



Игра-олимпиада «Освободитель»

**ГБОУ Школа
№ 2075-3
Мария Д.
Лолита Ю.
Анна Т.**

Сюжет

- Герой, находясь на экскурсии с классом нажимает на кнопку неизвестного ему прибора, который переносит его в прошлое.
- Он оказывается в *1861* году, день - *16* февраля. Вспоминая уроки истории, он понимает, что через *3* дня должны отменить крепостное право и решает посодействовать этому.

Условия игры

- Герой (игрок) должен добраться до императора Александра *II*, чтобы помочь ему принять решение по отмене крепостного права.
- Необходимо преодолеть расстояние в 2 тысячи метров, решая различные задачи. Предполагается, что можно «перешагивать» через легкие задания, выбирая более

Игровая валюта

- За выполненное задание игрок преодолевает *200* метров.
- Если выполняется задание сложного уровня, суммируются метры, и он преодолевает либо *800* метров, либо *600* метров.

Супер-приз

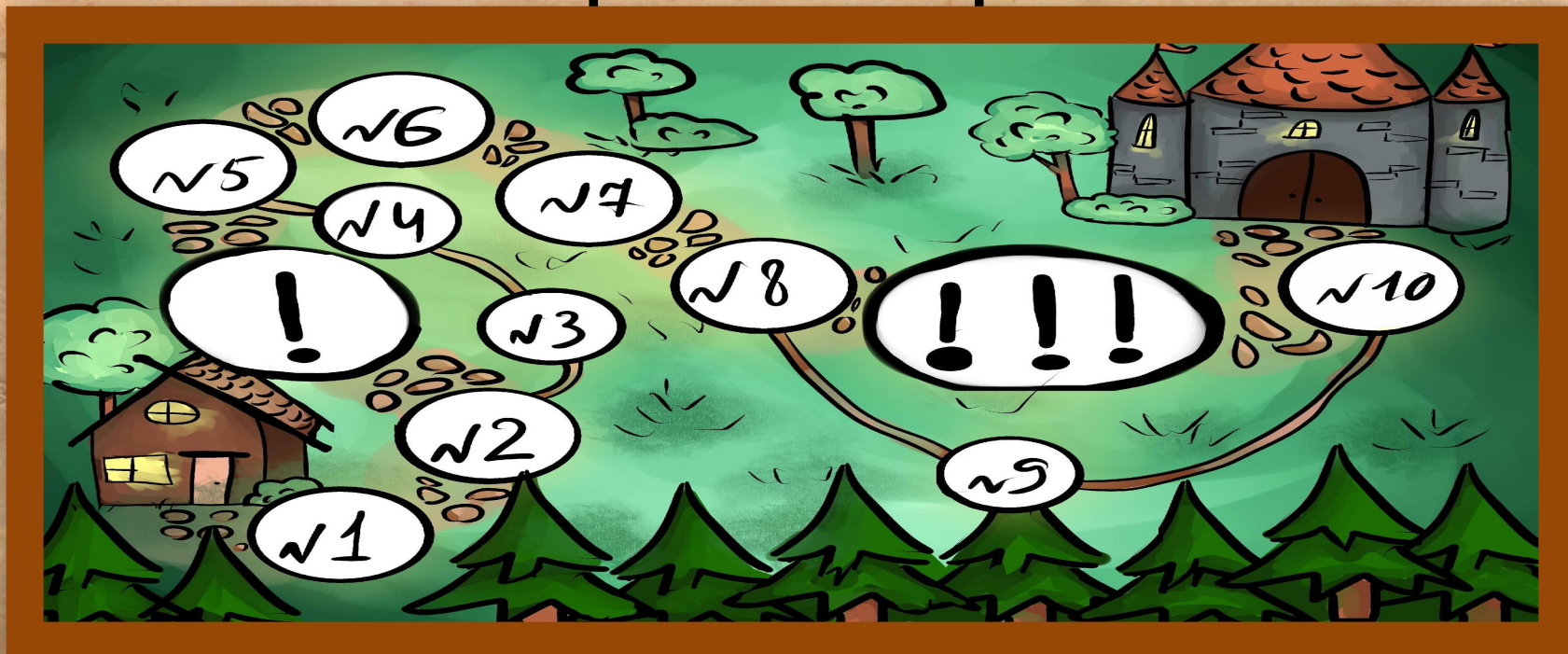
- Если игрок выполняет все задания, он встречается с Александром *II* и в беседе с ним приводит свои аргументы за отмену крепостного права.
- Император награждает героя Орденом Мудрости и крепко жмёт ему руку.

Беседа с императором

И вот, наконец, встретившись с Александром *II*, герой первым начинает беседу.

- Уважаемый, Государь. Разрешите обратиться к Вам с просьбой? - на что получил утвердительный кивок Царя.
- Мне кажется, что крепостное право стоит отменить.
- Как так?! Это почему же?! - удивлённо воскликнул Александр *II*.
- Это необходимо потому, что крепостничество стало тормозом в развитии промышленности и торговли, это препятствует росту капитала и ставит Россию в разряд второстепенных государств. Уже первый аргумент заставил Государя задуматься.
- Крепостное право приводит к упадку помещичьего хозяйства из-за крайне неэффективного труда крестьян.
- Хмммм... Продолжай, - Государь сидел в раздумьях.
- Ну и конечно же, крепостничество - это всего лишь 'пороховая бочка' в государстве. С каждым годом крестьянских бунтов становится все больше и больше, что указывает на скорый 'взрыв' этой бочки.
- Да. Вы правы. Я должен отменить крепостное право, пока не поздно. Иначе в стране может произойти, что-то страшное и непоправимое. На следующий день Александр *II* наградил героя Орденом Мудрости, и в скором времени крепостное право было отменено Государем.

Игровая карта



- Восклицательные знаки обозначают задания сложного уровня. Выбирая эти задания, вы сокращаете время пути.

Задания

- **№1- задание 705 (200 метров)**
- **№2- задание 201 (200 метров)**
- **№3- задание 541 (200 метров)**
- **№4- задание 101 (200 метров)**
- **№5- задание 690 (200 метров)**
- **№6- задание 121 (200 метров)**
- **№7- задание 453 (200 метров)**
- **№8- задание 582 (200 метров)**
- **№9- задание 397 (200 метров)**
- **№10- задание 652 (200 метров)**
- **задания сложного уровня: 794, 520.**

Этапы олимпиады

Изначально будет три команды, работу по выполнению заданий начинают одновременно. Команда которая первая пройдет все этапы и встретится с Александром *II* – победила.

I этап- №1 и №2 - можно решить задание сложного уровня и с *I* этапа перейти на *III* этап (№5).

II этап- №3 и №4.

III этап- №5 и №6.

IV этап- №7 и №8, можно решить задание сложного уровня и с *IV* этапа перейти на *V* этап (№10).

V этап- №9 и №10.

ИМПЕРАТОР АЛЕКСАНДР II 1818-1881 **Освободитель**



Александр II Николаевич (1818-1881) — император с 1855 года. Старший **сын** императора **Николая I**.

В **1881** году император Александр II **погиб** от взрыва бомбы, брошенной в него революционером-террористом **И. И. Гриневицким**.

«Лучше начать уничтожение крепостного права сверху, нежели ждать, когда оно начнет уничтожаться снизу»
(Из речи, произнесенной во время коронации в 1856 г.)