**Цель игры:**

     **1.** Дать понятие о происходящих в 971-978 годах на Руси событиях, таких как: поход Святослава на Дунайских болгар и Византию, битва у Доростола, гонения Святославом христиан на обратном пути в Русь, гибель Святослава при нападении печенегов, усобица Олега и Ярополка и гибель Олега, роль Свенельда в этой усобице, бегство Владимира к варягам.
     Цель эта достигается неоднократным упоминанием всех этих событий в ходе разыгрываемой беседы. В принципе, не нужно, чтобы ребята после данной игры могли чётко перечислить все эти события, но представление о ситуации, сложиться должно.
     **2.** Данная игра должна способствовать запоминанию имен, основных исторических лиц того времени (Святослав, Ярополк, Свенельд, Игорь, Владимир, Добрыня).
     **3.** Ребята знакомятся с разными оценками этих событий и лиц, бытовавших в то время на Pycи. В итоге у них также должно сложиться представление о разных социальных, религиозных и политических группировках и о тех темах, вопросах, по которым у них были столкновения и конфликты.
     А именно:
1) Конфликт варягов и русо-славян, как представителей разных этносов и разных религиозных систем.
2) Конфликт новгородцев и киевлян
     а) Из-за стремления Новгорода к независимости, нежелания платить дань, подчиняться "киевской руке" через посадника.
     б) Конфликт на религиозной почве, так как в Киеве идет активная христианизация населения, а Новгород сохраняет большой процент реакционного язычества.
3) Наличие во всех группах (и у новгородцев, и у киевля и даже у варягов) представителей купечества, заинтересованных в мире, в единой Руси, активной и выгодной торговле с Византией, а также чтобы печенеги не мешали торговле.
4) Понятие о существовании на Руси различных направлений язычества и связанных с ними культах (Белбог и Перун).
5) О появлении нового слоя дружинников - богатырей с иным стереотипом поведения чем у варягов-дружинников.

     **Описание игры**

     Ребята делятся на три команды: ***варяги***, ***киевляне*** и ***новгородцы***, по пять человек в каждой команде.У каждой команды есть отличительный знак (участники должны видеть кто в какой команде). У каждого человека в команде также есть имя, которое тоже должно быть видно всем.
     Участник получает от 4 до 6 карточек, на которых написаны тексты речи или воклицания. Каждая речь должна быть произнесена данным персонажем во время игры - беседы. Задача каждого игрока и команды "сбросить" все карточки текстов. Как это делается?
     Допустим, идет беседа. Кто-то читает текст своего высказывания и если кто-либо видит, что его текст содержит логическое продолжение речи предыдущего, то, после того, как тот кончил, ударяет кулаком по столу и читает свой текст, а после прочтения кладет карточку на стол вслед за предыдущей (т.е. "сбрасывает карту"). Если поступило несколько заявок на продолжение, то право дается тому, кто первый ударил по столу. Спорные вопросы решает судья, не учавствующий в игре. В исключительных случаях, когда удары по столу выполнены одновременно, можно дать право высказаться обоим. Если участник сделал заявку, ударив по столу, а текст его не подходит к продолжению беседы, то он получает штрафное очко. Решается это судьей.
     Игра начинается ведущим, который говорит начальную фразу, а так же имеет право поддерживать беседу, если никто не решается "сбросить карту", продолжая разговор без "сбрасывания карты". Естественно, что ведущий знает весь возможный ход протекания беседы и фактически говорит слова нерешившегося игрока. В силу этого ведущий говорит то за одну группировку, то за другую и для того, чтобы это смотрелось естественно он должен играть сомневающегося "без роду, без племени". Например, варяга, долго жившего среди новгородцев и породнившегося с ними, но сейчас поступившего на службу к киевскому князю Ярополку.
     Во время игры желательно, чтобы ведущий и судья были разными людьми, хотя в крайнес случае возможно их совмещение.
     После окончания беседы подсчитываются штрафные очки, соответственно игроков и команд. Каждая "несброшенная карта" - 1 штрафное очко, плюс набранные во время игры. Набравшая наименьшее количество таких очков команда выиграла игру.
     Хорошо, когда некая небольшая четвертая группа "умных ребят" - например, капитаны всех команд, не учавствуют в беседе, а наблюдают за ней, а потом отвечают на "контрольные вопросы". Возможно также зарабатывая штрафные очки в случае неответа на вопрос, или наоборот, зарабатывая нормальные очки, из которых потом вычитаются штрафные.
     До игры-беседы командам надо дать возможность ознакомиться с текстами и, возможно, заготовить стандартные связки "кто за кем", если это возможно. После игры необходимо зачитать "несброшенные" карточки.

     **Контрольные вопросы**

     1. Была ли вражда между варягами и русо-славянами? Если да, то вспомните, по какому поводу.
     2. В чем отличие в рассказах о своих походах варягов и русских богатырей?
     3. Как Святослав относился к христианам?
     4. В Киеве была распространена одна вера или несколько? Какие?
     5. Хотела Русь мира с пченегами или воевала с ними?
     6. Что ставили в вину Ярополку его недоброжелатели? Кто это был?
     7. Какими аргументами защищали князя защитники Ярополка? Кто это был?
     8. Кого хотел Новгород - посадник или князя и почему?
     9. Как погиб Олег? Кого обвинили в его смерти и почему?
     10. Кто был за развяхывание усобицы между Ярополком и Владимиром? Почему?
     11. А кто был против? Почему?
     12. В чем отличие в отношении к христианству у язычников культа Перуна и язычников культа Белбога?
     13. Кто высказывался за походы на Византию и Царьград? Чем аргументировал?
     14. Кто высказывался против войны с Византией? Почему?
     15. Почему новгородцы "в обиде" на киевлян?

     **Материалы для словесного домино:**

     **Начальная фраза ведущего:** "Собрал я вас, воины именитые, на этот пир, дабы помянули мы кагана нашего Святослава, убиенного печенегами, вспомним наши походы боевые. Помню я поход вятичей и как громили мы хазар, помню как взяли землю болгарскую. А пуще всего помню Доростол и сечу, что была год под его стенами."

     Далее беседа развивается согласно схеме (смотри ниже). Для того, чтобы ведущему было легче вести разговор, поддерживать его, он может воспользоваться списком следующих друг за другом тем для разговора.

     **В момент прихода гонца** (смори схему ниже) судья стучится в дверь (стоя около нее), ведущий как бы выбегает, потом возвращается и говорит: "Слушайте! Дела привеликие ныне творятся. Послал Ярополк гонцов к Владимиру со словами: "Не гоже Руси раздельной быть - нам в Киеве, а в Новгород посылаю посадника с дружиною." Но Владимир вместе с Добрыней убоявшись умысла злодейского решили уйти в землю варяжскую. А в Новгороде теперь не князь Владимир, а посадник Ярополков."

     **В конце беседы ведущий говорит:** "Ладно-ладно, гридни княжеские, вои знаменитые. Угомонитесь. Нет еще войны на Руси. Пойдемте, покажу я вам лучше коней, что купили отроки мои в Белобрежье у печенегов."

     **Примерная схема развития беседы**

     О походе Святослава
     О Доростоле и боях с ромеями
     О гибели Святослава
     О печенегах и об отношениях к ним
     Христиане: "Мир на земле"
     "Не фига себе мир" - Олега погубили
     Об Ярополке и об Олеге
     Сваливают на Свенельда
     Возмущение варягов
     Реакция других, угрозы
     Русы о богатырях.
     Гонец, про посадника в Новгород
     "Балон" на Ярополка
     Защитники о единой Руси"
     Спор о походе на Византию
     Снова о Свенельде
     Каждый бог на своей земле силен