

# Най-новата българска игра „Цар на историята“ или тогава, когато учениците създават правилата



Игра, която можеш да играеш в училище и то, не криейки се от учителите, а напротив – с тяхното одобрение – това вече е напълно възможно. Ученици от 19 СУ „Елин Пелин“ създадоха най-новата българска настолна игра, като училищен проект, под ръководството на своя класен ръководител.

„Цар на историята“ е величественото заглавие, което са дали на увлекателната игра, превръщаща трудните за запомняне факти и дати от родното ни минало във възможност за учене чрез игра със семейството или приятелите. Повече за идеята и реализирането ѝ, трудностите и ценните уроци разказва класният ръководител на иновативния 12-ти клас, г-н Калин Радулов.

– Здравейте, г-н Радулов! Вашите ученици са създали мащабния проект – настолна игра „Цар на историята“ под ръководството Ви, разкажете ни повече за (вече бившия) 11 клас. Какви ученици са те?

– Екипът, стоящ зад „Цар на историята“ е много разнообразен. Може би затова се превърнаха в такова съвършено цяло – всеки знаеше силните си страни и помагаше на другите, с каквото може. Имаме пълни отличници, имаме и хора, които преди началото на проекта, едва се справяха по история. След като завършиха

„Цар на историята“, всички имаха шестица за годината.

– Как се роди идеята за играта? От Вашите ученици ли дойде предложението, или вдъхновението бяхте Вие?

– Всяка бизнес идея крие зад себе си един проблем. Много хора намират историята за сух и скучен предмет. Още повече хора имат проблем с помненето на точните години. „Цар на историята“ разрешава точно тези проблеми – играейки играта, Вие се потапяте в историята, запознавате се със събитията, а годините сами вли-

зат в съзнанието. Идеята дойде от учениците, аз им давах насоки.

– Колко дълъг е всъщност пътят от това една идея да се превърне в реалност?

– Създаването на играта отне почти цялата учебна 2017/2018 година. Концепция, тестване, създаване на прототипи, предпечат, печат. Научихме много в процеса от идеята до реализацията.

– Каква е основната концепция на играта?

– Основното предизвикателство при създаването на „Цар на исто-

рията“ беше как да пресъздадем усещането за история чрез играта. Това, на което се спряхме бяха три елемента – карти със събития, специални карти и линия на времето. Събитията се подреждат по линията на времето и ни разказват историята, а специалните карти създават динамика между играчите и подсигурият елемента на изненадата. Всеки играч получава карти събития пред себе си (в зависимост от общия брой играчи). Всеки ход може да остави една от своите карти на линията на времето. Ако познае правилното място на събитието,

сте мислили да се откажете – Вие и учениците Ви, поради трудностите и предизвикателствата, с които е свързан един такъв проект?

– Трудности винаги има, но нито за момент не е минавало през ума ни да се откажем. Част от рецептата за успех е да вярваш в него.

– На кого бихте препоръчали играта? За какъв възраст е подходяща?

– От 8 до 88 – по-малките ученици, могат да играят със своите родители и е чудесен начин да се говори за история у дома. Всички от 5 клас до университетски про-

Берлинския договор.

– Как колегите Ви приеха идеята и реализирания проект?

– Колегите бяха много подкрепящи и се включиха в тестовите на играта. Колегата по история я тества в учебна среда и ни даде много ценна обратна връзка.

– Получавате ли вече отзиви за играта и какви са те?

– Отзивите, които получаваме, са изключително положителни и ние сме много щастливи от това!

– Какво следва отгук нататък? Ще има ли продължение на играта или други подобни на нея проекти?

– Играта има много потенциал за разширение. В бъдещите ни планове стоят продължения, засягащи европейска и световна история.

– Вие сте живели извън България, но сте се завърнали и в момента преподавате в столично училище – какво Ви дава България, което не може да откриете отвъд границите ѝ?

– Чувството за принадлежност, за мисия, за смисъл. Знам, че всеки мой работен ден дава не само на моите ученици, но и на моята страна. Всяка инициатива, проект, бизнес допринасят за подобряването на нашата среда и прави България едно по-хубаво място за живеене.

– И като за финал – какво е посланието, което „Цар на историята“ отправя?

– Посланията, които искаме да отправим чрез играта, могат да се обобщят с три думи – родолюбие, любопитство и забавление. Играейки играта, ние се потапяме в богатата и славна история. На гърба на всяко събитие имаме кратко описание, което цели да ни заинтригува, да прочетем повече за него. Специалните карти гарантират, че играта винаги ще е динамична и забавна и че всеки има шанс за победа. Може би най-важното послание, е че трябва да вярваме в себе си и нашите идеи, защото „Цар на историята“ е един училищен проект, който стана реалност. ♦



печели специална карта, която му помага или пречи на опонент. Ако сбърка – тегли ново събитие. Специалните карти гарантират, че ще има непредвидени обрати. Когато играчите се почувстват достатъчно добри, могат да включат специалното правило – назоваване на точната година и награда – бонус ход. Първият играч, останал без карти, е „Цар на историята“!

– Кой беше най-вълнуващият момент от целия процес около създаването на „Цар на историята“?

– Безспорно най-вълнуващият момент беше, когато за пръв път събирахме впечатление от прототипа. Когато виждахме положителната реакция и получавахме десетки питання кога и къде може да се купи играта. Тогава, вече знаехме, че имаме продукт, който заслужава да стигне до пазара и има потенциала да бъде успешен.

– Имало ли е моменти, в които

фесор могат да играят пълната игра без помощ, но с гарантирано забавление.

– Кой е най-ценният урок, който според Вас научиха учениците Ви, докато създават играта?

– Да не се отказват, да не се страхуват да се опитат и най-вече да не ги е страх да чуят „не“.

– Трудно ли се става „Цар на историята“?

– Играта е много динамична и често непредвидима. Единственото гарантирано е забавлението! Не е нужно да си историк, за да играеш, но дори да си историк, не е гаранция, че ще спечелиш!

– Кой е Вашият любим момент от българската история?

– Трудно мога да се спра на само един момент, защото те са толкова взаимосвързани. Може би Съединението – малка млада България се осмелява да поеме риска и сама да вземе съдбата си в ръце, напук на