Ю.Р. Майстровский

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ШКОЛЬНИКОВ

Самара
Информационно - издательская
служба СГМЦДиЮТ
1997

Пособие - лауреат 1996 года.

© Майстровский
Юрий Рувимович.

Интеллектуальные игры для школьников.

Данный сборник является методическим пособием к учебному курсу "Интеллектуальные игры" авторской образовательной программы "Игровая мастерская". Б пособие включены: обзор форм, конструирование, классификация вопросов к интеллектуальным играм и программам.

Материал пособия предназначен для педагогов-организаторов, организаторов детского досуга, организаторов детского движения и всем педагогам, работающим со школьниками.

Данное пособие лауреат областного конкурса методических пособий к образовательным программам 1996 года.

© Издание подготовлено к печати информационно-издательской службой Самарского государственно-муниципального Центра детского и юношеского творчества. 443010,г. Самара, ул. Куйбышева, 151.

Редактор: Краснов С.А.

Компьютерная верстка: Гречищев А.Ю.

Тиражирование: Гречищев А.Ю.

“Я очень рекомендую, чтобы человек упражнялся в играх, содействующих совершенствованию, не ради игры, а потому, что они служат совершенствованию в искусстве размышления и изобретения ”.

Лейбниц

ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР ДЛЯ ШКОЛЬНИКОВ

1. Роль интеллектуальных игр в жизни школьников

А.С. Макаренко - большой знаток ребячьих душ, часто в своих трудах возвращался к вопросу о роли игры в жизни детей. В практике людей, работавших с этим замечательным педагогом, игра широко использовалась как могучее средство воздействия на детский коллектив. Игра развивала фантазию, помогала искать выход из трудного положения, избавляла педагогов от скучной назидательности, создавала в детском коллективе атмосферу дружелюбия, здорового соревнования на выдумку, смекалку и быстрое решение задач.

Многие педагоги, признавая, что в дошкольном возрасте игра является потребностью и основным видом деятельности ребенка, забывают о том, что и в последующие годы она продолжает оставаться одним из главных средств и условий развития интеллекта школьника. В играх для школьников не должно быть серости и однообразия. Игра должна постоянно пополнять знания, быть средством всестороннего развития ребенка, его способностей, вызывать положительные эмоции, наполнять жизнь детского коллектива интересным содержанием.

Против недооценки познавательного и воспитательного значения игры в жизни ребенка выступал А.М.Горький. Он писал, что “игра - путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменить”. Познание мира в интеллектуальных играх облекается в иные формы, не похожие на обычное обучение: здесь и фантазия, и самостоятельный поиск ответа, и новый взгляд на известные уже факты и явления, пополнение и расширение знаний, установление связей, сходства или различия между отдельными событиями. Но самое важное - это то, что не по необходимости, не под давлением, а по желанию самих игроков во время интеллектуальных игр происходит многократное повторение предметного материала в его различных сочетаниях и формах.

Мир игры очень разнообразен: подвижные, правовые, ролевые и т.п. Хочется сосредоточить ваше внимание на интеллектуальных играх, которые помогут педагогам, организаторам внеклассной деятельности не только организовывать досуг учащихся, но и решать задачи их умственного развития.

Участие в интеллектуальных играх позволяет игрокам мобилизовать все свои знания: думать, подбирать подходящее, отбрасывать негодное, сопоставлять, оценивать. В ходе игры, как правило, игроки, отличающиеся “леностью ума”, желающие все получить в готовом виде, и те незаметно дтя себя активи-

зируются, увлекаются поисками ответов в книгах, начинают размышлять, так как положение "последнего" в игре мало кого устраивает. Победителем чаще всего бывает не тот, кто просто больше знает, а тот, у кого к тому же больше развито воображение, кто умеет видеть, наблюдать, подмечать, быстрее и точнее реагировать в игровой ситуации, кто не просто располагает хорошей "кладовой памяти", но может с умом пользоваться ее богатствами.

Игры помогают, по утверждению К.Д. Ушинского, не только проявить способности и наклонности, но и совершенствовать их. Толковая игра в руках хорошего организатора превращается в действенное орудие воспитания и обучения, требует значительного умственного напряжения от ее участников, приносит им в то же время большое удовлетворение.

Интеллектуальная игра требует от участников определенного умственного напряжения, настойчивости, терпения и организованности. Как тут установить грань между трудом и игрой, да и следует ли это делать? Если речь идет о создании новых игр, сделанных и оформленных самими учащимися, то это уже бесспорно труд, причем труд творческий, плодотворный. От коллектива ребят, занятых таким трудом, потребуется очень многое: усидчивость и трудолюбие, любознательность и пытливость, выдержка и изобретательность, а также самые разнообразные навыки и умения. Совместное обсуждение и оценка готовых игр приучают выслушивать критические замечания товарищей и думать над устранением подмеченных в игре недостатков, развивают и укрепляют у слушателей чувство коллективизма.

Из ребят, обладающих организаторскими способностями, в играх незаметно вырастают общепризнанные лидеры, будущие педагоги. Моральные нормы, о соблюдении которых педагоги часто и многократно, но столь же и безуспешно, напоминают ребятам, незаметно могут вырабатываться в ходе игры. Недаром, А.С. Макаренко высоко ценил играющий детский коллектив, в котором строгими судьями являются сами его участники.

Хочется указать еще на одну важную черту интеллектуальных игр, превращающую их в орудие* воспитания. Они всегда ведутся по определенным правилам. В игре учащиеся должны мобилизовать свои знания, обращаться к материалу, не вошедшему в учебники, умственно и морально обогащать себя. А осознание этого приносит чувство удовлетворения, уверенности в себе.

2. Место педагога в интеллектуальных играх

Без педагога, без его поддержки многие интересные начинания ребят могут оказаться трудными и неосуществимыми для них. Педагог должен стать не только организатором игры, но и ее участником, так как простая отсылка ребят к игре (пусть даже очень хорошей!) не вызовет у них особого энтузиазма. Руководитель детского коллектива должен положить начало творческой работе учащихся, умело ввести ребят в игру. Это не значит, конечно, что педагог идет вразрез с хорошими замыслами ребят, что он "навязывает" игру вопреки желаниям детского коллектива. По мере того как интеллектуальные игры становятся более или менее постоянным занятием ребят, руководитель постепенно как бы отходит на второй план. Но вначале он и высший авторитет, и судья во время возникающих споров и разногласий, и обязательно активный рядовой участник игр. Важно присутствие педагога, прекрасно владеющего мето-

дикой, в играх без определенных правил, играх, ответы в которых многообразны и могут поставить в затруднительное положение недостаточно знающих игроков.

Как в интеллектуальной игре обойтись без педагога? И дело не только в том, что он нужен во время возникающих споров. В его власти дать игре новый поворот, направить ее по новому руслу, усложнить, сделать еще более интересной, обратить внимание играющих на новые детали. Уточняющий вопрос руководителя, вовремя поданная реплика, напоминание известного, облегчающее нахождение неизвестного - будут способствовать не только поддержанию интереса к игре на высоком уровне, но и дальнейшему упрочению авторитета самого педагога в среде слушателей.

Некоторые педагоги высказывают возражения против причисления подобных игр к интеллейуальным, так как вопросы по истории развития музыки, литературы, истории и других наук, вопросы на общую эрудицию не настолько развивают интеллект. Другие, наоборот, считают, что при том минимальном времени, которое можно уделить на классных часах викторинам, кроссвордам, досуговым формам интеллектуальных игр, эти игры очень полезны, особенно если они сопровождаются аудио или видеозаписями. Если к тому же в ходе игры ведущим задаются не только "викторинные" вопросы, то интеллектуальное содержание этой игры становится очевидным. Вообще игры по истории музыки, литературы, физики, математики и др. требуют от ведущего высокой эрудиции.

Как показывает опыт работы, многие слушатели при составлении интеллектуальных игр часто обращаются к учебникам, Детской энциклопедии и другим книгам и справочникам. Составление пакетов с вопросами к этим играм очень полезно, оно является своеобразной гимнастикой памяти. Познавательная роль интеллектуальных игр и творческий характер самого процесса их конструирования бесспорны, а использование элементов игровой деятельности на занятиях в учреждениях дополнительного образования и при выполнении домашних заданий вполне возможно. Очевиден и тот факт, что игры способствуют выработке целостных представлений, они прочно связывают отдельные факты, воссоздают исторические картины, помогают накапливать материал для характеристики различных событий, усваивать важнейшие понятия. Иначе говоря, они являются важным средством усвоения материала и отвечают требованиям, выдвигаемым к программам учреждений дополнительного образования.

3. Принцип усложнения игрового материала

Интеллектуальные игры предполагают заранее определенную цель, план и общие для всех участников правила. Эти игры помогают ее участникам углубить знания по различным вопросам, полученным в ходе учебы, расширяют кругозор, обогащают новыми сведениями.

Говоря о значений интеллектуальных игр, имеется в виду своеобразное продолжение обучения в игровой форме. Это не только повторение того, что пройдено, но и усвоение материала, который выходит за пределы учебников. Ведь победители, особенно участники в возрасте 14-16 лет, хотят не просто получить в ходе игры наибольшее количество очков, они стремятся узнать по-

больше нового, проверить точность своих представлений, с наибольшей полнотой раскрыть свои знания и заслужить одобрение или восхищение сверстников. Игра, требующая определенных усилий, дающая возможность расти, а не просто блеснуть знаниями, особенно популярна в этом возрасте. Победа в такой игре приносит чувство радости и удовлетворения.

Набор форм интеллектуальных игр в школе и учреждении дополнительного образования должен вызывать интерес у ребят разных возрастов и склонностей. Интеллектуальные игры ни в коем случае не должны преследовать такую цель, как механическое заучивание фактов, без логического осмысливания. К этому и должны стремиться создатели интеллектуальных игр, считая своей главной задачей всемерное усовершенствование памяти учащихся. При отборе интересных фактов для составления вопросов к играм приходится ориентироваться главным образом на материал, включенный в учебники, энциклопедии и т.п.

Опыт конструирования и составления интеллектуальных игр в Игроклубе и Педклубе "Радуга" свидетельствует о том, что главное, к чему нужно стремиться, - это уметь не только вызвать интерес слушателей к игре, но и добиться того, чтобы он был устойчивым и не ослабевал, а, наоборот, нарастал по ходу игры.

Передовые русские педагоги не раз высказывали мысль о том, что в процессе преподавания любой дисциплины необходимо опираться на интересы учащихся, на понимание ими полезности приобретаемых знаний. В педагогических сочинениях можно встретить и такое требование: преподавание призвано не только будить разум, но и обращаться к сердцу ученика, к его воображению. Н.А. Добролюбов писал: "Как бы ни хорошо убедилась ученица в пользе предмета, она все-таки не будет им заниматься с любовью и охотой, пока не почувствует сердечного влечения к занятиям. А известно, что когда занимаются с охотой, то дело идет несравненно легче и успешнее, чем при занятиях по необходимости, из-под палки".

Если игровой материал труден, подается без учета известного и неизвестного учащимися, если не ясна цель, невозможно рассчитывать на живой интерес ребят к подобным шрам. Аморфная игра, в которой нет острых ситуаций, нет напряжения, нет борьбы за первенство, не будет пользоваться успехом в среде ребят.

Постепенное усложнение содержания, логическое включение нового материала, требующего расширения знаний и активизации мышления, способствуют развитию устойчивого интереса к игре. Очень трудно, однако, в какой-то одной игре сгруппировать такой материал, который бы отвечал всем этим требованиям. Еще труднее облечь его в занимательную форму, возбуждающую любопытство, способствующую любознательности, поддерживающую интерес в течение всей игры. Поэтому встает вопрос о серии игр, обеспечивающих переход от известного к менее известному, а потом и к новому, от простого к более сложному. Именно поэтому рекомендуется начинать с простейших и очень известных интеллектуальных игр, которые не требуют большой организационной подготовки.

Руководителю игрового коллектива в практической работе придется самому решать, что включать в игру, а от чего временно отказаться. Ясно толь-

ко одно: если в играх слушатели не будут находить нового, если все в них будет известно - эти игры не будут пользоваться успехом. При составлении интеллектуальных игр огромное значение имеет: отбор интересных фактов, имен, дат; - группировка их с учетом логических связей и развития событий. Отбирая материал, группируя его, создавая игру определенного типа, следует помнить о связях событий, рассматривать их в развитии, подводить слушателей всякий раз к логическому итогу.

Таким образом, привлечение разнообразного материала в интеллектуальных играх способствует развитию кругозора учащихся и является важным условием возбуждения и поддержания у них интереса к созданию новых игр.

4. Некоторые особенности интеллектуальных игр

Нередко считают, что конструировать интеллектуальные игры и играть в них будут лишь учащиеся средних классов. Однако практика показывает, что возраст ребят не помеха. Обычно старшеклассники, проявляющие больше склонности к анализу фактов, к самостоятельному нахождению ответов о взаимосвязи явлений и их закономерности, больше любят те игры, в которых нужно не просто заучивать, запоминать, а требуется сопоставлять, рассуждать, подкреплять выводы наблюдениями. Их привлекает сам процесс подбора фактов, нахождения логически правильных ответов. Они любят в игре и такой момент, как критика ошибочных ответов. Этим обусловлена и специфика интеллектуальных игр для старшеклассников. Не следует, однако, думать, что элемент “рассудочности” в них должен преобладать. Игровая форма во всех случаях должна быть увлекательной, оформление игры - красочным, сам процесс игры - динамичным, цель - достижимой. При проведении игр со старшеклассниками следует шире практиковать зачет дополнительных очков за исправление ошибок в ответах товарищей, предоставление дополнительного хода за обоснованную критику неверного хода и т.п. Это нужно для того, чтобы к стремлению победить у участников добавилось желание следить за общим ходом игры, охватить весь материал в целом.

Многие старшеклассники любят игры, в которых нужно сопоставить, обдумать, а не просто вспомнить (простое восстановление в памяти заученного их часто не удовлетворяет). Поэтому в этой среде популярны игры “Взломщик”, “Интеллектуальная триада”, “Фараон” и т.п.

Школьники в ходе игр запоминают не только даты, имена, названия местности, но и приобретают привычку давать краткие, четкие ответы, ребята лучше усваивают графический и иллюстративный материал.

Но здесь существуют и трудности. Так, например, очень сложно сделать хорошую игру на материале, который связан с понятиями, определениями, характеристиками. Трудно научить участников игр отвечать обстоятельно и связанно. Попытки достичь этого очень часто заканчиваются тем, что игра становится громоздкой, занимает много времени и теряет эмоциональную окраску.

5. Интеллектуальные игры в Самарской области

Предполагалось, что игры, созданные в Игроклубе и Педклубе, будут использоваться во внеклассной работе, но жизнь показала, что игровой момент

вполне возможен и в самом процессе обучения. По отзывам педагогов, многие игры уже прочно вошли в практику учебной работы школ. Так, например, популярные "Пятью пять", -"Морской бой" и другие игры часто проводятся в средних классах не только общеобразовательных школ, но и в учебных заведениях нового типа (гимназиях, лицеях и т.п.). Наиболее популярными для 10-11 классов стали игровая программа "Стадион Гиннесса" и игра "Взломщик". Общими усилиями слушатели Игроклуба и Педклуба, внесли в них ряд поправок и изменений, в результате чего появилось несколько новых вариантов этих игр.

В пособии также приводятся игры, сконструированные и составленные на занятиях Игроклуба и Педклуба "Радуга" в рамках учебного курса "Интеллектуальные игры". Апробация составленных игр проводилась на базовых педагогических площадках.

Интерес к нашим играм на базовых педагогических площадках постепенно возрастает, мы используем их при проведении педагогической практики, так как педагоги некоторых школ города уже привыкли к тому, что слушатели Игроклуба и Педклуба проводят различные игровые внеклассные занятия.

О популярности интеллектуальных игр среди педагогов Самарской области говорит тот факт, что ежегодно на базах СГМЦДиЮТ и СИПКРО проходит множество обучающих семинаров в рамках региональной комплексной программы "Играем роль - играем жизнь" и по программе СПО (ФДО) "Игра - дело серьезное". Слушатели Игроклуба и Педклуба "Радуга" в период педпрактики успешно применяли игры как на уроках, так и во внеклассной работе на базовых педагогических площадках. По общему признанию учителей, методистов и самих "практикантов" результаты были очень хорошие: повысились активность ребят и интерес к интеллектуальным играм, прочнее стали знания, развилась инициатива и самостоятельность в поисках различного учебного материала, выходящего за рамки учебника.

Есть надежда, что в Школе юного педагога станет хорошей традицией проводить специальный смотр авторских интеллектуальных игр и программ после окончания практики по учебному курсу "Интеллектуальные игры" программы "Игровая мастерская". Не все смогут принять в нем участие как авторы, но большинство заранее будет готовить новые игры, роясь в атласах, книгах и энциклопедиях, чтобы на этом смотре блеснуть перед товарищами своим "шедевром".

В нашей "копилке" сейчас около 25 игр. Одни из них созданы педагогами Санкт-Петербурга, Костромы, Омска и других городов России. Другие создали мы сами на их основе, но с иным содержанием. Но есть у нас и свои собственные разработки, которые мы тоже предложим Вашему вниманию на страницах этого пособия.

Завершая эту часть пособия, хочется отметить, что на данном этапе развития игровой деятельности в образовательных учреждениях области, интеллектуальные игры перестали быть явлением случайным, разовым, а приобрели массовый характер, особенно в учреждениях дополнительного образования.*

*В основу статьи положены материалы из книги Кулагиной Г.А. Сто игр по истории, М., Лросвящение, 1983.

ОБЗОР ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР, НАИБОЛЕЕ ПРИМЕНЯЕМЫХ В ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПРАКТИКЕ

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ, РАЗРАБОТАННЫЕ В САНКТ-ПЕТЕРБУРГЕ

“5х5 ПЯТЬЮ ПЯТЬ”

Игра впервые проведена: школа N 56 г. Санкт-Петербурга, апрель 1991 года.
Основа игры: в основу положены некоторые правила игры “Балда”.
Участники игры: 2-3 команды (желательно по 5 человек).
Реквизит: игровое поле.

ХОД ИГРЫ

Команда, которой выпало по жребию начинать игру, выбирает, куда и какую букву дописать на игровом поле. Правило здесь одно: к уже имеющимся на поле буквам добавить еще одну, чтобы появилось новое слово. Это слово должно быть существительным в единственном числе, в именительном падеже, без уменьшительно-ласкательных суффиксов. При составлении новых слов не должно быть имен собственных: имен, фамилий, названий городов и т.п. Слова читаются как угодно, только не по диагонали, при этом нельзя в одном слове дважды использовать одну букву.

Каждая горизонтальная строка на поле - область тематических вопросов: литературных, исторических, музыкальных, спортивных, математических или других.

Команде, поставившей букву, предлагаются вопросы из той области знаний, на строку которой команда ставит букву. Вопросов задается столько, сколько букв в слове, образовавшемся после хода команды. Если получилось пятибуквенное слово, то команда должна правильно ответить на четыре вопроса из пяти заданных. Если команда ответила правильно, то она получает по 10 очков за каждую букву в образовавшемся слове. Если же команда не отвечает, то все очки за данный ход получает противоположная команда. Следующую букву ставит команда, не получившая очков.

Образец игрового поля

		У			История
		Д			Спорт
		А			Искусство
		Ч			Литература
		А			География

Примечание'. Предлагается другой вариант подсчета баллов: команда может получить за вновь образованное слово столько баллов, сколько букв в этом слове, но для этого ей надо правильно ответить на такое же количество вопросов из пяти максимальных. Например, если слово из 4 букв, то надо ответить на четыре вопроса из 5, если из 5 и более букв - на все 5 вопросов.

И еще одно предложение: не передавайте баллы за неправильный ответ другой команде (Прим, автора).

"МОРСКОЙ БОЙ"

Игра впервые проведена: школа N 56 г. Санкт-Петербурга.
Основа игры: в основу положены некоторые правила игры "Морской бой".
Участники игры: несколько команд.
Реквизит: игровое поле (для играющих и для ведущего).

ХОД ИГРЫ

Команды в тайне от противника выставляют на поле корабли и передают координаты ведущему. Та команда, которой по жребию выпадает начать игру - называет координату первого выстрела. Если на этой клетке стоит корабль противника, то команда получает в плюс очки, проставленные на клетке и продолжает "стрельбу". Если на этой точке нет корабля, то ведущий предлагает команде вопрос той сложности ~ сколько очков стоит на этой клетке. На размышление дается столько секунд - сколько очков. Если команда ответила правильно, то очки засчитываются в плюс, если ответ неверен, или команда не'ответила, то - в минус, и вопрос переходит противнику. Противоположная команда, дав правильный ответ, получает эти очки себе в плюс. Если и они ответить затруднились, то просто делают следующий выстрел, а ведущий зачитывает правильный ответ.

Команда выбывает из игры, если "потоплены" все ее корабли. Выигрывает та команда, которая к моменту, когда у нее "сбиты" все корабли, наберет большее количество очков (победителем может считаться и та команда, у которой остался последний корабль "на плаву").

Заранее проговорите с участниками равное количество кораблей и их ценность в баллах.

Примечание. При проведении игры, мы столкнулись с проблемой выявления победителя: зачем отвечать на вопросы и набирать очки, если все равно побеждает команда, у которой останутся "на плаву" корабли? ***И*** наоборот, зачем "подбивать" корабли соперника, если победитель определяется по количеству набранных баллов? Мы предлагаем изменить правила, чтобы устранить это противоречие:

1. Перед игроками находится игровое поле, расстановка баллов и кораблей на котором известна только ведущему. На общем поле ставится количество кораблей равное стороне квадрата игрового поля. Например, если поле 7 х 7, то кораблей ставится 7 штук и т.п.
2. Обе команды "стреляют" по одному полю, пытаясь "уничтожить" корабли мнимого соперника.

3. Игра заканчивается в момент “гибели” последнего корабля на игровом поле.

4. Победителем игры считается та команда, которая на момент “гибели” последнего корабля, набирает большее количество баллов (Прим, автора).

Образец игрового поля

	А	Б	В	Г	Д	Е	Ж	З	И
1	10	40	30	20	10	5	15	40	10
2	5	**25**	15	30	40	10	20	15	**5**
3	10	5	25	10	15	**40**	20	30	5
4	40	30	**5**	10	20	15	10	5	20
5	40	30	5	10	**20**	25	15	5	40
6	10	25	15	10	20	15	5	30	20
7	10	**5**	25	15	30	20	15	40	30
8	10	40	30	15	**20**	5	40	**10**	25
9	40	**25**	5	10	30	20	40	5	30

“ВЗЛОМЩИК”

Игра впервые проведена: школа N 56 г. Санкт-Петербурга, февраль 1991 года.
Авторы: В.И. Николаев, С.В. Данилов, М.А. Коссой, А.Г. Муркес, М.Н. Куценко.
Основа игры: в основу положен сюжет, имитирующий подбор значений кодового замка и ключа для “взлома” сейфа.
Участники игры: - несколько команд по 9 человек в каждой. <

- “Барабашка” - некое мистическое существо, “домовой”, веселый, добрый, отзывчивый, с удовольствием подсказывающий командам. “Живет” в сейфе, на двери которого и обозначен отгадываемый шифр.

В сейфе лежит приз - “сокровище”.

Реквизит: - игровое табло - сейф с позициями шифра;
- таблички для наименования подсказок (историческая, музыкальная, и т.д.);
- реквизит, необходимый для подсказок;
- таблички с соотношением баллов и подсказок.

ХОД ИГРЫ

Основная задача играющих - отгадать закодированное историческое событие, обозначенное временем и местом его прохождения. При этом необходимо выбрать наиболее удачную тактику, чтобы, используя подсказки, набрать как можно больше баллов.

На игровом поле изображен сейф с кодовым замком. Чтобы сейф открыть необходимо отгадать шесть значений кодового замка (число, месяц,

век, год, страна, город) и подобрать ключ ~ определить какое историческое событие произошло в данном месте в данное время. Позиции кодового замка отгадываются в порядке, в котором они перечислены. Команды путем жребия определяют того, кто будет начинать игру (отгадывать первую позицию, в данном примере - число). После чего “Барабашка” поочередно предлагает командам вопросы-подсказки по отгадыванию позиции. Так продолжается до тех пор, пока какая-либо из команд не даст правильный ответ. В этом случае она получает столько баллов, сколько стоила последняя прозвучавшая подсказка.

Если команда отвечает неправильно, ход переходит к сопернику, а из отвечавшей команды уходит игрок, давший неправильный ответ. Если команда не знает ответа - ход переходит к противнику. Противник может отвечать по уже прозвучавшей подсказке или попросить следующую. Если в игре исчерпаны все подсказки, то команда, попросившая последнюю 7-ую подсказку обязана дать ответ. Если ни одна из команд не смогла дать верный ответ - его раскрывает “Барабашка”. Следующую позицию начинает отгадывать та команда, которая в этот раз была второй.

Побеждает в игре та команда, которая после отгадывания события набрала большее количество баллов, ей достается приз из сейфа.

Соотношение подсказок и баллов следующее:

до 1 подсказки - 200 баллов,
1 подсказка - 150 баллов,
2 подсказки - 100 баллов,
3 подсказки - 80 баллов,
4 подсказки - 60 баллов,
5 подсказок - 40 баллов,
6 подсказок - 20 баллов,
7 подсказок - 10 баллов.

Примечание'. Подсказки могут располагаться по уровню обобщенности аналогий-ассоциаций или быть распределены по разным областям человеческой деятельности: музыкальная, историческая, литературная, логическая и т.д. Второй вариант: команда имеет право выбирать подсказку. После отгадывания очередной позиции ведущий может торговаться с командами, предлагая им вместо баллов призы.

“КРЕСТИКИ-НОЛИКИ”

Игра впервые проведена: школа N 56 г. Санкт-Петербурга, февраль 1991 года.
Авторы: В.И Николаев, С.В. Данилов, М.А. Коссой, А.Г. Муркес, М.Н. Куценко.
Основа игры: в основу положены некоторые правила игры в “Крестики-нолики”.
Участники игры: - две команды по 9 человек,
- жюри из 9 человек (желательно),
- ведущий.

ХОД ИГРЫ

“Крестики-нолики” - интеллектуально-творческая игра, позволяющая использовать ее в любой области человеческих знаний и умений.

Основой игры является классическое поле -3х3.

В клетках поля написаны названия 9 конкурсов. Команды тянут жребий, роль которого исполняют две карточки со значками “Х” и “0”. Команда, вытянувшая “Х”, называется командой “крестиков” и начинает игру, то есть выбирает на поле конкурс для игры. “Крестики” первыми выполняют задания этого конкурса.

Жюри оценивает выступления команд, для чего каждый член жюри поднимает карточку со знаком той команды, которая, по его мнению, победила.

Команда, победившая по большинству голосов членов жюри, ставит свой знак на игровое поле на место только что сыгранного конкурса.

Следующий конкурс выбирает проигравшая команда.

В игре выигрывает та команда, которой удалось поставить три своих знака в один ряд или поставить на поле пять своих знаков.

Образец игрового поля

Литература	Искусство	Химия
Эрудит	Физика	Биология
География	Искусство	Математика

“СТОЛ ЗАКАЗОВ”

Авторы: В.И. Николаев, С.В. Данилов, М.А. Коссой, А.Г. Муркес, М. Н. Куценко.

Основа игры: в основу положена имитация покупки товара в магазине.

Участники игры: две и более команды или до 10 индивидуальных участников.

Реквизит: - призы-товары с ценами.

- перечень заданий “нагрузки”.
- таблица с обозначением видов и цен “нагрузки”.
- “деньги” для игры.

ХОД ИГРЫ

На “прилавке магазина” выставлен “товар” (книги, игры или творческие задания), на котором обозначена цена.

У каждого играющего (или команды) есть определенная сумма денежных единиц (на 10 единиц ниже цены самого дешевого товара). Играющие

выбирают товар, который хотели бы приобрести. Но для его покупки надо набрать “нагрузки” на такую же или большую чем цена товара сумму. “Нагрузка” выбирается из списка, в котором как минимум 5 позиций четырех уровней стоимости (сложности). При этом необходимо выбрать “нагрузку” так, чтобы в списке были представлены все 5 позиций (например: игры - 10, песни - 30, спорт - 40, мастерская - 10, загадки - 20). После того как все группы завершат свой выбор, ведущие начинают раскрывать “нагрузки” - от простой к сложной. То есть сначала - выполняются задания всех десятибалльных “нагрузок” (время на подготовку 30 сек.), потом двадцатибалльных (1,5 мин.), тридцатибалльных (5 мин.), сорокабалльных (10 мин.).

Если играющий выполняет задание, оно ему засчитывается, если нет - он должен выплатить цену задания “деньгами”. Если играющий не может ни выполнить задания, ни заплатить, то он лишается права “покупки”. Если вся “нагрузка” выкуплена, то играющий имеет право получить свой “призтовар”. Если один и тот же “товар” хотели бы приобрести двое и более играющих, они начинают бороться за “товар”. “Товар” достается тому, кто согласен все пункты заявки на “нагрузку” повысить на десять баллов.

Играющий может во время выполнения заданий “нагрузки” - отказаться от “товара” (если у него еще есть “неистраченные деньги”) и составить заявку на другой, еще не проданный “товар”.

Оценку качества выполнения заданий нагрузки производят продавцы-ведущие. Задания “нагрузки” могут носить как творческий, так и познавательный характер.

“ГОРДИЕВ УЗЕЛ”

Авторы: В.И. Николаев, С.В. Данилов, М.А. Коссой, А.Г. Муркес, М. Н. Куценко.

Основа игры: в основу положена имитация разрубания Гордиева узла.

Участники игры: - 3 команды.

Ведущие: - 2 человека. Один из которых непосредственно объясняет правила и ведет игру, а второй больше работает с инвентарем, объясняет условия конкурсов и активизирует болельщиков.

Экспертная комиссия: - 3 или 5 человек, оценивающая правильность выполнения задания. Ее может и не быть, этим может заниматься один из ведущих, но в случае спорных ситуаций такую комиссию или группу следует иметь.

Болельщики: - с ними не требуется предварительной работы кроме:

1. Объяснения правил поведения на игре.
2. Рассадки по определенным правилам, чтобы было легче организовать с ними работу в течение игры.

Реквизит: 1. Обруч, веревки с завязанными узлами, зажимы разного цвета для обозначения передвижения команд по веревке.

2. Проигрыватель, магнитофон для музыкального оформления (на выход ведущих, музыкальные паузы в игре, время на обдумывание команд своего вопроса).
3. Призы.

Игра “Гордиев узел” - логическая, развивающая форма, целью которой является создание условий для расширения интеллектуального потенциала средних и старших школьников.

ХОД ИГРЫ:

Перед участниками игры вывешивается обруч, в трех местах обвязанный веревками, на разном расстоянии которых завязаны узлы разной степени сложности. Все веревки одинаковой длины, узлы завязаны также в определенной последовательности. Каждой команде по очереди задается логическая задача. После определенного времени на размышление, если команда отвечает правильно, то представитель команды может развязать узел. Если ответ неверен, то узел остается не развязанным, а команда продолжает участвовать в игре.

После того как последняя задача (разыгрывается не больше 8 или 9) будет решена, определится, кто из команд станет участником финальной встречи.

Участником финала становится та команда, чья веревка сможет дотянуться до противоположного конца обруча и быть связанной "гордиевым узлом" с веревкой противоположной команды (если не все узлы на веревке развязаны, то этого не происходит).

"ПАШ. ЯМБ. ПОКЕР"

Игра впервые проведена: школа N56, г. Санкт-Петербурга, январь 1991 г
Авторы: С.В. Данилов, В.И. Николаев
Основа игры: в основу положены некоторые правила игры в "кости", так называемый "кубиковый покер".
Участники игры: - две команды (число игроков не ограничено, главное, чтобы в каждом конкурсе участвовало 5 игроков от каждой команды),
- жюри из 5 человек.
Реквизит: - игровое табло,
- реквизит для проведения конкурсов,
- 5 наборов карточек для жюри с гранями игрального кубика и одной пустой.

ХОД ИГРЫ

Основная задача играющих', выполняя различные творческие конкурсы набрать как можно больше баллов.

Перед началом каждого конкурса команды бросают игральный кубик. Та команда, на чьем кубике выпало больше очков, выбирает конк$>с. После выступления команд жюри выставляет оценки. Результаты заносятся в таблицу. Далее команды снова разыгрывают кому выбирать конкурс. И так до заполнения всей таблицы.

Общая характеристика конкурсов.

Конкурсы в верхней части таблицы, кроме "шестерок", предполагают, что на вопросы отвечает каждый участник команды последовательно.

"Единицы" - конкурс типа "отгадал - не отгадал". Задача дается каждому члену команды. Члены жюри, оценивая каждый одного игрока, поднимают либо одно очко, либо ноль.

"Двойки" •- пример задания: на паре рифм сочинить стихотворение. Оценка - аналогично - либо "2", либо "О".

"Тройки" - в этом задании обыгрывается цифра "три". Игроки должны дополнить фразу, например: - Юрий Олеша "Три ..." (толстяка) - игра "Третий ..." (лишний). Оценка - аналогично - либо "3", либо "О".

“Четверки” - каждый член команды дополняет фразу, в которой названы три из четырех понятий, например: - север, юг, запад... (восток). Оценка - аналогично - либо “4”, либо “О”,

“Пятерки” - каждый игрок должен назвать пять определенных понятий (например, цвета пяти олимпийских колец). Оценка - аналогично - либо “5”, либо “О”.

“Шестерки” - команде в целом задается один сложный вопрос, типа вопросов для “Брейн-ринга”. Оценка - аналогично - либо “6”, либо “О”.

Та команда, которая в верхней части таблицы набрала 63 балла и больше, получает премию в 50 баллов.

Игры нижней части таблицы.

“Пара” - творческий конкурс для двух человек из команды (юноша и девушка). Жюри выставляет пару одинаковых оценок (от 0 и 0 до 6 и 6), например: 4 и 4. “2+2” - творческий конкурс для четырех человек из команды (2 юноши и 2 девушки). Жюри выставляет две одинаковых пары оценок (от 0,0,1,1 до 5,5,6,6), например: 1,1,5,5.

“Треугольник” - обыгрывается нахождение трех одинаковых объектов или три игрока выполняют одинаковое задание. Жюри выставляет три одинаковых оценки (от 0,0,0 до 6,6,6), например: 3, 3 и 3.

“Квадрат” - обыгрывается нахождение четырех одинаковых объектов или четверка игроков выполняют одинаковое задание. Жюри выставляет четыре одинаковых оценки (от 0,0,0,0 до 6,6,6,6), например: 2,2,2 и 2.

“Малая улица” - конкурс, в котором важно выполнить задание так, чтобы члены команды последовательно выполнили его части. Жюри выставляет либо все б, либо 1,2,3,4,5. Максимальная оценка - 15 баллов.

“Большая улица” - конкурс, в котором все вместе выполняют творческое задание. Жюри выставляет либо все 0, либо 2,3,4,5,6. Максимальная оценка - 20 баллов.

“2+3” - творческий конкурс, учитывающий подобное сочетание предметов. Жюри выставляет оценки (от 0,0,0,1,1 до 5,5,6,6,6), например: 1,1,5,5,5.

“Шанс” - это конкурс для болельщиков. Оценивается произвольно каждым членом жюри от 1 до 6 очков. “Паш” - записывается в таблицу 50 очков, если за конкурс в верхней части таблицы все члены команды получили максимальное число очков. В игре побеждает команда, набравшая большее число очков. Целесообразно совместить конкурс с танцевальным вечером.

“СТАДИОН ГИННЕССА”

Авторы: С.П. Афанасьев, С.В. Коморин, Л.И. Тимонина, А.И. Тимонин.

С самых давних времен у человека существовала мечта, заветное желание знать, что в окружающем мире является самым - самым... Самое высокое дерево. Самое большое число. Самый красивый цветок. Самое вкусное мясо. Самый холодный год. Постепенно человек сам стал создавать что-то “самое - самое”. Самая высокая пирамида. Самое грозное оружие. Самый большой корабль. Это стремление сохранилось и до наших дней. Недаром такой огромной популярностью пользуется сегодня “Книга рекордов Гиннесса”. В ней собраны данные о самых удивительных рекордах, которые могут быть в этом мире. В игре-викторине “Стадион Гиннесса” все вопросы тоже посвящены, как вы уже догадались, всему самому-самому, что есть в природе и что создано трудом и фантазией человека. Эти вопросы подразделены на несколько категорий по степени сложности. Но прежде, чем отвечать на них, познакомьтесь с правилами игры.

Игра не случайно называется “Стадион”. Во-первых, потому что стадион - это то место, где устанавливают новые рекорды. А во-вторых, потому что отвечать на вопросы придется, соблюдая правила некоторых видов спорта. А именно: “толкание ядра”, “бег с препятствиями”, “прыжки в высоту”. При этом можно выставить несколько команд, участвующих только в одном виде состязаний. Можно даже провести в один день только один вид соревнований, например, бег с препятствиями, а другие не проводить. Но можно создать команду “троеборцев”, им придется пройти через все “виды спорта”, и победитель в этом случае будет определяться по результатам во всех состязаниях. А если, например, вы организуете эту игру в школе, можно включить в одну команду учеников 7-го, 9-го и 11-го классов. Семиклассники будут отвечать на самые простые вопросы, старшие ребята на более сложные. А победа будет присуждена команде, добившейся самых высоких результатов в каждом туре. Это может сплотить ребят разных возрастов и научит ответственности за общее дело.

Каковы же правила игры? Начнем с самых простых вопросов и с самого легкого, по условиям нашей игры, вида спорта - “толкание ядра”. Как толкают ядро, видел, наверное, каждый. Ядро обычно летит не далеко и у малоопытных спортсменов вообще может упасть через 3-4 метра полета. В викторине, “толкателю ядра” представляется попытка ответить на неограниченное число вопросов. При этом ответ должен прозвучать не более чем через 10 секунд, после того как вопрос прозвучал. Каждый правильный ответ будет равен одному метру полета ядра. Если, например, игрок ответил правильно на 10 вопросов, значит его “ядро” пролетело 10 метров. Если же ответ был неправильным, или участнику не хватило отведенных 10 секунд - то в этой ситуации считается, что “ядро” упало на землю.

Может случиться так, что с самого первого вопроса “спортсмен” не знает, что ответить. Будем считать, что в этом случае “ядро” выскользнуло из руки прямо на линии метания. Если ведущий игры и судьи не возражают,

такому игроку может быть предоставлена вторая попытка. Участвуют в этих соревнованиях не команды, а отдельные эрудиты-спортсмены. (Где это видано, чтобы на стадионе одно ядро толкали общими усилиями несколько человек одновременно?) Но в самом крайнем случае это правило можно нарушить и разрешить создание команд “толкателей” из 2-х или 3-х человек, объяснив при этом, что в настоящем спорте так не бывает.

Победителя в этих соревнованиях определить просто: чье ядро пролетело больше метров, тот.и является первым. Для наглядности можно изготовить табло, на котором фиксировать все результаты.

Следующий вид состязаний - “бег с препятствиями” - более сложный и по вопросам и по правилам. Обычно бегунам на дистанции необходимо преодолеть строго определенное число препятствий (от 5-ти до 10-ти решите сами). Как вы знаете, препятствие может быть и не преодолено - барьер сбит на землю. Но это не является поводом, чтобы останавливаться. Так и в нашей игре. Каждому участнику предстоит преодолеть, допустим, 5 препятствий, т.е. ответить на 5 вопросов. На каждый ответ дается по 15 секунд, даже если ответа не последовало, задается новый вопрос. Победителем считается тот, кто ответил на все 5 или, если таковых нет, на самое большое число вопросов. При этом может возникнуть ситуация, когда 2 или 3 участника преодолели одинаковое число препятствий. В этом случае победитель определяется с учетом времени, затраченного на ответ. А это значит, что во время “забега” каждого игрока нужно фиксировать “ЧИСТОЕ” время, которое ему потребовалось на преодоление дистанции. (Это время с того момента, как прозвучал вопрос до той секунды, когда дан ответ. Это время суммируется и получается чистое время на весь путь). Если на дистанции установлено 5 “препятствий”, то максимально возможное “чистое” время - 75 секунд. Чтобы не возникло путаницы в результатах, во-первых, проводите забеги по одному. А во-вторых, сделайте табло, где напротив фамилии каждого участника указывайте количество преодоленных препятствий и время, затраченное на их преодоление. В этом случае к концу последнего забега вы легко определите победителя. В этих состязаниях тоже нежелательны команды-участницы, предпочтительней индивидуальная игра.

Третий и самый сложный вид соревнований на нашем “Стадионе Гиннесса” - “прыжки в высоту”. Здесь самые сложные вопросы, причем они подразделены на несколько степеней сложности. Это похоже на то, как во время настоящих прыжков в высоту судьи поднимают планку все выше. Как известно, каждому прыгуну во время соревнований дается три попытки на преодоление каждой высоты. Если спортсмен преодолел планку с первой попытки, ему незачем использовать вторую и третью попытки. Они нужны для тех, кого в первый раз постигла неудача. В викторине точно также, если с первого захода игрок удачно ответил на вопрос, он может временно выбыть из соревнований, пока не поднимут планку на следующую высоту. Если же все три попытки были безрезультатными (“планка сбита” - на вопрос нет ответа), спортсмен, к большому сожалению, покидает стадион и становится зрителем. Игра начинается с “первой высоты”. На каждый ответ “прыгуну” дается 30 секунд. При этом участникам может быть предоставлена возможность использовать свои попытки подряд, но можно преодоле-

вать высоту по очереди. В настоящих соревнованиях допускаются оба варианта. После того как преодолена “отборочная высота”, начинается новый тур вопросов. В нем участвуют только те, кто был допущен судьями. Соревнования будут проходить до тех пор, пока в секторе для “прыжков” не останется одного человека того, кто “возьмет” самую большую высоту, т.е. ответит на самый сложный вопрос. Он и станет победителем. Во время “прыжков” очень полезно работать с табло текущих результатов, на котором отмечать удачны и неудачные попытки. Если в викторине предполагается участие “троеборцев”, то можно заготовить заранее протокол, который по мере заполнения будет выглядеть так:

Фамилия участника соревнований	Толкание ядра	
	результат	место
1. Гудков В	8 метров	2
2. Петров А.	3 метра	6

Фамилия участника соревнований	Бег с препятствиями		
	число препятствий	чистое время	место
1. Гудков В	5	43 секунды	1
2. Петров А.	3	75 секунд	2

Фамилия участника соревнований	Прыжки в высоту				
	1 высота	2 высота	3 высота	4 высота	место
1. Гудков В	-х	-х	-х	—	2
2. Петров А.	-х	-х	—	—	6

Итоговый протокол

Фамилия участника соревнований	Толкание ядра	Бег с препятствиями	Прыжки в высоту	Итоговое место
1. Гудков В	2	1	2	сумма 5 1 место
2. Петров А.	6	2	6	сумма 14 2 место

Данные этого протокола можно демонстрировать и на табло.

Ну вот и все правила. Приготовьте все необходимое и начинайте.

Быстрее! Выше! Сильнее!

“СКАЧКИ”

Авторы: С.П. Афанасьев
при участии Е. Смирновой, Е. Нестеровой, И. Равдиной, Н. Плотниковой.

Если объяснить правила этой игры в самом упрощенном виде, то получится так: два человека одновременно отвечают на вопрос ведущего, кто первый ответит - тот победитель. Игру можно чуть-чуть усложнить и тогда вопросов будет не один, а семь. И победитель будет определяться “по очкам”, т.е. за каждый правильный ответ - одно очко (один жетон, одна фишка), и у кого их к концу игры больше - тот и выигрывает.

Очень просто, даже элементарно. Но если вы будете проводить игру по этим максимально упрощенным правилам, получится очень скучно и однообразно. Поэтому попробуйте ввести в игру сюжет.

Представьте, что вы на ипподроме. Сейчас будут скачки. Наездникам предстоит вырвать победу в труднейшем забеге, где на пути установлено семь коварных препятствий. Чтобы ощущение ипподрома было более реальным, поставьте среди комнаты стол, а на нем соорудите препятствия (коробки, книги, чашки или макеты настоящих препятствий - все подойдет). А еще на линии старта установите фигурки двух лошадей - это могут быть белый и черный шахматные кони. Старт! Ведущий задает первый вопрос - наездники пытаются взять первое препятствие.

Чтобы не было выкриков и связанных с ними споров, договоритесь: тот, кто знает ответ, должен сначала подать знак (хлопнуть в ладоши, поднять руку или сказать “Ии-го-го”). Только после этого он получает право на ответ. Если ответ верный, всадник-эрудит переносит своего коня через первое препятствие и получает жетон-очко. Второй игрок тоже переставляет свою лошадь за первое препятствие, но в “обход” и очка не получает. Если ответ неверный, попытку одолеть препятствие получает второй наездник. Если оба всадника не смогли ответить, ведущий называет правильный ответ, а участникам предоставляется вторая попытка взять это же препятствие - им предлагается дополнительный вопрос. Ну, а если и со второй попытки препятствие оказалось непреодоленным, тогда ведущий говорит ответ, игроки в обход ведут своих коней и, мобилизовав волю и находчивость, пытаются реабилитировать себя на препятствии N 2. Очко за взятие первого барьера в этом случае не получает никто. Когда все семь препятствий “на скаку” или “в обход” окажутся преодоленными, подсчитываются очки и определяется победитель заезда.

Вопросы к этой игре необычные. Они не имеют никакого отношения к ипподрому, скачкам и лошадям, но они имеют отношение к препятствиям. Точнее к номерам препятствий. Все вопросы связаны с цифрами (1, 2, 3....7). Например, если вы прочитаете вопросы, предназначенные для препятствия N4, то обнаружите что в вопросе или ответе фигурирует цифра 4 (или прилагательное “четвертый”, или числительное “четверо”). Поэтому вопросы для этого препятствия нельзя использовать, когда преодолеваются препятствия под другими номерами. Всего для каждого препятствия заготовлено по 30 вопросов, а это значит, что можно устроить несколько забегов. И

можно сделать так, что каждый раз на линию старта будет выходить новая пара наездников. Более того, наездники могут предоставлять две команды из четырех, пяти или семи человек. И тогда, в конце игры, помимо победителей заездов, можно определить команду - победителя. Это делается просто: подсчитывается количество заездов, выигранных представителями каждого “конноспортивного клуба”.

Если у вас есть желание, можно усложнить правила игры. Можно в более активную позицию поставить болельщиков. На настоящем ипподроме для этого существует тотализатор. А у нас накануне игры можно всех зрителей объединить в две команды. Каждая будет переживать за свое конноспортивное общество. Болельщикам вручаются фишки (например, по 20 на команду). Тогда перед каждым заездом болельщики будут делать ставки на своего жокея. По итогам заезда все поставленные фишки перейдут к тем зрителям, чей подопечный победил. При таком сюжете у зрителей появляется стимул победить. Та команда болельщиков, которая будет иметь к концу игры больше фишек, получит за это приз.

Если же у вас хватит смелости, то фишки зрителям можно вручать небезвозмездно. Их можно продать. За самые настоящие деньги. И можно организовать по ходу игры постоянно действующий пункт обмена денег на фишки и наоборот. Это внесет в игру не только заинтересованность, но и азарт. Конечно, ведущему при таких правилах придется несколько тяжело - нужно будет не только задавать вопросы, следить за реакцией игроков, читать и комментировать ответы, нужно будет напоминать зрителям о времени делать ставки, стимулировать активность и щедрость, определять победителя среди болельщиков. Это нелегко, но в награду организатор игры получит яркий мажорный праздник и благодарность участников.

Сразу хочется предупредить: подобную игру с выполнением всех правил трудно проводить в большом зале. Она более подходит для маленькой аудитории (до 40 человек). В этом ее слабость, но в этом и ее преимущество. “Скачки” можно организовать там, где мало людей, но есть желание интересно провести время. Даже в купе поезда, в поездке, даже во время семейного застолья, эта игра может вам пригодиться.

“ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ ТИР”

Авторы: С.П. Афанасьев, С.В. Коморин.

Попробуйте несколько раз прочитать название этой игры, вдуматься в ее смысл и, пожалуй, вы сами догадаетесь, какие правила предлагаемой здесь игры. “Эта игра из серии эрудиционов или интеллектуальных игр, вероятнее всего, - скажете вы, - должна проходить по правилам игры в тире”. А правила эти просты. В тире есть мишени, по ним стреляют из оружия. Оружием обычно бывает пистолет или винтовка (реже лук со стрелами, а в военном тире может быть и автомат). Мишенью же служит или фигурка животного, или мельница с вертящимися крыльями, или просто листок бумаги с начерченными концентрическими кругами. Для этой игры лучше всего воспользоваться мишенью, на которой концентрические круги.

Количество мишеней* может быть разным, в зависимости от количества участников и места проведения. Для игры таких мишеней нужно заготовить достаточное количество, по одной на каждого участника. Еще нужно изготовить достаточное количество (несколько десятков) маленьких красных кружочков диаметром в 1 см. С помощью английской булавки во время игры кружочки нужно будет прикреплять к мишени, они будут обозначать место попадания "интеллектуальных стрелков". А что касается оружия, то вам не понадобиться заготавливать пистолеты и винтовки (разве лишь для оформления вечера, чтобы создать необходимую обстановку и атмосферу). Оружием в интеллектуальном тире будет кругозор участников, точность их ответов.

Самым, пожалуй, оригинальным в этой игре являются вопросы. Они все составлены по одному принципу: на каждый из них можно дать 5 и более ответов. Возьмем очень простой пример. Ведущий игры спрашивает: "Какие вы знаете головные уборы?". Участник игры может перечислить: "Пилотка, кепка, панама, тюбетейка, берет..." Он, конечно, может и продолжить этот перечень, но для попадания в "яблочко", т.е. в круг с цифрой 5 - достаточно и пяти названий. Если же участник игры растерялся и не вспомнил пяти головных уборов, а назовет, их только четыре, это значит, он попал в круг с цифрой 4 и в нем надо укрепить красный кружок. Но может произойти и другая ситуация. Ведущий задает сложный вопрос: "Как называются американские космические корабли многоразового использования, осуществляющие программу "Спейс-Шатл?" Но, увы, игрок не может вспомнить ни "Атлантис", ни "Дискавери", ни даже "Челенджер". Он молчит. Значит его выстрел был неудачным, он попал в "молоко", как говорят в тире, и очередной красный кружок будет укреплен вне мишени, на свободном белом пространстве. Таким образом, вы уже поняли - сколько названий (терминов, имен и др.) назовет участник во время ответа - такой и будет точность его попадания.

Договоримся о времени, которое дается на каждый выстрел. Это могут быть 10 сек., 15 или 20, но не более 30. Иначе это уже не тир, где, как известно, учат стрелять метко и быстро.

Вопросы разделены на четыре больших блока. Каждая последующая партия вопросов сложнее предыдущей. Поскольку мы в тире, то можно сказать так: вопросы первой степени сложности предназначены для стрельбы с расстояния 5 метров, т.е. почти в упор. Вторая степень сложности соответствует расстоянию в 25 метров. Третья равна пятидесяти. Ну, а четвертая степень - самые сложные вопросы - это 100 метров от огневого рубежа до мишени. А с такого расстояния попасть в "яблочко" смогут только самые опытные стрелки, т.е. самые знающие эрудиты.

И несколько слов о ходе игры. В нем нет жесткой последовательности действий и могут быть различные варианты. Мы, например, предлагаем такой. Игра проходит в несколько этапов. На первом этапе может быть любое количество участников, но в разумных пределах ~ до двадцати человек. Не запрещается участвовать и* маленьким командам из 2-3 человек, но все-таки обычно в тире каждый стреляет за себя. Первый тур - отборочный. В нем каждому участнику дается две попытки - право на два выстрела. Задача игрока - попасть в "яблочко". Если это удалось с первого выстрела, "стрелок" допускается к дальнейшим состязаниям. Если нет - он стреляет повторно. Если же и

вторая попытка окажется неудачной, он покидает огневой рубеж и становится просто зрителем, а не участником соревнований.

Перед началом второго тура для каждого стрелка устанавливается персональная мишень. Символическое расстояние до нее - 25 метров. Каждый участник получает право на 5 выстрелов (или на три, если игроков много). Выстрелы можно производить по очереди, а можно разрешить каждому "стрелку" сделать 5 выстрелов подряд. Время на каждый выстрел, т.е. ответ, ограничено, После каждого выстрела на мишени обязательно крепится красный кружок, в зависимости от места попадания. Когда "стрельба" заканчивается, подсчитывается сумма очков каждого участника. На этом можно закончить игру и наградить троих самых метких стрелков. Но можно продолжить соревнование. И начать третий тур. Для этого нужно, во-первых, ограничить число участников, т.е. считать "сошедшими с дистанции" несколько человек, набравших наименьшие суммы баллов. А, во-вторых, у всех, кто допущен к следующему туру, нужно снять с мишени все красные кружочки - набирать очки придется заново. (По другим правилам кружочки можно оставить и продолжать суммировать очки). Третий тур похож на второй. Каждому дается право на несколько выстрелов, которые можно производить подряд или по очереди. Также в конце подсчитываются очки и определяется лидер. Этот лидер может считаться победителем игры в целом, если вы приняли решение ее остановить. Если же вы хотите провести и четвертый тур, тогда вновь предложите покинуть площадку не особо метким стрелкам, и оставьте на игровом рубеже только самых эрудированных стрелков. В четвертом туре можно ограничиться и тремя выстрелами. Победителей, тех, кто с высокими результатами дошел до финиша, обязательно надо торжественно поздравить и наградить.

У этой игры могут быть и другие правила, неизменным остается лишь то, что на мишени обозначается место попадания, что на каждый вопрос дается до пяти ответов, что обязательно присутствует состязательность участников.

Поле для
"Интеллектуального тира".

“МУЗЫКАЛЬНЫЙ ТАЙНИК”

Авторы: С.П. Афанасьев, С.В. Коморин.

Вы, наверное, догадались из названия, что речь в нашей игре пойдет о музыке. Это действительно так. Но играть в нее смогут не только музыканты. Игра носит познавательный характер и призвана расширить знания о музыке каждого участника.

Как вы знаете, чтобы открыть любой тайник, нужно знать секрет или шифр. Например, в известной восточной сказке, Али-Баба пользовался волшебным словом “сим-сим”, чтобы попасть в пещеру разбойников. В музыкальном тайнике могут храниться какие-то вещи, связанные с музыкой, например: пластинки, кассеты, книги о музыке и музыкантах, ну, а если вам позволяют возможности, можно положить туда магнитофон, гитару или целый набор музыкальных инструментов. Как вы поняли - это призы.

Чтобы открыть наш музыкальный тайник, надо отгадать скрытую фразу или слово, связанное с музыкой. Это слово может быть фамилией композитора, названием музыкального произведения, каким-нибудь музыкальным термином и т.д. Это слово или фраза скрыты от глаз участников и зрителей по принципу популярной игры “Поле чудес”. В нашей игре выступает несколько команд, но не менее двух, задача которых - отгадать предложенное им слово, а значит и открыть музыкальный тайник. Для игры вам понадобятся буквы русского алфавита (кроме Й, Ь, Ы, Ъ, Ё), написанные на отдельных листах плотной бумаги, размером не менее альбомного листа. Причем шрифт для букв постарайтесь выбрать аккуратный, четкий, красивый, легкочитаемый. Часто встречающиеся буквы изготовьте в двойном экземпляре.

Итак, например, мы решили зашифровать наш тайник словом “Моцарт”. Участники конечно этого не знают. Вам потребуется шесть карточек с соответствующими буквами, входящими в это слово. Перед началом игры карточки с загадываемым словом вывешивают на экран, доску, занавес, или что-то подобное, обратной, чистой стороной к участникам и зрителям. Вот так:

Это и есть наш шифр или секрет. Ведущий объявляет участникам, что если они отгадают секретный шифр нашего тайника, они получат приз! Как же отгадываются буквы? Оговоримся сразу, есть одно важное условие - нельзя начинать отгадывать слово с первой буквы. Как же выбрать, с какой начать? Варианты могут быть разные. Участники могут бросать кубик с цифрами, какая выпадет, с той требуется начать. Можно заменить кубик карточками и предложить кому-нибудь выбрать первую попавшуюся. А можно просто попросить болельщиков определить последовательность отгадывания букв.

Чтобы отгадать букву, ведущий задает участникам игры вопросы. Причем на каждую букву дается три попытки, три вопроса разной степени сложности. От очень сложного до простого. Правильный ответ на вопрос начинается на ту же букву, которая отгадывается. Например, мы отгадываем четвертую букву в уже предложенном слове “Моцарт”. Это буква “А”. Ведущий задает вопрос повышенной, сложности, ну, скажем, такой: “Как называется небольшая ария?” Как только вопрос прозвучал, командам дается время на обдумывание - 30 секунд. Готовность команды к ответу может быть обозначена поднятием руки капитана или иным способом. Если за 30 секунд ответа не последовало ни от одной из команд или ответ был неправильным, ведущий, не называя правильного ответа, задает второй вопрос, менее сложный. При неудаче и во второй раз, есть еще один шанс. Если ни одна из команд не смогла воспользоваться тремя подсказками, то переворачивает букву и обязательно дает правильные ответы на вопросы.

Для участников очень важно, с какой попытки отгадана буква. Если с первой - команда получает три балла, со второй - два и с третьей - всего один балл. Если ответов не было, баллы не присуждают никому. В этом случае можно обратиться к зрителям и предложить кому-нибудь назвать правильные ответы. Если попытка оказалась удачно, можно поощрить знатока музыки. Каждая команда должна быть заинтересована в том, чтобы набрать большее количество очков, т.к. от этого зависит ценность приза, который находится в “тайнике” Ведущий должен строго подходить к соблюдению правил игры. Если кто-то выкрикивает букву или слово до того, как капитан подаст соответствующий знак, команда штрафуется на одно очко. Если нарушение повторяется можно повысить штраф. Команды знают ответ и капитаны одновременно подняли руки, то в таком случае ведущий должен попросить написать варианты ответов на отдельных карточках и если они окажутся одинаково верными, положенные баллы за этот вопрос делятся между командами поровну. Команда, первая назвавшая правильно отгадываемое слово, считается победительницей. Но игра может проходить в несколько этапов, когда команды должны преодолеть несколько туров и выйти в финал.

И еще! Игра пройдет более эмоционально, если использовать музыкальные фонограммы, о которых идет речь в вопросах. И еще! Не забудьте приготовить весь необходимый инвентарь для игры и призы победителям. И, наконец! Если вы с фантазией подойдете к проведению нашей игры-викторины, вы можете ее усовершенствовать. А мы желаем вам успеха!

“МИННЫЕ ЗАГРАЖДЕНИЯ”

Автор: С.П. Афанасьев.

Что такое мина (морская или сухопутная) знает каждый школьник. Это грозное оружие, скрытое от глаз водной поверхностью или полевой травой. Мина может длительное время лежать в траве или плавать в океане, поджидая неосмотрительного противника. Если приблизиться к ней неосторожно близко - она взорвется. Часто во время боевых действий противники рас-

ставляют друг против друга настоящие минные заграждения из десятков и сотен мин. Но для опытных саперов это не помеха, они могут обезвредить мины и прокладывать в минных полях безопасные проходы.

Эта интеллектуальная игра называется “минные заграждения” не случайно. В ней участвуют две команды, по десять человек в каждой. Назовем их, как в военном деле - “условные противники”. У каждой команды есть база, между этими базами - боевое пространство. Этим “боевым пространством” будет наше игровое поле. Выглядит оно примерно так:

	5	3	3	3	5	5	3	3	3	5	
	3	10	3	5	10	10	5	3	10	3	
	3	3	10	5	25	25	5	10	3	3	
	3	5	5	10	25	25	10	5	5	3	
база	5	3	10	25	50	50	25	10	3	5	база
200	3	3	10	25	50	50	25	10	3	5	200
	3	5	5	10	25	25	10	5	5	3	
	3	3	10	5	25	25	5	10	3	3	
	3	10	3	5	10	10	5	3	10	3	
	5	3	3	3	5	5	3	3	3	5	

Все цифры на игровом поле желательно сделать на отдельных карточках-жетонах, чтобы их можно было легко снимать. Задача каждой команды - подойти к базе противника и ее уничтожить. Для этого команды поочередно продвигаются на одну клеточку поля в любом направлении (налево, направо, вперед). Но этот путь осложнен тем, что каждый квадрат поля заминирован. Причем мины все разные, от простых до очень сложных. “Сложность” мины указана в баллах от трех до пятидесяти на квадратах игрового поля. Значит простого пути к базе противника не будет, а в минных заграждениях придется делать проходы. Поскольку это не настоящее сражение, а интеллектуальная игра, минами в ней будут вопросы различной сложности. Игра происходит так. Команда решает на какой квадрат сделать очередной ход. Ведущий читает вопрос соответствующей степени сложности. Команда обсуждает вопрос и ищет верный ответ, т.е. “обезвреживает мину”. Если в течение определенного времени (15, 30 , 60 секунд - решайте сами) правильного ответа не последовало, раздается взрыв и кто-то из игроков покидает команду - он “подорвался”. Команда же может занять клеточку, в которой только что была мина и которая досталась ей такой дорогой ценой. Если же ответ верен, - это значит, что мина “обезврежена”, команда еще на одну клеточку приближается к цели, не потеряв ни одного “бойца”. А очки, соответствующие разминированному квадрату идут в зачет команде. Для этого можно снять жетон с игрового поля и вручить команде.

Пути команд не должны пересекаться, это сделать несложно, если одна из команд будет продвигаться по верхней части игрового поля, а другая - по нижней. Эти половины поля равнозначны. Когда какая-либо из команд проделала в “заграждениях” проход, сохранила игроков и вплотную подошла к базе противника - это отнюдь не значит, что игра закончена. Базу нужно еще уничтожить. Для этого требуется, чтобы в зачете команды было

200 очков, поэтому подсчитываются все очки которые заработала команда во время передвижения.

Напоминаем, что очки от “взорвавшихся” мин в зачет не идут. Если этих очков не хватает до 200, команде придется отвечать на дополнительные вопросы “стоимость” каждого из которых - 20 баллов. Но количество этих дополнительных вопросов ограничено по 4 на каждого оставшегося “в живых” игроков команды. По игровому сюжету это нужно представить так: у каждого бойца, добравшегося до базы противника, - 4 гранаты или 4 торпеды, если это корабли и перед ними морская база. Тратя свой “боекомплект”, игроки больше не покидают игровую площадку, а остаются до конца сражения. Как только у одной команды набирается 200 очков, игра оканчивается ее победой.

Теперь, узнав условия игры, предложите командам продумать свою тактику, что лучше двигать осторожно, сохраняя игроков, но не набрать перед решающим сражением нужного количества очков или идти на сближение с самыми коварными “минами”, рискуя при этом потерять игрока и ничего кроме шага вперед, не получив взамен. Чтобы команды более сознательно избрали тактику, можно сообщить играющим темы вопросов каждой степени сложности.

Наша игра предполагает морские минные заграждения и поэтому все вопросы в ней связаны с морской тематикой. Итак:

3 балла - это вопросы о морской флоре и фауне;

5 баллов - вопросы, связанные с судостроением и морскими терминами;

10 баллов - вопросы о знаменитых плаваниях и великих морских географических открытиях;

20 баллов - вопросы, связанные с военно морским флотом, знаменитыми флотоводцами и морскими сражениями;

25 баллов - вопросы литературные, посвященные книгам о море;

50 баллов - вопросы о выдающихся ученых, изучающих океан.

Всего вопросов - 140, из них 100 соответствует количеству карточек игрового поля и 40 и 20-балловых вопросов, предназначенных для взятия баз противника. Каждый вопрос пронумерован, и мы очень рекомендуем ведущему задавать одной команде только четные вопросы, другой - только нечетные. В этом случае не будет обид на неравнозначность вопросов.

Поскольку все вопросы имеют отношение к морю, назовем наши базы тоже морскими, а сами команды - эскадрами. В каждой эскадре - 10 кораблей. Рекомендуем изготовить фигурки кораблей разного цвета. В начале игры их можно расположить на базах, в дальнейшем их можно переставлять, они будут постепенно вытягиваться в караваны на игровом поле, пока не соберутся вновь на одной из клеток возле базы противника.

Само игровое поле можно раскрасить как морскую карту с очертаниями берегов и квадратами боевой акватории. Игровое поле можно сделать висящим на стене, тогда за ходом игры смогут наблюдать зрители. Но его можно и положить на стол.

Теперь, когда вы узнали об игре все, ознакомьтесь с вопросами, изготовьте игровое поле, жетоны и фигурки кораблей, соберите команды, подумайте о поощрении победителей... и начинайте игру.

“ЭРУДИТ”

Автор: Г.М. Крючкова
Основа игры: в основу игры положена имитация восхождения на гору.
Участники игры: начинают игру 20-30 человек,
во второй тур выходят 5 наиболее отличившихся.

ХОД ИГРЫ

Отвечая на вопросы, участники передвигаются к вершине пирамиды. Игра проходит в три тура.

Отборочный тур. Ведущий задает участникам игры несколько вопросов. Отвечает тот, кто первым поднял руку (номер). Если участник дал правильный ответ, его номер появляется на игровом поле. Если участник дал правильный ответ вновь, номер продвигается на 1-2 ступени пирамиды (в зависимости от сложности вопроса), если неправильный - вниз. Если участник сделал два правильных хода подряд, он получает право на поощрительный приз, который разыгрывается при помощи двух кубиков (если в сумме два кубика дадут более шести очков, участник получает приз). Участник, вернувшийся с четвертой ступени на начало, получает утешительный приз.

Игра продолжается до тех пор, пока на вершине пирамиды не окажутся пять участников. Они участвуют в финальной игре.

Финальная игра. Условия игры те же, но есть дополнения:

- если участник дошел до четвертой ступени и ответил неправильно, он может, вернувшись на третью ступень, попросить у ведущего вопрос из группы особо коварных. Если он отвечает на этот вопрос правильно, то он становится победителем игры, если нет - выбывает из игры,
- участник, первым дошедший до пятой ступени, становится победителем игры, остальные четверо получают утешительные призы,
- победитель получает приз или играет в суперигре.

Суперигра. На столе разложены обратной стороной карточки с указанием вопросов и суперпризов. Победитель выбирает одну из них. Если в течение 30 секунд он отвечает на вопрос, то получает указанный суперприз, если - нет, то - поощрительный приз.

КОНСТРУИРОВАНИЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР

Для того чтобы сконструировать интеллектуальную игру необходимо использовать сочетание нескольких обязательных частей:

1. Решить, что вы конструируете игру или игровую программу.
2. Заложить основу интеллектуальной игры (программы).
3. Определиться с тематикой вашей игры (программы). Она может быть выражена через название, внешнее оформление, костюмы игроков и ведущего, а также через пакет вопросов для данной игры.
4. Определиться с системой выбора вопросов из пакета.
5. Заложить систему начисления баллов.
6. Четко определите и “разведите”
   а. когда окончится игра.
   б. как на данный момент будет определяться победитель.
7. Заложить систему случайностей.

Теперь об этих пунктах более подробно:

1. Единственное различие между’ интеллектуальной игрой и интеллектуальной игровой программой в том, что в основу программы положено несколько разных игр или конкурсов. Например:

Интеллектуальные игры	*Интеллектуальные игровые программы*
“Поле чудес”	“Счастливый случай”
“Брейн-ринг”	“Звездный час”
“Что? Где? Когда?”	“Угадай мелодию”
“Галопом по Европам”	“Игромир”
“Шарман-шоу”	“Колесо истории”
“Прима Х”	
“Умники и умницы” и др.	
“Пятью пять”	“Стадион Гиннесса”
“Морской бой”	
“Взломщик”	
“Скачки” и др.	

В таблице выделены телевизионные игры и игровые программы.

2. В основу отдельной интеллектуальной игры могут быть положены некоторые правила известных игр (футбол, крестики-нолики, морской бой, ход конем и др.) или имитация какого-либо действия (восхождение на гору, “взлом” сейфа и т.д.)

Мы не задавались целью объединить в одной игре и имитацию какого-либо действия и правила некоторых известных игр, поэтому не могу утверждать, что это невозможно. Просто в нашей копилке интеллектуальных игр такого примера нет.

Предлагаем вашему вниманию еще одну таблицу:

Имитация действия		Правила известных игр	
Действие	Название	Игра	Название
скачки	“Скачки”	“Морской бой”	“Прима Х”
стрельба в тире	“Интеллектуальный тир”	“Виселица”	“Музыкальный тайник”
взлом сейфа	“Взломщик”	“Балда”	“Пятью пять”
спортивные состязания	“Стадион Гиннесса”	“Ход конем”	Конкурс в “Игромире”
восхождение на гору	“Эрудит”	Рулетка	“Что? Где? Когда?”
разрубание Гордиев ого узла	“Гордиев узел”	“Кубиковый покер”	“Паш. Ямб. Покер”
		“Морской бой”	“Морской бой”
		Рулетка, “Виселица”	“Поле чудес”

Примечание: Если вы проводите практическое занятие по конструированию: то после того как вы объяснили что можно положить в основу интеллектуальной игры, проведите среди слушателей “мозговой штурм”, во время которого они назовут множество известных игр и действий, правила и имитацию которых можно положить в основу новой игры,

Если у вас нет на это времени можете воспользоваться результатами “мозгового штурма”, проведенного в Педагогическом клубе “Радуга”.

Имитация действия	Правила известных игр
сбор кубика Рубика	“Городки”
покупка товара	“Уголки”
путешествие	“Классики”
сбор урожая	“Чапаевцы”
завоевание земель	“Шашки”
ремонт квартиры	“Домино”
складывание мозаики	“Третий лишний”
строительство дома	спортивные игры
взлет самолета и др.	карточные игры и др.

3. Следующее условие, которое необходимо учесть - будет ваша игра тематической, т.е. посвященной одной теме (учебному разделу, предмету) или нет.

Тематические игры (телепрограммы) - “Поле чудес”, “Умники и умницы”, “Галопом по Европам”, “Угадай мелодию”, отдельные конкурсы “Игромира” и др.

В принципе любая интеллектуальная игра может быть тематической, стоит вам потрудиться над составлением вопросов к ней из одной области знаний. Но у некоторых игр сами названия уже говорят об этом. Например: “Музыкальный тайник”, “Угадай мелодию”, “Стадион Гиннесса” (вопросы о самом-самом), “Минные заграждения” (вопросы, связанные с морем) и т.п.

4. Теперь вам нужно определить как вы будете выбирать вопросы из пакета. Это можно делать по разному:

а. По сложности вопросов:

- каждый последующий вопрос сложнее предыдущего.

Например: “Взломщик”;

- все вопросы в пакете распределены по сложности и задаются в зависимости от того, что выпало случайно. Например: “Морской бой”;

- все вопросы в пакеты распределены по сложности и задаются по выбору игроков. Например: конкурс “Ход конем” в “Игромире”.

б. По тематике (области знаний):

- все вопросы в пакете распределены по тематике и задаются в зависимости оттого, что выпало случайно. Например: “Путешествие”;

- все вопросы в пакеты распределены по тематике и задаются по выбору игроков. Например: “Пятью пять”, “Угадай мелодию”.

в. По жребию. Например: “Что? Где? Когда”, “Игромир” (конкурс “Ход конем”).

Необходимо отметить, что только ведущему игры известно, насколько его выбор соответствует правилам выбора вопросов, принятым в этой игре. Это не способ “надувательства” игроков, а лишняя возможность дольше поддерживать интерес к игре, как зрителей, так и проигрывающей команды, что тоже очень важно. Это не призыв подтасовывать результаты игры, но не стоит забывать и о педагогической роли ведущего интеллектуальных игр и об их зрелищной стороне.

В подавляющем нисле случаев ведущий именно так и поступает - мы никогда не узнаем, насколько соответствует сложность музыкального вопроса в программе “Угадай мелодию” тем баллам, которые были выбраны участниками игры или действительно ли в “Счастливом случае” задается вопрос, соответствующий цифре бочонка и т.п. Наиболее ярко подобные действия выражены у ведущего “Брейн-ринга”. При просмотре этой передачи видно, как он каждый раз перебирает карточки с вопросами, прежде чем решить какой из них задать в данный момент.

Известно мало игр и программ, в которых у ведущего нет возможности задавать вопросы в зависимости от своего желания (или от течения игры). Это “Что? Где? Когда?” и “Игромир” (конкурс “Ход конем”).

5. Теперь, когда вам известна игра (или действие) которую вы положили в основу, решите как вы будете начислять баллы за правильные ответы на вопросы и снимать их за неправильные (что совсем необязательно).

Практически во всех играх и игровых программах существует обычная система начисления баллов: в некоторых играх баллы напрямую заменяются какими-нибудь предметами, а в других она просто хорошо завуалирована.

Примеры замены баллов на что-то другое хорошо заметны в таких телепрограммах, как “Зов джунглей” (кости и бананы), “Игра для шалунов и их родителей” (солнцезащитные очки), “Звездный час” и “Умники и умницы” (шаги к победе) и т.п.

Система начисления баллов может строиться по разному.
Она может быть:

а. Постоянной - когда за каждый правильный ответ, независимо от его сложности и тематики начисляется одинаковое количество баллов. Например: “Что? Где? Когда?”, “Брейн-ринг”, “Умники и умницы”, “Звездный час” и др.

б. Зависимой от сложности задаваемых вопросов. Чем сложнее вопрос, тем больше баллов можно получить за правильный ответ па него. Например: отдельные конкурсы “Игромира”, “Морской бой” и др.

в. Случайной. Когда вопрос задается независимо от выпавшего числа баллов. Например: “Поле чудес”, “Угадай мелодию” и др.

г. Зависимой от соотношения заданных вопросов и правильных ответов. Например: “Пятью пять”.

д. Дополнительной. Может существовать помимо основной еще и дополнительная система начисления баллов. Например: денежный IQ в “Что? Где? Когда?”, звезды в “Звездном часе”, ордена “Шелкового умника” в “Умниках и умницах” и т.п.

Постарайтесь сделать для своей игры такую систему начисления баллов, чтобы она соответствовала тематике или названию вашей игры (на музыкальной игре можно собирать ноты, на игре “Остров сокровищ” - клады или черные метки и т.п.) и обязательно была зрелищной.

И последнее - не всегда желательно, чтобы команда знала до какого числа баллов идет игра, хотя обязательно надо объявить, что послужит ее окончанием.

Примером может послужить разработка системы начисления баллов для игры “Эврика”. Так как у игры уже существовало название, авторы исходили из истории появления этого слова.

Для показа начисления баллов мы взяли круглый аквариум, наполовину заполнили его водой и за каждый правильный ответ бросали в него от 1-го до 3-х одинаковых предметов (яблок, банок с “Пепси-колой” и т.п.). Игра заканчивалась в тот момент, когда у одной из команд вода выплескивалась через край аквариума. Ведущему было известно, что это произойдет после погружения в воду 15 предметов (т.е. игра идет до 15 баллов), а команды этого не знали. Такой вариант оценки более эмоционален и, поэтому, более выигрышен.

6. Ваша игра практически готова. Теперь определите, что будет являться окончанием игры и как вы определите ее победителя. Это замечание очень важно, особенно если в основу интеллектуальной игры положены некоторые правила известных игр. Не стоит останавливаться на этом подробно, так как уже отмечалось подобное противоречие на примере “Морского боя” (см. в обзоре существующих форм).

7. Для поддержания интереса к игре со стороны игроков, а особенно зрителей, для внесения неопределенности при выявлении победителя, закладывают ряд случайностей. Это особенно важно в случае, если “игра идет в одни ворота”, т.е. одна команда вчистую выигрывает у другой.

В большинстве интеллектуальных игр и программ случайности заложены еще правилами той игры, которую взяли за основу.

Например: рулетка в “Что? Где? Когда?” и в “Поле чудес” (“банкрот”, “переход хода” и т.п.)$_{\text{л}}$ стрельба по кораблям в “Морском бое”.

В некоторых играх случайности закладываются организаторами. Это дорожки в “Умниках и умницах”, бочонки в “Счастливом случае”, определение цены вопроса в “Угадай мелодию” и т.п.

Примечание. И последнее - вам необходимо решить несколько организационных вопросов:

- как будет переходить ход от одной команды к другой;
- будут ли разрешены замены в командах во время игры;
- будут ли штрафовать команды (игроков), давшие неправильный ответ и т.п.

О ВОПРОСАХ К ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫМ ИГРАМ

Форма вопроса, как и его содержание, определяется целью, с которой этот вопрос задается. А целей может быть несколько. Одна из них - заинтересовать ребят новыми знаниями. Эта цель существенна при подготовке вопросов для школьников 5 - 7-х классов. Ребята приходят на интеллектуальную игру еще не имея устойчивых интересов, приходят попробовать свои силы, просто поиграть. Для привлечения таких ребят недостаточно лишь интересного содержания вопросов. Они еще не могут оценить их глубину или красоту, но хорошо чувствуют интересное внешнее оформление (здесь вполне подходит пословица: “По одежке встречают, по уму провожают”). Для ребят этого возраста нужна красивая “одежка”, то есть интересная формулировка вопросов.

На интеллектуальных играх внешне вопросы могут оформляться поразному. Например, в виде кроссвордов. Другой способ сделать вопрос интересным для младших школьников - сопроводить его рисунком, требующим наблюдательности и сообразительности.

Интересны для младших школьников задачи типа “найди ошибку”. Они могут быть представлены в виде картинки или в форме рассказа, где рассказчик допускает ряд ошибок. Например: задание “Письмо” в интеллектуальной игровой программе “Остров сокровищ” (автор Краснова Е.Г.). Рассказ может быть частью детективной истории. Необходимо подчеркнуть, что такая форма заданий пригодна не только для прямой проверки конкретных знаний, когда участник должен обнаружить фактическую ошибку, но и для более серьезной проверки подготовки участников.

Например, рассказ может содержать утверждения, противоречащие каким-либо закономерностям, логические противоречия. Необычно и увлекательно “филологическое” или “историческое” оформление вопросов. Обыгрывание слов в младших классах вполне уместно: у ребят еще велик интерес к словам, к их происхождению, так как идет процесс освоения словаря.

Примером может служить вопрос о том, почему у разных народов те или иные животные считались священными. Интересно обсуждение свойств сказочных и мифологических существ (русалок, кентавров и т. п.). Занимательная форма имеет значение даже в более старших классах.

Однако у старшеклассников уже иное отношение к такого рода формулировкам. Многим школьникам не нужна внешняя занимательность вопросов. Такие вопросы иногда их даже раздражают: “Что мы, маленькие?” Это, конечно, не значит, что форма вопросов перестает иметь какое бы то ни было значение.

Вопросы для старшеклассников тоже не должны быть скучными. Однако теперь их привлекательность должна обеспечиваться, прежде всего, содержательной стороной, особенно если Вы используете интеллектуальные игры в учебном процессе. С помощью вопросов к интеллектуальной игре можно заставить участников взглянуть на какую-либо проблему под новым углом зрения.

Например:

Этот цветок замешан в войне. Однажды, в XVI веке 30 лет продолжалась кровопролитная война между претендентами на английский престол - Ланкастерами и Йорками. Предводитель партии Йорков сорвал с куста белый пятилепестковый цветок и попросил последовать его примеру всех, кто считал себя истинным дворянином и дорожил своим происхождением: “Я не успокоюсь до тех пор, пока мой белый цветок не окрасится теплой кровью Ланкастеров ”. И тогда Ланкастеры сорвали красные цветки - десятилепестковые - и прикрепили их к своим шляпам. Это происходило в лондонском парке Тампль, где еще долго сохранялись два памятных куста, положивших начало междоусобице. Что же это за цветы, давшие название войне?

Ясно, что этот вопрос в такой формулировке интереснее, чем в обычной. Составляя задачи и’вопросы для старшеклассников, можно использовать графики, формулы, диаграммы и другие средства. Так, в вопросе можно предложить проанализировать разный ход графиков или дать ответ в графической форме. Здесь речь идет именно о форме подачи материала, так как эти задачи или ответы могут быть даны и в другой, не только в словесной форме.

Классификация вопросов.

Прежде всего, здесь следует сказать, какие вопросы не считаются приемлемыми для пакетов к интеллектуальным играм. Это вопросы на проверку усвоения конкретных знаний, например, вопросы, ответ на которые прямо содержится в учебнике, или вопросы энциклопедического плана, требующие точного знания дат, имен, фамилий и т.п., например:

Назовите дату открытия Большого театра?

Сколько спутников у Сатурна?

Какова глубина Марианской впадины?

Такого рода вопросы играют определенную педагогическую роль, но развивают в основном механическую память. Гораздо важнее развивать у ребят творческое начало, прививать вкус к поиску.

Предлагается такая классификация вопросов к интеллектуальным играм:

<table>
<tr><td colspan="3">“Викторинные” вопросы</td></tr>
<tr><td colspan="3">Вопросы на “наблюдательность”</td></tr>
<tr><td colspan="3">Вопросы типа “угадай - кто”</td></tr>
<tr><td colspan="3">Вопросы на “установление связей”</td></tr>
<tr><td>вопросы на. “ассоциативные связи”</td><td>вопросы на “сопоставление”</td><td>вопросы на “глобальные связи”</td></tr>
</table>

Теперь немного подробнее:

1. “Викторинные” вопросы

Они примерно такие:
Какое животное называют “царем зверей ”?
Какой зверь бегает быстрее всех?
Назовите самую близкую к Земле звезду?

Подобные вопросы очень часто используются при проведении внеурочных досуговых мероприятий, особенно если пакеты к интеллектуальным играм составлялись подростками самостоятельно. Недоверие педагогов к “викторинным” вопросам при использовании их в учебном процессе объясняется несколькими причинами.

Во-первых, педагогически такие вопросы обладают весьма небезобидным свойством, так как качество ответов на них не зависит от способности школьника к логическому рассуждению. Если школьник будет встречаться преимущественно с вопросами такого типа, то он привыкнет к скоропалительности и легковесности суждений.

Во-вторых, хотя “викторинные” вопросы могут выявить знания учащихся, они делают это очень неэффективно. Главная причина - в них не учитывается структурированность знания, не выделено, что главное, а что частное. В результате в одинаковых условиях оказываются школьники, умеющие и не умеющие запоминать и выделять наиболее существенное; кроме того, чтобы достоверно выявить знание фактического материала у школьника, он должен ответить на множество вопросов. Необходимо также сказать, что “викторинные” вопросы требуют подчас конкретных знаний и иногда могут некорректно подталкивать участников к беспочвенному фантазированию и “угадыванию”.

Одно из важных достоинств “викторинных” вопросов - они удобны в оценке ответа “правильный - неправильный”, их часто используют в устных соревнованиях, они уместны при проведении конкурсов. Естественно, столь пестрая, разношерстная группа вопросов не может иметь типовых подходов к решению, кроме разве что психологической настроенности на воспроизведение наиболее широко известных фактов. Это тоже может быть отнесено к недостаткам.

Наиболее удачными считаются вопросы развивающего характера, которые стимулируют творческий подход школьников к получению новых знаний. Только такие вопросы и заслуживают названия “интеллектуальных” в отличие от контрольных вопросов учебника. Вопро-

сы творческого характера можно классифицировать весьма разными способами. Это вытекает из их полифункциональности. Не будем пытаться вводить научную строгость и рассмотрим содержание разных классов интеллектуальных вопросов, исходя в основном из того, какие качества игроков они позволяют выявить и оценить, а значит, каких мыслительных процессов требует их решение. Другая, прагматическая цель этой классификации - облегчить организаторам интеллектуальных игр придумывание и отбор вопросов к ним.

К сожалению, число "викторинных" вопросов в этом пособии велико, так как интеллектуальные игры и пакеты вопросов, опубликованные в этом пособии, составлялись в основном подростками и старшеклассниками для досуговых форм внеурочной деятельности.

2. Вопросы на "наблюдательность"

Они довольно разнообразны. Для ответа на некоторые из них достаточно заинтересованного внимания к обычным и широко известным явлениям или фактам.

Пример такого вопроса:

Как называется природное явление, заметное при наличии распыленных частиц воды и источника света?

Большинство участников интеллектуальных игр множество раз видели радугу, о которой идет речь, и для ответа на такой вопрос им действительно нужна только наблюдательность. Однако некоторые достаточно подготовленные игроки способны подходить к ответу на эти вопросы иначе: они не вспоминают все известные им природные явления, а знают, что для образования радуги необходимо два этих условия. Для таких школьников этот вопрос - не на "наблюдательность". Данный пример показывает относительность классификации интеллектуальных вопросов. В зависимости от уровня подготовки участников один и тот же вопрос может активизировать разные мыслительные процессы и поэтому может относиться к разным группам задач в этой классификации.

Вопросы на "наблюдательность", несомненно, полезны. Они пробуждают любознательность. Если игрок не смог ответить на такой вопрос, он почти наверняка заинтересуется образованием радуги, и попытается это выяснить. Однако такие вопросы не лишены некоторых недостатков "викторинных" - они обычно касаются очень узкой области. Наблюдательность участников проверяется и в ответах на вопросы, в которых требуется найти ошибку.

3. Вопросы типа "угадай - кто"

Хотя вопросы этого типа близки к "викторинным", они часто используются при составлении пакетов интеллектуальных игр для школьников младших и средних классов достаточно регулярно. Их использование оправдано по нескольким причинам. Во-первых, часто требуется угадать животное, здание или человека. Обычно один вопрос охватывает несколько предметов, что снижает вероятность случайных ошибок. Хорошо ответить на такой вопрос могут лишь участники, специально интересовавшиеся дан-

ной темой и имеющие достаточно обширные знания. Кроме того, иногда в вопросах или на рисунках (на основе которых обычно построены вопросы этого типа) предметы изображаются не целиком, а в каких-то частях, что требует от игрока большей наблюдательности.

Например:

3 балла: Это давнее русское слово может иметь совершенно противоположные друг другу значения. За время своего многовекового бытования это слово употреблялось то для обозначения удаленной от центра цивилизации местности, страны, то для обозначения уроженца этой местности.

2 балла: Гончаров писал: "Мимо фрегата редко и робко скользят в байдарках эти полудикие люди. " Достоевский писал: "Здесь я встретил одного из них, старого Гаврилу, бывшего когда-то моим дядькой. "

1 балл: Имеющийся в этом слове суффикс дословно означает "тутошней (тамошней) земли уроженец ".

Ответ: туземец

4. Вопросы на "установление связей"

Участникам предлагается ряд каких-нибудь понятий, названий и т.п. В рассматриваемой группе понятий игроки должны установить разнообразные и возможно более полные связи между этими понятиями, но не в общей форме, а на конкретных примерах. Например:

3 балла: "Пушка", "Пулеметное гнездо", "Часовые", "Звезда", "Тир", "Самолет", "Стрела", "Артиллерия". Что это?

2 балла: "Колодец ", "Серп ", "Рак ", "Коленвал ", "Письмо ", "Вилка ", "Ракетка". Что это?

1 балл: Ее называют: среднерусские рюхи, сибирские чухи, кубанские клетки, украинские скракли. Что это?

Ответ: городки

3 балла: "Аист", "Шершень", "Грач", "Стриж", "Орел", "Лунь", "Чайка", "Тайфун", "Старшина", "Ведьма".

2 балла: "Крыса", "Ишак", "Ягуар", "Львенок", "Каракурт", "Мустанг", "Пешка ".

1 балл: "Ястребиный Глаз", "Атакующий Сокол", "Адская Кошка", "Дикая Кошка", "МорскойЯстреб", "ЧерныйДрозд", "Рама", "Этажерка", "Горбатый ".

Ответ: типы самолетов

Достоинство таких вопросов состоит в том, что они обычно довольно однозначны для понимания и позволяют объективно оценить конкретные знания ученика в данной области. Но они, как и вопросы предыдущей группы, не требуют ни серьезной систематизации, ни глубокого размышления при сопоставлении фактов из разных областей знания (по крайней мере, не побуждают к этому). Ответ на них сводится к припоминанию предметов или понятий с заданными признаками, часто путем "перебора". Эти вопросы часто задаются не в чистом виде, тогда при ответе на них нужно уже не просто припоминать, но и размышлять.

При решении этих задач школьник вынужден мобилизовать свои знания, порыться в памяти (или в книгах по окончании интеллектуальной игры). В результате у него формируется более сложная система структурированных знаний, чем до размышления над такого рода вопросами. Рассмотрим вопросы этой группы более подробно.

4а. Вопросы на “ассоциативные связи”

Они чаще всего используются при проведении интеллектуальной игры “Взломщик”. При ответе на вопросы этого типа нужно вспомнить и перечислить как можно большее количество правильных ответов на данный вопрос.

Вот блок вопросов про Саудовскую Аравию:

<Литература> - “...Иныне все дико и пусто кругом -
Не шепчутся листья с гремучим ключом.
Напрасно пророка о тени он просит -
Его лишь песок раскаленный заносит,
Да коршун хохлатый, степной нелюдим,
Добычу терзает и щиплет над ним.”
(Стихотворение М. Ю. Лермонтова “Три пальмы” начинается со слов: “В песчаных степях аравийской земли... ”)
<История> - Назовите современное название государства, которое в 1-м тысячелетии нашей эры завоевало Алжир, Египет, Сирию, Персию.
<Естествознание> - Это самая большая страна, правительство которой не знает площади своей территории.
<Ассоциация> - Выносится полотнище зеленого цвета. (Основной цвет Государственного флага Саудовской Аравии - зеленый).
<Логика> - Еще одно звено в цепочке подскажет вам ответ: Мокко, Сантос, Сан-Доминго, Блюмонтань, Прима-Вождь, Джимма, Робу ста... (Перечислены сорта кофе. Один из самых известных - Арабика)
<Ералаш> - Шерсть - Австралия;
Мясо - Аргентина;
Чай - Индия;
Медь - Чили;
А нефть?

Блок вопросов про город Мекка:

<Литература> - “О, светлые девы, мелькнувшие сердцу мгновенно!
Они мне сияли в пути у Каабы священной.
Паломник, бредущий за их ускользающей тенью,
Вдохни аромат их, вдохни красоты дуновенье. ”
(Иби аль-Араби, XH-XШ века.
Кааба — важнейшая исламская святыня, “черный камень ” в Мекке)
<Нстория> - С1916 года этот город - столица королевства Хиджао, в 1924 году взят войсками Нбн-Сауда.
<Естествознание> - Недавно одна из японских часовых фирм выпустила часы для значительной части населения земного шара, которые, кроме местного времени, показывают и время этого города.
(Часы выпущены специально для мусульман, город - Мекка)

<Ассоциация> - Выносится полотнище зеленого цвета.
(Зеленое знамя ислама)
<Логика> - Христианство - Иерусалим;
Ламаизм - Тибет;
Ислам-...
<Ералаш> - Париж - мода;
Милан - опера;
Нью-Йорк - бизнес;
Москва - коммунизм.
(Мекка, как центр чего-либо. Например: "Париж-центрмоды")

Разбирая вопросы для "Взломщика", участники видят, что возможно несколько ответов, причем они понимают, что сами, скорее всего, не перечислят все варианты. Вопросы рассмотренного типа позволяют участникам игры четко усвоить, что на очень многие интересные и разумные вопросы не существует единственного верного ответа, их может быть много, а сколько точно - известно не всегда. В той или иной ситуации одни варианты ответов более правильны, чем другие. Явное или интуитивное понимание этих общих положений - один из важнейших результатов работы над такими вопросами. Может быть много ответов, и все - верные!

Это важно не только для понимания каких-либо вопросов школьного курса или научных данных, но и для устранения зачастую встречающегося у игроков догматизма. Большое значение имеет и понимание того, что поиск не должен прекращаться на первом пришедшем на ум варианте решения, что надо искать и сравнивать разные варианты, что часто не удается найти все ответы и кто-то другой может придумать новый вариант, и тоже верный.

В психике человека все связано и усвоение этих общих положений может способствовать появлению терпимости к чужому мнению, большей гибкости не только в научных спорах, но и вообще в человеческих отношениях, то есть выработке определенных моральных качеств. Иными словами, эта группа вопросов при систематическом использовании может способствовать как развитию-интеллектуальных качеств школьника, так и его духовному воспитанию, не говоря уже о накоплении и систематизации конкретного материала.

4б. Вопросы на "сопоставление"

Они требуют сравнить признаки разных животных, предметов и т.п. и прокомментировать их с точки зрения их сходства или различия.

3 балла: Кто был ее первый дизайнер, точно не установлено. Легенда приписывает эту заслугу самому Зевсу, который создал их для своего посланца Гермеса.

2 балла: Изделия из камыша и кожи найдены в гробницах древнеегипетских фараонов. Их знали в древней Греции и в Риме. В те времена она была знаком общественного положения. В Древнем Риме КАЛЦЕИ отличали свободного гражданина от раба. Причем знать носила калцеи из красной кожи с серебряными пряжками, а прочие граждане - из черной и без украшений. Аристократическая богема предпочитали СОЦЦИ или же КОТУРНЫ. Так же они стали отличительным знаком завоевателей. Римляне поработили Древнюю Грецию и Египет в КАЛИГЕ.

1 балл: Чтобы отомстить угнетавшим их хозяевам, французские и голландские крестьяне вытаптывали, уничтожали часть урожая. Из-за этого приспособления их стали называть "саботажниками".

Ответ: обувь

Эти вопросы позволяют участникам установить связи между разными объектами, развивают умение выделять нужные признаки сравниваемых объектов и находить сходство или различие, то есть прививают навыки аналитического мышления.

4в. Вопросы на "глобальные связи"

Если предыдущие вопросы на устанавление локальных связей, то вопросы на "глобальные связи" устанавливают отношения между объектами и понятиями. Дело в том, что у игроков знания по разным предметам школьного цикла часто оторваны друг от друга, хотя в современном мире они взаимосвязаны так же, как и объекты этих наук в реальном мире. Не будем приводить подробную классификацию этой группы вопросов, а ограничимся некоторыми примерами. Вот вопрос, который "перекидывает мостик" между разными школьными предметами:

Какие сходные приспособления возникли у растений и животных в связи с выходом на сушу?

К этой же группе "на глобальные связи" можно отнести те вопросы, при решении которых участники игры должны использовать свои знания по биологии, физике, химии, математике и другим предметам школьного курса. При решении задач этой группы игроки должны уметь сравнивать сильно различающиеся объекты, использовать аналогии, в некоторых случаях проводить достаточно серьезный логический анализ.

Все вопросы, разобранные выше, рассмотрены с одной точки зрения: в какой мере они создают у школьников представление о мире как о единой системе взаимосвязанных понятий и фактов, другими словами - правильно организуют хранение знаний в памяти. Если говорить на языке компьютеризации, то речь идет об* организации базы данных. Однако к тем же задачам можно подойти совсем с другой стороны. Школьник должен не только приобрести систему знаний, но и научиться с этими знаниями работать. С этой точки зрения вопросы к интеллектуальным играм тоже можно разделить на ряд групп. Выше отмечалось, что определенный тип вопросов связан с теми умственными операциями, которые школьник, решая их, должен осуществить. В простейшем случае (вопросы "на перечисление") участники лишь производят выборку из памяти. В более сложных случаях они используют операции сравнения и строят классификации. Во многих задачах приходится логически рассуждать и учитывать причинные связи. Умственные операции, которые необходимо выполнить при решении, связаны не только с типом задачи, но и со степенью сложности той конкретной системы, которую необходимо проанализировать. (Можно сказать, что умственные операции - функция двух переменных: сложности анализируемой системы и характера вопроса.) Система знаний и умение рассуждать развивается в тесной взаимной связи. .

Нельзя продуктивно думать, не имея необходимого запаса знаний. Но нельзя и построить разумную базу данных, в которой были бы верно выделены более или менее существенные связи, если с этими данными не велась активная работа, если они не организованы, не классифицированы. Процесс организации памяти и умение творчески мыслить могут развиваться

только совместно, параллельно, одно не существует без другого; это развитие невозможно без соответствующей системы упражнений по решению творческих задач (неважно, формулируются ли они для участников как вопросы, задачи, задания и т. п.).

Вернемся к классификации вопросов по характеру умственных действий. Среди них могут быть выделены вопросы, развивающие логические и комбинаторные способности, - для их решения школьник не должен рыться в памяти или пользоваться дополнительными сведениями из книг. Все необходимые данные он получает из условий и опирается при этом на небольшое число заданных исходных положений (подобных аксиомам геометрии). Специальную группу составляют вопросы, в которых требуется выдвинуть гипотезу для объяснения какой-либо совокупности данных. Естественно, их сложность зависит от того, какая предлагается совокупность исходных данных.*

* В основу статьи положены материалы из книги Биология в вопросах и ответах: Учебное пособие/ М.Б. Беркинблит, С.М. Глаголев, М.В. Голубева и др. - М., МИРОС - Междунар. отношения, 1994.

Оглавление

Педагогические основы интеллектуальных игр для школьников 3
1. Роль интеллектуальных игр в жизни школьников..... 3
2. Место педагога в интеллектуальных играх..... 4
3. Принцип усложнения игрового материала..... 5
4. Некоторые особенности интеллектуальных игр..... 7
5. Интеллектуальные игры в Самарской области..... 7
Обзор интеллектуальных игр,
наиболее применяемых в педагогической практике..... 9
“5x5 ПЯТЬЮ ПЯТЬ”..... 9
“МОРСКОЙ БОЙ”..... 10
“ВЗЛОМЩИК”..... 11
“КРЕСТИКИ-НОЛИКИ”..... 12
“СТОЛ ЗАКАЗОВ”..... 13
“ГОРДИЕВ УЗЕЛ”..... 14
“ПАШ. ЯМБ. ПОКЕР”..... 15
“СТАДИОН ГИННЕССА” 17
“СКАЧКИ”..... 20
“ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ ТИР”..... 21
“МУЗЫКАЛЬНЫЙ ТАЙНИК”..... 24
“МИННЫЕ ЗАГРАЖДЕНИЯ”..... 25
“ЭРУДИТ”..... 28
Конструирование интеллектуальных игр..... 29
О вопросах к интеллектуальным играм..... 33
Классификация вопросов..... 34
1. “Викторинные” вопросы..... 35
2. Вопросы на “наблюдательность”..... 36
3. Вопросы типа “угадай - кто”..... 36
4. Вопросы на “установление связей”..... 37
4а. Вопросы на “ассоциативные связи..... 38
46. Вопросы на “сопоставление”..... 39
4в. Вопросы на “глобальные связи”..... 40