опыта работы в команде.**

