

ОТ РЕДАКЦИИ

Мы с волнением представляем на суд читателей этот номер, который впервые не имеет прямого отношения к информатике. Идея выпуска номера, посвященного интеллектуальным играм, принадлежит Якову Наумовичу Зайдельману. Наши постоянные читатели хорошо знакомы с его публикациями и, конечно, не сомневаются, что он мог бы подготовить и множество интересных “информатических” материалов. Но Яков Наумович посчитал важным посвятить почти полгода подготовке именно такого номера, и редакция также сочла эту работу чрезвычайно важной. Поскольку номер этот очень необычный, попробуем кратко изложить наши мотивы. Безусловно, наша основная работа в школе — преподавание информатики. Но ведь не только! Уроки заканчиваются, а жизнь в школе продолжается. Не прекращается она и на выходных, и на каникулах. А уж для тех, кто является классными руководителями... Можно по-разному понимать, что такое педагогика. Можно считать, что это то, о чем написано в соответствующих учебниках. Наверное, и без этого не обходится. Но мы не первый год (и даже не десятый) работаем в школе и считаем, что имеем право и на собственную точку зрения по этому вопросу. На наш взгляд, педагогика — это прежде всего обычная, повседневная, рутинная работа. Это — классные часы, походы, экскурсии, КВНы, выпуск школьных газет, проведение предметных недель. О! Все мы хорошо знаем, что это такое! Походы и экскурсии — это билеты, гостиницы, пересчет детей “по головам”, у кого-то болит горло, кто-то вывихнул ногу, кто-то забыл спальник... Выпуск школьной газеты... Где ватман? Кто пролил на него банку с краской? Кто написал заметку таким ужасным почерком? Вечер в летнем лагере; долгий путь в поезде... чем занять детей? И не “убить время”, а заняться чем-нибудь полезным, интересным? Во что бы такое “умное” поиграть? Ответу (точнее — ответам) на этот вопрос и посвящен этот номер. Его авторы — люди увлеченные спортивными интеллектуальными играми. Они приложили много усилий, чтобы приобщить читателей к своему миру, миру знатоков. Но нам кажется, что даже если у вас не будет возможности организовать в школе клуб интеллектуальных игр, даже если ваше приобщение к турнирам знатоков ограничится просмотром по телевизору очередной серии игр “Что? Где? Когда?”, этот номер даст ответ на вопрос, чем бы “умным” занять детей дождливым вечером в летнем лагере. И уже в этом случае задача, которую ставили перед собой авторы номера “Интеллектуальные игры” и редакция, будет решена.

Итак, мы представляем наш первый педагогический номер. Очень надеемся, что он вам понравится и пригодится в повседневной работе.

ЭТОТ НОМЕР ДЛЯ ВАС СДЕЛАЛИ

ВЛАДИМИР БЕЛКИН (vgbel@mail.ru.com), 47 лет. Всю жизнь прожил в Москве. Кандидат наук; член телевизионного клуба знатоков с 1982 г. Один из сценаристов игровой программы “Брэйн-ринг” (1990—1991 гг.); член редакторской группы программ “Брэйн-ринг” и “Что? Где? Когда?” (1990—1993 гг.). С 1996 г. и по настоящее время — президент Межрегиональной общественной организации интеллектуально-творческих игр (МОО “ИНТИ”) и директор продюсерского центра “ИНТИ”. Организатор и автор пакетов вопросов многочисленных турниров по разнообразным интеллектуальным играм.

Владимир Белкин подготовил раздел “Клуб интеллектуальных игр. Методика тренировок”.

ЯКОВ ЗАЙДЕЛЬМАН (yz@pereslavl.ru), 40 лет. Вырос в Уфе, последние 15 лет живет в Переславле-Залесском. Преподаватель информатики, автор статей, методических пособий, учебников. Создатель и руководитель переславского городского клуба интеллектуальных игр. Член Малого Совета Интернет-клуба “Что? Где? Когда?”.

КОНСТАНТИН КНОП (konstantin@knop.com), 35 лет. По образованию — математик. По рождению — одесит. По месту жительства — петербуржец. Член жюри всеукраинских (до 1995 г.) и всероссийских (с 1996 г.) олимпиад по математике. Редактор отдела “Кнопки” журнала “Компьютерра” (основные публикации посвящены играм, головоломкам и занимательным задачам).

Президент (с 2000 г.) Интернет-клуба “Что? Где? Когда?”, редактор вопросов многих турниров.

Яков Зайдельман и Константин Кноп подготовили главы 1—8.

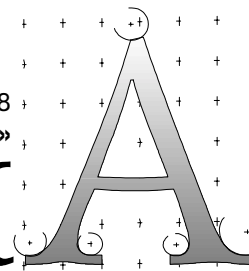
ВМЕСТО ПОСЛЕСЛОВИЯ

Тем, кто будет вести игровые клубы для школьников через 20—30 лет, будет намного проще: они смогут опереться на наш опыт (в том числе — отрицательный). Нам же пока остается этот самый опыт накапливать и анализировать. Никаких царских дорог тут нет и быть не может. Поэтому хотим пожелать всем тренерам побольше терпения и хороших учеников. И удачи нам всем!

Если у вас есть вопросы по содержанию этого сборника — обращайтесь к авторам.

Гл. редактор С.Л. Островский Зам. гл. редактора А.И. Сенокосов Редакция: Е.В. Андреева Н.Л. Беленькая Л.Н. Картвелишвили Н.П. Медведева Дизайн и верстка: Н.И. Пронская Корректоры: Е.Л. Володина, С.М. Подберезина	©ИНФОРМАТИКА 2002 выходит четыре раза в месяц При перепечатке ссылка на ИНФОРМАТИКУ обязательна, рукописи не возвращаются	Адрес редакции и издателя: 121165, Киевская, 24 тел. 249-48-96 Отдел рекламы тел. 249-98-70	Учредитель: ООО “Чистые пруды” Зарегистрировано в Министерстве РФ по делам печати. ПИ № 77-7230 от 12.04.2001. Отпечатано в ОИД “Медиа-Пресса”, 125993, ГСП-3, Москва, А-40, ул. “Правды”, 24. Тираж 7000 экз. Срок подписания в печать по графику 13.06.2002. Номер подписан 13.06.2002. Заказ № Цена свободная
	ИНДЕКС ПОДПИСКИ для индивидуальных подписчиков 32291 комплекта изданий 32744		Internet: inf@1september.ru WWW: http://www.1september.ru
	Тел.: (095)249-31-38, 249-33-86. Факс (095)249-31-84		

ИНФОРМАТИК



ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ: от школьного клуба к профессиональному турниру



Глава 1. ВО ЧТО, ГДЕ, КОГДА И КАК МЫ ИГРАЕМ?

Как это ни парадоксально, но у игры “Что? Где? Когда?”, которая вот уже более четверти века не сходит с телевизионного экрана, а вне экранов объединяет многие тысячи игроков, до сих пор нет ни единых общепринятых правил, ни единого понимания, во что же мы играем...

Евгений Поникаров, известный (в узких кругах) игрок и автор вопросов, в своей книге “ЧГК” попытался отшутиться, назвав “Что? Где? Когда?” средством переноса бытовых скандалов на интеллектуальную почву. Владимир Ворошилов когда-то выразился еще оригинальнее, назвав “ЧГК” “интеллектуальной игрой с элементами справедливости”.

Мы любим эту игру и давно в нее играем.

Но задуман этот сборник был вовсе не для того, чтобы продемонстрировать читателям, какие мы “крутые”... Мы будем очень рады, если благодаря этому сборнику появится хотя бы несколько новых точек на мировой карте “ЧГК”. И, в частности, главная наша цель — распространение интеллектуальных игр среди школьников. Мы убеждены, что для создания игрового клуба школьников вовсе не обязательно быть опытным игроком. Главное — это желание, а опыт постепенно придет...

...Лет десять назад один из авторов предложил организовать и провести игры “Что? Где? Когда?” в той школе, где он тогда работал. Завуч, попросившая прикинуть расходы, была изумлена, услышав, что, кроме книжек-призов, ничего не надо. “А как же стол, волчок и микрофоны?...”

В спортивном “Что? Где? Когда?” нет ни волчка, ни гонга, ни многих других атрибутов телевизионного шоу. Есть команда (не более шести человек, но не обязательно ровно шесть) и минута (плюс десять технических секунд) на обсуждение вопроса. Больше ничего. Одним из основных преимуществ такого варианта игры является то, что на одном и том же пакете вопросов играет не одна команда, а одновременно много команд.

Догадываетесь, как же при этом знатоки дают ответы в конце минуты? Неужели одновременно, перебивая и мешая друг другу? Или все-таки как-то иначе? Время пошло. 60... 50... 40... 30... 20... 10... 0... Ну что, догадались? Надеемся, что да: ответы пишутся на бумажках, именно на это и даются технические секунды. Благодаря этому судейская коллегия (задача которой — определить, кому ответ будет засчитан, а кому — нет) имеет возможность не пороть горячку, а хорошо обдумать принимаемое решение.

Еще одно преимущество игры без телекамер — отсутствие жестких ограничений времени. Знатоки играют между собой не до шести верных ответов, а гораздо дольше. Например, национальные чемпионаты Украины и России состоят из 6 туров по 15 вопросов в каждом.

Конечно, вопросы для игр не появляются сами по себе. Раз кто-то отвечает на вопросы, значит, кто-то должен эти вопросы придумывать. Знатоки и здесь ото-

Памяти Юры Артамошкина (1983–2002)

шли от телевизионного канона: они пишут вопросы сами для себя. Ну, не совсем для себя: автор вопроса, разумеется, в игре участвовать не должен. Тем не менее спрос рождает предложение, и почти в каждой команде есть один-два игрока, которые любят “писательский труд” по составлению вопросов, поэтому всегда находятся авторы, которые не собираются играть в этом турнире, — они-то и придумывают вопросы для играющих команд.

Глава 2. ИГРАЕМ? ИГРАЕМ!

Итак, мы начинаем игру... Действующие лица — тренер и ученики. Место действия — игровой клуб (в школе, во Дворце творчества юных, в красном уголке ближайшего ЖЭКа и т.п.). Время действия — non stop от прихода в клуб первого ученика и до ухода последнего (впрочем, расходиться после клуба мы рекомендуем всем вместе, а если у одного тренера занимаются в один день несколько разных возрастных групп, то желательно соблюсти принцип “старшие после младших”).

Перед каждым тренером встает вопрос, чем заниматься на тренировках. Подробнее об этом рассказано в разделе “Методика тренировок”, а здесь мы ограничимся только пояснениями, почему мы рекомендуем строить тренировки так, а не как-либо иначе.

Казалось бы, есть очевидное решение — разбить учеников на команды и предоставить командам возможность отвечать на вопросы. Главное — отыскать в книжках и в Интернете хорошие вопросы, и все будет хорошо.

К сожалению, скорее всего хорошо не будет. Во-первых, для успешной игры в “ЧГК” требуется многое уметь, эти умения надо развивать, а деятельность, в которой определенные умения востребованы, вовсе не обязательно способна сама по себе их развить. Во-вторых, игра в “ЧГК” и спортивные результаты в ней ни в коем случае не должны быть самоцелью. Мы хотим развивать детей, а игра — оболочка, которая должна сделать это развитие интересным и привлекательным для них. Значит, и думать нужно в первую очередь о развитии. В-третьих, опыт показывает, что игра “Что? Где? Когда?” начинает приносить удовлетворение только после того, как достигнут определенный уровень, а до этого лучше использовать что-то более простое и доступное. Ну и в-четвертых: детские команды обладают естественной конфликтностью и неустойчивостью, они распадаются с легкостью карточного домика. И не надо их создавать (а тем более — тренировать фиксированным составом). Через год эти же дети притрутса друг к другу и научатся нормально воспринимать проигрыши, а заодно накопят багаж знаний.

С другой стороны, ученики пришли к нам, чтобы играть. Да, они готовы заниматься, готовы учиться, но главное для них — игра. Поэтому основным содержанием тренировок должны быть игры, разнообразные по форме и содержанию. Прежде чем перечислять такие игры, сформулируем несколько несложных правил для тренера.

Правило первое. У каждого отрока — своя Вселенная.

Помните, что одна из главных задач тренера — это зажечь тот самый факел (а не наполнить тот самый сосуд). Заполнять головы учеников вашими и чужими знаниями совершенно не обязательно, гораздо правильнее — организовать дело так, чтобы ребятам было интересно. А интересы у каждого свои, и это надо уважать. Отсюда вывод: играем мы только в такие игры, где каждый сможет раскрыть себя и одновременно почерпнуть что-то у других. Чем больше разнообразия в подобных играх сможет придумать тренер, тем больше шансов, что каждый ученик найдет свой любимый вариант игры.

Правило второе. Ленизяи вне закона.

Тренер не должен бояться быть строгим и требовательным к ученикам: во взрослой жизни, как известно, ценятся не способные лентяи, а разумные трудоголики. Любой успех (и в игре тоже) — 10% природного таланта и 90% черной работы. Поэтому обязательно задавайте что-нибудь в качестве домашнего задания и всегда проверяйте заданное. Неправда, что школьники не любят делать домашних заданий, — просто эти задания должны быть интересны! Поэтому хвалите тех, кто делает ваши задания с душой, и придумайте для поощрения таких учеников дополнительные “конфетки” во время игр. Наоборот, нужно стараться усложнить жизнь отъявленным лодырям, поэтому заранее продумывайте задания так, чтобы они “работали” на следующие занятия. И, наконец, примените правило “лентяи вне закона” к самому себе: то, что для учеников — игра (тренировка, занятие клуба, встреча с друзьями, развлечения), для тренера — работа, даже если он ведет ее на голом энтузиазме. Нельзя приходить к детям неподготовленным (или, скажем, свести подготовку к распечатке пары десятков несложных вопросов). То есть, наверное, можно “готовиться” и так... но зачем?

Правило третье. Додумался — значит, запомнил.

Человеку свойственно лучше всего помнить то, до чего он дошел своим умом. Из этой азбучной истины можно сделать много разных выводов применительно к нашей игре. Поэтому мы не будем делать ни одного. Пусть подумают сами читатели. (И то, до чего вы дойдете в результате собственных раздумий, запомнится вам намного лучше, чем прочитанные вами наши выводы.)

В этом сборнике мы предполагаем “по умолчанию”, что ученики — школьники 7–9-х классов. Однако начинать тренировки с использованием наших материалов можно и в 6-м, и в 5-м классе, при этом почти все командные игры, конкурсы, игровые сценарии можно использовать без существенных изменений. Ну а как строить тренировки со старшеклассниками, мы оставляем на усмотрение тренера.

Глава 3. ИГРЫ от А до Я

3.1. Игры в вопросы и ответы

Все эти игры сводятся к тому, что ведущий задает вопрос, а игроки должны найти на него ответ. При этом как формы вопросов, так и игровые сценарии могут быть очень разными.

3.1.1. Виды вопросов

1. “Игровой вопрос”. Мы для краткости называли так обычный вопрос “ЧГК”. Подробнее о том, что такое вопрос “ЧГК” и чем он отличается, например, от вопроса викторины, можно прочитать ниже в главке “Вопрос или не вопрос”.

2. Тест-вопрос. Это вопрос, в котором нужно выбрать правильный ответ из списка предложенных вариантов. В таком виде задаются вопросы, например, на тестовых экзаменах в школах и вузах, а также в телевизионной игре “Кто хочет стать миллионером?”. Среди знатоков принят вариант, когда тест-вопросы задаются не по одному, а пакетом. Обычно пакет включает 10 вопросов, по 4 варианта ответа на каждый (среди которых один — правильный, а остальные — неправильные). Такая игра называется “Эрудит-лото”.

Пример

Американцы запустили аппарат “Викинг”, чтобы узнать, есть ли жизнь на Марсе. В результате они:

- а) нашли там жизнь;
- б) не нашли там жизнь;
- в) нашли там, но не жизнь;
- г) нашли жизнь, но не там.

Правильный ответ — г). Аппаратура “Викинга” показала наличие на Марсе бактерий, которые при более детальном анализе оказались завезенными с Земли этим самым “Викингом”.

3. “Травести” (“Маскарад”). Такой вопрос-загадка обычно строится на литературном материале. Берется отрывок (обычно 1–2 абзаца) из хорошо известного произведения. Имена всех персонажей, которые упоминаются в этом отрывке, заменяют на имена персонажей какого-то другого произведения или на исторических лиц. Игроки должны понять, какое произведение зашифровано, и назвать подлинные имена всех (или как можно большего числа) персонажей.

Пример

— Коммунисты, — ответил ГенСек, — редко доверяют друг другу. И правильно делают. Но меня провести нелегко. Кто попробует отпустить канат, чтобы старый Иосиф брякнулся, недолго проживет на этом свете. Одни боялись Дзержинского, другие Ленина. А меня боялся сам Ленин. Боялся и гордился мной...

Ответ: это цитата из книги Роберта Льюиса Стивенсона “Остров сокровищ”.

Коммунисты — джентльмены удачи (пираты),
ГенСек Иосиф (Сталин) — повар Джон (Сильвер),
Дзержинский — (слепой) Пью,
Ленин — Флинт.

4. “Найди пару” (“Соответствия”). Этот вид вопросов практически возможен только в пакете. Игроки получают два списка, между элементами которых надо установить соответствия. Это могут быть, например, писатели и их произведения, страны и их столицы, исторические события и их даты, настоящие фамилии и псевдонимы и т.п.

Пример 1

Каждой фамилии — “свое” имя	
Александр	Лермонтов
Михаил	Маяковский
Владимир	Пушкин

Пример 2

Восстановите “переводы” слов и словосочетаний:

общее дело	коза ностра
наше дело	бизнес
дело	республика

5. “Верить — не верить”. Вопросы этого вида представляют собой утверждения, которые могут быть истинными или ложными. Игрок должен решить, верит ли он данному утверждению.

Эта игра очень живо проходит в форме “голосования ногами”. Ведущий читает утверждение, после чего игроки, считающие, что это правда (“верящие”), становятся справа от ведущего, а “неверящие” — слева. Те, кто ошибся, выбывают из игры, остальные слушают следующее утверждение, снова делятся на верящих и неверящих и т.д. В конце обычно остается один победитель, который должен получить небольшой приз.

6. “Викторина”. Викториной знатоки обычно называют вопросы, требующие так называемого “прямого знания”: знаешь — ответишь, не знаешь — шансы догадаться очень невелики. Такие вопросы обычно считаются неподходящими для “ЧГК” (см. ниже главу “Вопрос или не вопрос”), но они вполне могут использоваться на тренировках, особенно тематических, посвященных определенной области знаний.

7. “Перевертыши”. Берется известная фраза (строка из песни, название фильма и т.д.), каждое слово в ней заменяется на слово, в некотором смысле противоположное исходному. Полученный перевертыш предлагается игрокам, которые должны восстановить исходную фразу. Эта шуточная игра очень нравится и взрослым знатокам, и школьникам. Тематические подборки перевертышей (например, названия книг, картин, опер) можно использовать для расширения культурного тезауруса.

Пример

Была благословенна эта ночь, где он встал из батона того загрязнителя.

Ответ. Будь проклят тот день, когда я сел за баранку этого пылесоса! (Из к/ф “Кавказская пленница”).

8. “Шарады”, “шароиды”, “кубраечки”.

Обычные шарады хорошо известны: задуманное слово разбивается на части, каждая из которых тоже представляет собой некоторое слово. Игрок получает краткое описание каждой из полученных частей, а также описание слова в целом. Задача — отгадать загаданное слово.

Шароид отличается от классических шарад тем, что здесь описания составных частей соединяют в одну описательную фразу. Например, если слово “шарада” разбито на шар + ада, то описание шароида может быть, например, таким: “сферическая внутренность преисподней, ИЛИ словесная загадка”.

Пример

Иррациональное количество неких цветов ИЛИ денежная единица, обожаемая неким попугаем.

Ответ: пиастр (пи астр).

И, наконец, “кубраечки” — это комбинация шароида и перевертыша. Вместо словесного описания каждая из частей шарады просто “выворачивается наизнанку”. Название игры само является примером именно такой загадки: “шарада” — “шар + ада” — “куб + рая”.

9. “Бескрылки”. Так принято называть четверостишия, одна строка в которых (целиком или частично) представляет собой широко известную цитату (“крылатую” фразу). Нас сейчас не будет интересовать бескрылка как собственно литературное явление, хотя нельзя пройти мимо того факта, что бескрылками (не называя их так) не брезговали великие классики от Пушкина до Тургенева. Например, онегинская строка “Мой дядя самых честных правил” представляет собой слетка измененную фразу из басни Крылова “Осел и мужик” — “осел был самых честных правил”, и для современников Пушкина это было почти очевидно.

Нас интересуют бескрылки как жанр вопросов. Автор придумывает всю бескрылку, а загадывает ее без четвертой (крылатой) строки. Цель играющих — отгадать эту строку, основываясь на рифме, размере и возможном смысле. Такие игровые задания получаются очень интересными, если смысл крылатой фразы в контексте бескрылки отличается от исходного.

Пример 1

Про Бильбо Фродо говорил:
“Превыше жизни честь он ставил.
Закон — кольцо, но не забыл
[...]”

Ответ: Мой дядя самых честных правил.

В бескрылках допускаются (и даже приветствуются) отклонения от авторской орфографии и пунктуации.

Пример 2

Скончался в деревне крестьянин один,
Оставив наследникам только овин.
С трудом разделили наследство два сына:
“[...]”

Ответ: “Тебе пол-овина и мне пол-овина”.

Пример 3

Дьяк любил жену-заразу,
Ревновал ее, однако.
Как придет она — он сразу:
“[...]”

Ответ: “У попа была, собака?”

Понятно, что размер и рифма в строке, рифмующейся с “крылом”, должны быть как можно более точными. Иногда “крылом” может быть не одна строка, а любой фрагмент, достаточно длинный, чтобы он был узнаваем вне контекста, и содержащий хотя бы одну рифму к остальной части стиха.

Порой в одной бескрылке могут быть два “крыла”, представляющих собой цитаты из разных источников. Такая бескрылка называется “двукрылкой”.

Пример 4

Двукрылка, в которой каждая звездочка означает слог.

“Ждем с утра мы этих кадров!

Прыгай в воду, [***]”

Нет отваги в Леонардо:

[“*****”]

Ответ: подлый трус; “Я не трус, но я боюсь”.

Вообще говоря, бывают даже бескрылки в прозе. Тогда не важны ни размер, ни рифма, ни их наличие, а только смысловая связка и крылатость фразы.

Пример 5

В сорок втором году всю верхушку СС свозили на экскурсию в Пятигорск.

[...].

Ответ: Никогда еще Штирлиц не был так близок к Провалу (допускается также вариант “Это Провал, — подумал Штирлиц”).

Бескрылки могут включать иноязычные выражения, широко известные именно на языке оригинала, например:

Пример 6

Шла гроза. К муравью явилась стрекоза.

— “Heу, DJ! Накорми меня и обогрей скорей!”

— “Эй, сестра! А о чем ты думала вчера?”

— “[...]”

Ответ: “Yesterday all my troubles seemed so far away”.

10. “Фразы по-научному”. Берется поговорка, пословица или известная фраза, и ее значение подробно истолковывается (обычно при этом стараются достичь максимального наукообразия) путем расшифровки значения каждого слова. Необходимо восстановить исходную фразу.

Пример

Источником средств к существованию санитарного работника растительных массивов являются парные части тела.

Ответ: Волка ноги кормят (о санитарном работнике должна напомнить другая идиома — “волк — санитар леса”).

3.1.2. ИГРОВЫЕ СЦЕНАРИИ

Кроме различных типов вопросов, игры отличаются прежде всего своими сценариями. Мы используем здесь слово “сценарий” в широком смысле: сценарии различных игр описывают, как могут протекать игры, элементом которых является поиск ответов на вопросы. При этом мы перечисляем только “базовые” сценарии, понимая, что при наличии желания и фантазии число вариантов сценариев можно сделать практически бесконечным.

Особо хотим отметить, что один и тот же тип вопросов можно отыгрывать по различным сценариям, и наоборот, один и тот же сценарий можно играть с различными вопросами (и это будут разные игры).

1. Игра на время. В этой форме обычно проводятся соревнования по “ЧГК”. Задается вопрос, отсчитывается время (в “ЧГК” это обычно минута), по истечении которого игроки должны сдать ответы в письменном виде. За каждый правильный ответ игрок получает очко.

2. “Кто первый?” По этому сценарию проходит игра в “Брэйн-ринг”. Задается вопрос, право ответа получает игрок, первым заявивший о своей готовности. В случае правильного ответа он получает очко, при ошибке возможность ответить получают соперники. Правильный ответ приносит очко. В телевизионном варианте “Брэйн-ринга” применялось накопление (если ни одна команда не дает верного ответа, следующий вопрос стоит 2 очка), но на спортивных играх эта система используется редко.

3. “Кто последний?” Эта версия очень напоминает предыдущую, но в отличие от традиционного “Брэйн-ринга”, в который чаще всего играют две команды, эта игра становится интересной при 4—6 играющих командах. Как и в “Брэйне”, отвечает тот, кто готов сделать это первым, но ведущий не сообщает, правилен ли прозвучавший ответ. Остальные участники имеют возможность дать свой вариант ответа, не повторяющий уже прозвучавших версий. Когда желающих отвечать больше нет, ведущий объявляет правильный ответ. Правильно ответившая команда (а такая может быть только одна) получает столько очков, сколько прозвучало вариантов ответа.

4. “Пакет”. Эта форма очень близка к игре на время, но ответы сдаются на все вопросы сразу. Это дает возможность “докрутить” сложный вопрос, сэкономив время на следующих. Кстати, блиц-вопросы (3 вопроса по 20 секунд) в спортивном “ЧГК” играют именно как пакет: вопросы задают по очереди, а ответы сдают в конце минуты.

Иногда задания пакета выдаются игрокам в печатном виде, все сразу. Именно так обычно проводят конкурсы по бескрылкам, перевертышам, шароидам, соответствиям.

Отдельные задания пакета могут иметь различную “стоимость” (в очках). В этом случае стоимость каждого задания рекомендуется указывать вместе с его условием.

Другой известный пример пакета — кроссворд. На чемпионатах по решению кроссвордов (а такие тоже проводятся) требуется отгадать как можно больше слов заданного кроссворда за фиксированное время.

(А еще более известными примерами пакетных заданий являются школьные контрольные работы и предметные олимпиады.)

5. “Горка”. Проводится как обычная игра по любому подходящему сценарию, но каждый следующий вопрос стоит на одно очко дороже предыдущего. По принципу “Горки” на соревнованиях знатоков обычно проходят турниры по “Своей игре”. В отличие от телевизионной версии, где тема и стоимость следующего вопроса выбираются игроком, ответившим на предыдущий вопрос, в спортивном варианте игровые темы отыгрываются целиком, блоками по 5 вопросов, в каждом блоке стоимость (и трудность) вопросов увеличивается по нарастающей: 10—20—30—40—50.

Возможны и более хитрые варианты “горки”. Например, авторам нравится вариант, в котором стоимость вопроса сделана различной для разных команд: у каждой команды она увеличивается до тех пор, пока команда дает подряд правильные ответы, но снижается до

начального уровня (одного очка за следующий вопрос) в случае, если ответ команды на предыдущий вопрос был ошибочным. Команда имеет право несколько раз за игру не давать ответа на вопрос (в карточных играх это называется “пас”), при этом стоимость следующего вопроса будет на 1 меньше стоимости предыдущего. Количество разрешенных “пасов” в игре зависит от имеющегося запаса вопросов и их сложности. Мы рекомендуем для вопросов средней сложности разрешать один “пас” на каждые 6–8 вопросов игры.

6. “Крестики-нолики”. Эта увлекательная игра позволяет объединить сразу несколько различных типов вопросов. Играют две команды. На игровом поле 3×3 все клетки обозначены цифрами от 1 до 9. За каждой цифрой скрывается определенный, заранее известный участникам, тип вопроса: обычный вопрос, перевертыш, шароид и т.д. Можно распределять вопросы не только по типам, но и по темам. Рекомендуется помещать в центральную клетку самые сложные задания, в угловые — попроще, а в боковые — самые простые.

Команды по очереди делают ходы. При ходе команда выбирает любую свободную клетку поля, получает соответствующий этой клетке вопрос и отвечает на него. Если ответ верный, в клетку ставится знак отвечающей команды (крестик или нолик), если неверный — знак противника. Побеждает команда, три знака которой оказались выстроены в одну линию. Если все клетки заполнены, а “чистого” выигрыша нет, победа по очкам присуждается команде, чьих знаков на поле больше.

7. “Реалии” (“Пентагон”). Так называется игра на серии из нескольких (обычно 4–5) вопросов с общим ответом. Каждый вопрос серии (одна “реалия”) — это какой-нибудь факт, относящийся к загаданному объекту, предмету, человеку. Реалии упорядочены от самых сложных для отгадывания до тривиальных и общеизвестных.

Два варианта этой игры отличаются правилами начисления очков. В первом варианте давать ответ на серию разрешается только один раз (по выбору отвечающей команды). При этом ответ с первой реалии приносит 5 очков, со второй — 4 очка, и т.п., правильный ответ с последней реалии дает 1 очко, а если команда сдала неправильный ответ, то очков за эту серию она не получает.

Во втором варианте можно давать несколько ответов на серию реалий (от 0 до 5). Правильный ответ, сданный последним, приносит столько же очков, сколько и в предыдущем варианте, а за каждый неправильный ответ у команды вычитается одно очко.

8. “Волейбол”. Так называют сценарий игры для двух команд. Вопросы задаются по очереди одной из двух команд до тех пор, пока она дает правильные ответы. После ошибки очередь ответа переходит к другой команде. Игра заканчивается, когда одна из команд набирает заранее оговоренное число очков.

9. “Интеллектуальный покер”. Сначала ведущий задает вопрос всем игрокам (отвечает тот, кто первым сообразил ответ). Если правильного ответа не дал никто, предлагается следующий вопрос, и так далее, пока кто-нибудь не ответит. Пусть ответил игрок Икс. После этого ведущий предлагает ему выбор. Икс может либо получить одно очко и прекратить игру, после чего следующий вопрос снова задается всем игрокам. Во-вторых, Икс может продолжить игру, тогда следующий вопрос

задается только ему. Пока игрок продолжает давать правильные ответы, он каждый раз имеет такую же альтернативу — продолжать игру или остановиться (записав в свой актив столько очков, сколько правильных ответов он дал). Однако если он даст неправильный ответ на очередной вопрос, вся его серия “сгорает”.

Выигрывает тот, кто даст наибольшую (несгоревшую) серию правильных ответов. Если наибольшие серии одинаковы у двух или большего числа игроков, то сравниваются вторые их серии (если они есть), затем третьи и т.д. Так, игрок, имеющий серии $3 + 2 + 1$, проигрывает игроку, давшему серию из четырех верных ответов, но выигрывает у игрока с сериями $3 + 1 + 1$.

10. “Игра со ставками”. В этом варианте сумма очков, получаемых за правильный (и за неправильный) ответ на вопрос, зависит от сделанной игроком ставки. Если сделана ставка N , то правильный ответ приносит игроку $N + 1$ очко, а неправильный отнимает у игрока N очков. Обычно величина ставки ограничивается (либо фиксированной величиной на всю игру, либо по правилу “ставит можно не больше, чем число очков, заработанных до этого”).

11. “Игра на выбывание”. Игра на выбывание обычно ведется по сценарию “Кто первый?”, хотя возможны и другие варианты. Команда, давшая неверный ответ (проигравшая раунд), теряет одного игрока. Побеждает команда, продержавшаяся дольше всех.

12. “Чеширский кот”. Игра очень похожа на предыдущую, но игрок уходит из команды, давшей правильный ответ. Тем самым каждый следующий вопрос требует все больших усилий — ведь игроков остается меньше. Побеждает команда, которая первой остается без игроков.

3.2. ИГРЫ С ВОПРОСАМИ НА ПЕРЕЧИСЛЕНИЕ

Вопросы на перечисление подразумевают возможность множества правильных ответов. Чаще всего это вопросы на прямое знание (назовите штаты США или породы собак), но возможны и более творческие варианты. К вопросам на перечисление можно, например, отнести известную словесную игру “Наборщик” (составить как можно больше слов из букв заданного слова).

Такие игры вынесены в отдельную категорию, так как для них характерны свои специфические сценарии.

1. “Аукцион”. Любой игрок может поднять руку и дать свой ответ, естественно, не повторяя уже прозвучавших. Когда возникает пауза, ведущий начинает отсчет, как на аукционе: один... два... три! Победителем объявляется тот, кто дал последний ответ. Вариантом аукциона является игра “цепочка”, когда следующий ответ продолжает предыдущий.

Пример аукциона-цепочки: “Числа и фразы”

ОДИН — “в поле не воин”

ДВА — “сапога пара”

ТРИ — “мушкетера”

ЧЕТЫРЕ — “танкиста и собака”

и так далее. Здесь числа перебираются подряд, а выигрывает тот, чью ассоциацию на число N никому не удастся перебить ассоциацией на $N + 1$.

2. “Дуэль”. Игроки по кругу называют свои ответы. Тот, у кого ответа нет, выбывает. Побеждает оставшийся последним.

3. “Снежный ком”. Эта игра очень хороша для тренировки внимания и памяти. Она проводится так же, как дуэль, но каждый отвечающий должен повторить все уже прозвучавшие до него ответы в правильном порядке. Ведущий записывает ответы и проверяет правильность воспроизведения, игрокам делать записи запрещается. За ошибку воспроизведения начисляется штрафной балл; игрок, набравший оговоренное количество штрафных баллов, выбывает из игры.

4. “Банальности”. Каждый участник должен записать определенное количество ответов (обычно 10). Затем записи вскрывают и начисляют очки по такой схеме: за каждый ответ игрок получает столько очков, сколько игроков (включая его самого) дали этот ответ. В этой игре выигрывает не тот, кто может вспомнить больше ответов, а тот, кто лучше понимает, что будут писать все остальные. Фактически это игра на развитие взаимопонимания, очень важного качества в совместной деятельности.

5. “Сто к одному”. Этот сценарий, использованный в известной телевизионной игре, является вариантом “Волейбола” для вопросов на перечисление. Каждый вопрос имеет несколько (в телеварианте — 6) правильных ответов. Каждая команда может давать ответы до первой ошибки, после чего ход передается команде противников. Раунд игры продолжается до тех пор, пока не все правильные ответы отгаданы.

Отметим, что телевизионный вариант “Ста к одному” эксплуатирует еще и идею “банальностей” (число очков, которые команда получает за ответ, пропорционально популярности этого ответа согласно предварительно проведенному опросу). Но такое совмещение двух сценариев вовсе не является обязательным.

3.3. ИГРЫ “УГАДАЙ ЗАДУМАННОЕ”

Игры, объединенные известным принципом “угадай, что у меня в кармане”, пользуются у детей заслуженной популярностью. Особенность большинства из этих игр в том, что они не требуют участия тренера в качестве ведущего игры. Выделять под них значительное время на тренировках, конечно же, не надо, но на всякий случай познакомьте учеников с этими играми. Вдруг вам когда-нибудь срочно понадобится уйти на 15–20 минут — не сидеть же в это время ученикам без дела!

1. “Контакт”.

Эта игра идеально подходит для небольшой компании. Ведущий загадывает слово и сообщает всем отгадывающим его первую букву. Отгадывание происходит в форме вопросов: “Это...?” (описывается, но не называется какой-нибудь предмет, объект или понятие). Ведущий имеет примерно 30–40 секунд на размышление, а потом должен сказать “Нет, это не...” — и назвать нечто, удовлетворяющее описанию и начинающееся на названную им букву.

Например, названа буква “В”. Вопрос: “Это река?”. Ответ: “Нет, не Волга”.

Пока ведущий думает над загадкой, над ней же размышляют и остальные игроки (кроме того, кто задал вопрос). Когда игроку кажется, что он знает ответ, он произносит вслух “Есть контакт!”.

Если ведущий не может догадаться, о чем именно его спросили, а среди игроков набралось 2–3 контакта (о точном количестве можно договориться перед началом игры), он обязан раскрыть следующую букву своего задуманного слова, и, начиная с этого момента, все вопросы и все ответы должны относиться к словам с общим двухбуквенным началом. И так далее.

Игра заканчивается, когда слово полностью отгадано кем-либо из игроков. (Точнее, когда ведущий на очередной вопрос “Это...?” вынужден ответить “Да, это...” — и назвать свое слово. После этого отгадавший становится ведущим и загадывает следующее слово.)

Отметим, что ведущий вовсе не обязан отвечать то слово, которое имелось в виду автором вопроса. Так, если им была загадана река Волга, то на вопрос “это река?” вовсе не обязательно сдаваться. Нужно ответить “Нет, это не Висла” (а если раскрыты уже две буквы — то “не Воронеж”, а если три — то “не Волхов”).

2. “Словарь” (“Надуваловка”).

В игре участвуют N игроков и ведущий. Игроками могут быть как индивидуалы, так и команды. Каждая команда получает пакет из 10 слов. Предполагается, что эти слова игрокам неизвестны. (Обычно действует джентльменское соглашение: игрок, знающий значение какого-либо из предложенных слов, просит его заменить.) Все слова написаны прописными буквами (чтобы игроки могли предлагать в качестве собственных версий и имена собственные, и имена нарицательные). Во всех словах указано ударение.

Далее игрокам дается около 20 минут на то, чтобы ко всем предложенным словам (втайне от остальных игроков) написать определение, стараясь, чтобы оно звучало как можно правдоподобнее. Ведущий собирает листки с определениями и добавляет к ним правильный вариант. После этого он читает первое слово и полученные $N + 1$ определения этого слова. Как игрокам, так и ведущему запрещается комментировать правдоподобие любых версий.

В этот момент каждый игрок должен выбрать верное, по его мнению, определение (лучше всего выбор тоже делать в письменной форме, чтобы скрыть свой выбор от других игроков; собственные определения выбирать запрещается). Затем ведущий сообщает правильный ответ и определяет, кто кого “надул”. После этого ведущий переходит ко второму слову, и цикл повторяется. После последнего слова пакета ведущий подводит итоги.

Игрок получает по одному очку за каждого, кто “купился” на его версию. Еще два очка игрок может получить, если он угадал правильное определение. Победителем является игрок, набравший максимальное количество очков. Звание “насос” присваивается игроку, получившему больше всех баллов за “надувательство”. “Баллоном” называют игрока, который чаще всех выбирал неправильные версии, то есть которого надували чаще всех.

3. “Персонажи”.

Задумывается персонаж литературного произведения (фильма, песни и т.п. — по договоренности). Игроки пытаются его угадать, задавая вопросы, на которые ведущий отвечает только “да”, “нет” или “не имеет значения”.

3.4. ИГРЫ СО СЛОВАМИ

В эту группу мы включили известные словесные коллективные игры, в которых не нужно ничего угадывать, а надо “всего лишь” сделать ход по правилам игры. Кто не может сходить — тот проиграл.

1. “Города”.

Игроки по очереди называют города Земли (впрочем, можно ограничиться только Европой или даже только Россией), причем следующий город должен начинаться на ту букву, которой оканчивался предыдущий. (Мягкий и твердый знаки, а также “й” и “ы” при этом игнорируются.)

2. “Наборщик” (“Типография”).

Из букв одного длинного слова нужно составить как можно больше слов. Каждая буква может использоваться не больше число раз, чем она встречается в исходном слове. Например, из слова “электрификация” составляются “фикция”, “тариф”, “критика” и т.п. Обычно в игре мы запрещаем использование коротких (двух- и трехбуквенных) слов.

3. “Испорченный телефон”.

Все игроки зажимают уши, кроме одного, которому сообщается загаданное слово. Это слово, не называя, он должен растолковать соседу, который затем, не повторяя ни одной услышанной от первого игрока части речи, растолковывает заданное слово следующему игроку. Игрок, который сначала пытался отгадать слово, а затем объясняет его сам, не имеет права повторять слова, услышанные им. Для оценки командной игры можно учитывать время, за которое загаданное слово “донесено” до последнего игрока, и количество повторов.

4. “Анаграммы”.

Строго говоря, это пример обычного “пакетного” конкурса. Дан список слов, к каждому из них нужно подыскать анаграмму — то есть слово, которое можно получить из него перестановкой букв. Иногда попадают целые “блоки” — слова, из которых можно составить по 3—4 и даже более анаграмм.

3.5. Примеры

Закончим эту главку примерами различных игровых конкурсов, придуманных для двух тематических клубных занятий. Аналогичные разработки можно делать и по любым другим темам.

География вокруг нас

1. Города и их символы.

Символом Парижа, как известно, является Эйфелева башня, а символом Лондона — часы и башня Биг Бен.

Попробуйте вспомнить как можно больше пар “город-символ”. (Вариант того же задания: Ведущий (тренер) загадывает город, а игроки записывают место в этом городе, на котором они будут в 12:00 ждать своего друга. Цель — встретиться.)

2. “От Парижа до Находки”, или “По следам рекламы”.

“Самсунг”, как известно, родом из Южной Кореи, “Фольксваген” — из Германии, а “Шанель” — из Франции. На эту тему можно сыграть много разных конкурсов. Например, “made in France” — причем проследите, чтобы вспоминались не только торговые марки и собственные имена, но и нарицательные названия “французского производства” — провансаль, шампанское, коньяк, монгольфье...

3. Аукцион “География на две буквы”.

Вена и Тирана, Гавана и Украина, Палестина и Аргентина: Кто назовет последним географическое название, оканчивающееся на “на”? А если то же самое на “ан”?

4. Литературные “банальности”.

“Собор Парижской богородицы”, “Американская трагедия”, “Остров Крым”, “Тартарен из Тараскона”, “Полтава”... В огромном количестве названий литературных произведений упомянуты географические названия. А попробуйте-ка определить самую банальную десятку названий! Каждый игрок записывает десять штук, и чем больше человек записало то или иное название — тем больше очков оно приносит каждому.

5. Угадай место (аналог игры в “Персонажи”).

Ведущий загадывает какую-нибудь точку на географической карте мира. Команды должны угадать ее за наименьшее время. При этом ведущий отвечает только “да” или “нет”, и только на те вопросы, на которые можно дать такой ответ.

Музыка вокруг нас

1. Ноты в личных именах.

Цель игры — придумать для каждой ноты личное имя, в котором содержится эта нота (пример: ФеДор, ГРЕгор, МИхаил, ФАддей, СОЛЬвейг, ЮЛЯ, ОСИп).

2. Симфонический оркестр.

Вообще говоря, этой теме можно посвятить целое занятие. Если, конечно, вам есть что по ней рассказать... А для коротких игр — ну, например, кто вспомнит больше оркестровых инструментов, в названии которых есть буква “а”...

3. “Надуваловка” на музыкальных терминах и понятиях.

Кстати, тематические “надуваловки” всегда очень забавны.

4. “Угадай мелодию” + “испорченный телефон”.

Комментарии тут излишни.

5. “Кубраечки” на фамилиях известных композиторов.

ГЛАВА 4. ВОПРОС ИЛИ НЕ ВОПРОС? ВОТ В ЧЕМ ВОПРОС...

Очень важным мне представляется то, что в “Что? Где? Когда?” сформировался особый тип вопроса, ориентированный не столько на эрудицию, сколько на логику, фантазию, изобретательность. Однако нередко авторы вопросов об этом забывают. Возможно, их вводит в заблуждение слово “знатоки”, которое сам Ворошилов признает весьма неудачным.

Максим Поташев

Эта глава посвящена собственно игровым вопросам — тем, которые составляют основу игры “Что? Где? Когда?”. Прежде всего продолжим и разовьем мысль Поташева: эта игра — не викторина, не соревнование эрудитов и даже не олимпиада по “истории + литературе + географии + ...”.

Подумайте сами, что пригодится ученикам больше — знание того, как называется столица государства Буркина-Фасо, или же умение быстро среагировать в нестандартной ситуации, оценить все “за” и “против” и найти правильное решение? Ответ вроде бы очевиден.

А зачем противопоставлять знания и сообразительность? Разве нельзя получить и то, и другое? — спросите вы. Отвечаем: да, можно. А вот как этого достичь — в двух словах, увы, уже не ответишь...

Поэтому начнем с примеров.

Вопрос 1.

На гербе какой латиноамериканской страны начертаны слова “Страну разъединяет, мир соединяет”?

Не знаете ответа? Это неудивительно, вы не одиноки в своем незнании. Авторы тоже не специалисты по геральдике. Наши познания в этой области тоже не ушли дальше воспоминаний о том, что на гербе СССР было написано “Пролетарии всех стран, соединяйтесь!”.

Тем не менее мы утверждаем, что ответ на заданный вопрос можно найти, не заглядывая в справочники, — как говорят знатоки, “вычислить”. Итак, мы ищем нечто, что находится в Латинской Америке (мысленно представьте карту) и разъединяет какую-то страну. Может быть, это горный массив — Анды? А они соединяют мир? Да нет, вроде... Ищем дальше. Еще южнее — остров Огненная Земля. К какой стране он относится? Понятия не имеем... Зато от материка он отделен Магеллановым проливом, то есть путем из Атлантического океана в Тихий. А этот путь... да, он действительно соединяет мир. Это идея! Еще одно озарение — и ответ готов: искомая страна — Панама, на гербе у нее должен быть изображен Панамский канал, к которому и относятся эти слова.

НеВопрос 2.

В каких двух странах живут самые высокие люди на Земле?

Дать правильный ответ (“в Судане и Уганде”) на этот вопрос можно только в том случае, если знать заранее, что между Суданом и Угандой живут племена карамоджонгов, считающиеся самым высокорослым народом... А если этого не знать, то можно рассчитывать только на

голое везение. Думать и размышлять тут не о чем. Поэтому для нас это — не вопрос. Конечно, иногда подобные вопросы (обычно из-за неопытности или лени авторов) встречаются даже в серьезных турнирах по “ЧГК”, но давайте сразу договоримся о том, что на занятиях (тренировках) игрового клуба их быть не должно.

Вопрос 3.

“Шотландские братья” были известны в XV—XVI веках, “Богемские сестры” — в XIX—XX. Однако нарицательным стало прежнее название совсем другой страны. Если вы поняли, о чем идет речь, то легко скажете, как эта страна называется сейчас.

Вопросы этого типа в “ЧГК” принято называть “двухходовками”. Это название отражает то, что для раскрутки вопроса нужно сделать два последовательных “хода”:

1) догадаться, что в данном вопросе речь идет о сиамских близнецах;

2) вспомнить современное название Сиам — Таиланд.

Разумеется, найти правильный ответ на двухходовку намного сложнее, чем на каждый ход по отдельности. Кроме знаний, такие вопросы требуют от игроков слаженной игры и умения слушать друг друга. Даже умение разбивать вопрос на отдельные “ходы” приходит к новой команде далеко не сразу. Зато и удовольствие от “раскрутки” такого вопроса намного сильнее, чем от вопросов-“одноходовок”.

Нужно пояснить, чем же этот вопрос отличается от “невопроса” номер 2. Вроде бы почти ничем: там было нужно знать редкий факт про высокорослое племя, и здесь тоже не слишком широко известный факт о равенстве Сиам = Таиланд.

Давайте договоримся сразу: мы не будем вас убеждать, будто второй факт “более допустим”, чем первый, с точки зрения пригодности его для вопроса игры “Что? Где? Когда?”. Это дело вкуса. Однако вопросов, в которых знания совсем не нужны, не бывает. А чем больше игроки знают, тем интереснее им узнавать что-то новое (“неизвестное об известном”). Следовательно, некоторые вопросы на редкое знание все-таки имеют право на жизнь — и пусть команды черпают это самое знание именно из этих вопросов. Только все-таки не забывайте, что это не должен быть вопрос на голое знание: пусть сначала команда порабатывает головой и разгадает хотя бы один “ход” из двух.

Вопрос 4.

Фрагмент меню обычного болгарского ресторана:

“Водка — 5000 левов.

Водка внос — 7000 левов”.

Что означает по-болгарски слово “внос”?

Надо сразу понять, что автор вопроса не ожидает от нас познаний в болгарском языке. Скорее всего нам должно хватить общих представлений о том, что этот язык достаточно близок к русскому (славянский!). Теперь будем думать по-русски. “Внос” — это когда что-то куда-то вносят. Может быть, эту водку откуда-то вносят в ресторан? Например, из холодильника? Возможно, хотя и странновато... Ладно, запомним версию и будем думать дальше (кстати, в любой приличной команде всегда должно действовать правило “все версии — на стол!”). Антоним слова “внос” — “вынос”. Что

такое водка навьнос, мы в общих чертах понимаем. Это значит, что посетители не пьют водку в ресторане, а забирают бутылку с собой. Может быть, тогда “внос” — это наоборот? Но тогда почему эта водка настолько дороже, ведь логичнее было бы сделать как раз наоборот!

Подобных гипотез должно быть проговорено много. Тогда среди них наверняка рано или поздно прозвучит правильная: “внос” по-болгарски — это то, что по-русски принято называть “ввоз” или “импорт”. Естественно, импортные товары стоят дороже местных (“за морем телушка полушка, да рубль перевоз”). Разумный капитан команды в этот момент уже берет бумажку и пишет на ней ответ. При этом если еще осталось время, то команда может (и должна) обсуждать вопрос дальше: а вдруг на последних секундах родится еще лучшая версия?!

НеВопрос 5.

В этой республике женщины до сих пор лишены избирательных прав, глава государства сосредотачивает в своих руках всю полноту власти, обладая практически диктаторскими полномочиями. Несмотря на это, ему может быть объявлен импичмент. Пребывание гражданином данного государства связано с неукоснительным выполнением некоторых религиозных предписаний. Назовите нынешнего главу этого государства.

Ответ: Иоанн Павел II.

Интересно, сразу ли вы сумели понять, почему и это — “невопрос”? На первый взгляд — вполне нормальная двухходовка.

Недостатков у него по меньшей мере два. Один — не слишком принципиальный: кроме того ответа, который приведен выше, имеется и другой правильный ответ — “Кароль Войтыла” (так звали Иоанна Павла II до его избрания римским папой). Зато второй изъян вопроса гораздо печальнее: Ватикан — не республика, в нем совершенно иной принцип государственного устройства — теократия.

Первый недостаток знатоки зовут “дуальностью”, а второй — “некорректностью”. В официальных соревнованиях существуют специальные бригады судей — Апелляционное Жюри (АЖ). В их задачу входит рассмотрение игровых протестов (апелляций), поданных командами. Если АЖ удовлетворяет апелляцию на дуэль, то дуальный ответ засчитывается всем командам, давшим его. Если же АЖ принимает апелляцию на некорректность вопроса, то этот вопрос просто аннулируется. Выявлять сильнейшую команду знатоки предпочитают на вопросах, корректность которых никаких сомнений не вызывает.

Ну, и последнее замечание о том, какими должны быть вопросы. Если уж вы решитесь заполнить тренировки игрой в “ЧГК”, то обязательно следите за тем, чтобы ваши школьники имели шанс взять каждый из заданных вопросов. Например, бессмысленно сразу задавать вопрос о том, как по-японски будет “бабочка” (даже если тренер сопроводит правильный ответ “чио-чио” самым подробным комментарием, большая часть этого комментария все равно будет сразу забыта). Вместо этого тщательно продумайте серию из нескольких во-

просов и распределите их на несколько занятий. Например, сначала можно спросить “в каком виде спорта дельфин неотличим от бабочки”, потом задать вопрос о галстук-бабочке: “Эта часть мужского костюма была известна еще в средние века, заново родилась в 1904 году в Италии, а потом от музыкантов перекочевала к официантам...”. При ответе на этот вопрос нужно обязательно откомментировать, что галстук-бабочка распространился по всему миру после премьеры оперы Пуччини “Мадам Баттерфлай” (“Чио-Чио-сан”), действие которой происходит в Японии. А вот уже после этого можно задавать вопрос о переводе “бабочки” на японский язык... В результате ваши ученики не просто разложат по полочкам мозга новое знание, но и получат удовольствие от сделанного ими самими маленького лингвистического открытия.

Глава 5. ВОПРОСЫ ОБ ИНФОРМАТИКЕ И НЕ ТОЛЬКО

В этой главе мы предлагаем подборку вопросов “ЧГК”, прямо или косвенно связанных с компьютерной тематикой. Все эти вопросы задавались знатокам на различных соревнованиях. А у вас есть перед ними серьезное преимущество: знатоки заранее не знают, в какой области знаний следует искать ответ на вопрос.

1. В 70-х годах в США была создана компьютерная программа для моделирования морских сражений. Как правило, в таких симулированных битвах она побеждала реальных флотоводцев. Когда же люди присмотрелись к машинной тактике подробнее, они увидели странную вещь: после окончания “боя”, перед тем как вступить в новый, компьютер начинал стрелять по одному-двум своим кораблям и топил их. Зачем же он так делал?

2. Закончите отрывок из инструкции к компьютеру “Lightline SX” фирмы “Aquarius”: “Наиболее эффективный способ экономить энергию аккумулятора — это...”.

3. С развитием персональных компьютеров встала проблема защиты информации от несанкционированного доступа. Одни изобретают все более сложные пароли, другие — все более изощренные способы их обойти. Но многие продавцы ноутбуков уверяют, что для этого класса машин проблема давно решена. Как же?

4. “Разверзошася вси источники бездны, и хляби небесныя отверзошася”, — так говорит Библия о наступлении Всемирного Потопа. Между тем многие из нас имеют “Хляби” на своих компьютерах. Какая фирма занимается их производством?

5. Некий компьютер фирмы для страхования автомобилей выслал одному из своих клиентов счет на 0 долларов 0 центов. Не получив, естественно, ответа, он пригрозил расторгнуть договор страхования. Как клиент спасся от этого?

6. Исследование, проведенное в Англии в 1966 году, показало, что более 70% установленных там компьютеров обладают неким свойством. В настоящее время процент наших компьютеров, обладающих этим свойством, явно не меньше. Что это за свойство?

7. Среди людей не привились ни новиааль, ни интерлингва, ни идо, ни сольресоль, ни оксиденталь, ни хабэ-

абан, ни ао, ни логлан, ни даже блайя-зимондаль. А среди компьютеров их собратья имеют больший успех. Назовите хотя бы одного из них.

8. Франц Кафка писал: “Придет время, когда машина будет в состоянии без человеческой помощи написать любое заказанное произведение, отредактировать его и...” Закончите мысль Кафки.

9. Три мощных компьютера Ватикана, которые обеспечивают ему бесперебойное общение с внешним миром, носят личные имена. В связи со все возрастающим потоком информации эти компьютеры вскоре уже не будут справляться и придется покупать новый. Для Ватикана купить не проблема, проблема будет называть, ибо вряд ли кто-то решится назвать четвертый компьютер в той же традиции, что и первые три. Кстати, а как зовут первых трех?

10. В фирме Microsoft открылся музей истории компании. Среди прочих экспонатов на стене висит красный телефон. Сняв трубку, посетитель может услышать речь самого важного, по утверждению сотрудников, человека в фирме. Кто это?

11. Представьте, что перед вами на экране компьютера напечатана следующая бессмысленная фраза: “Вперед смотрящих наверх”. Ваша задача — убрать один символ, чтобы эта фраза обрела смысл.

12. Это слово происходит от латинского слова “ключ”, причем подразумевался “ключ” к открытию клапана трубы. Сейчас это есть не только там, есть это, например, и у компьютера. Что это?

13. “Папа выдал дары. Папа порвал провода. Арфа папы пропала дважды”. Чему можно научиться, правильно воспользовавшись этой информацией?

14. По этому учебнику, написанному в последние годы существования СССР, до сих пор занимаются во многих российских школах. Его последние страницы многим кажутся неожиданными, а в самой последней фразе упоминаются воспитание детей, определение целей развития общества, установление виновности обвиняемого в преступлении. Какой предмет изучают по этому учебнику, и что, по мнению его авторов, объединяет названные проблемы?

15. Полтора года назад некая фирма пыталась через суд диктовать своим конкурентам, как и где им нельзя записывать некоторое число. А еще за несколько лет до того эта фирма проиграла аналогичное дело, связанное с гораздо меньшим числом! Скажите, какое число, как и где, по мнению этой фирмы, нельзя записывать конкурентам?

16. Когда доктор Ричард Шакбург подарил новобранцам эту песню в качестве военного марша, он не мог подозревать, что через четверть века ее герой будет вызывать не самые приятные ассоциации у его соотечественников. Между прочим, у многих из нас неприятные ассоциации вызывает скорее его тезка. Как их звали?

17. В шуточном компьютерном словаре, напечатанном в журнале “Practical Computing”, очень интересно определено понятие “Итерация”. Определение состоит всего из двух слов. Воспроизведите его.

18. Один из компьютерных вирусов представляет собой паровоз, идущий через экран монитора. Паровоз доезжает до станции и останавливается. Вспомнив советские песни, скажите, как называется эта станция и сам вирус?

19. Американская компания “Нимбас” выпустила CD, на котором записана Библия. Любопытно, что продажа этого диска в Великобритании запрещена законом. А почему?

20. В “Компьютерном словаре”, изданном в США Эваном Эзаром, написано: “Компьютер — электронное устройство, которое не заменит человека до тех пор, пока не научится смеяться шуткам босса и...” Что компьютер должен научиться делать со своими ошибками?

21. Первым он взял Вену, затем — Каскад, после этого — Иерусалим. Еще несколько побед — и его узнала вся страна. Каждой его новой победы многие ждали с нетерпением, ведь он утверждал, что создал лекарство против “чумы XX века”. Кто же он?

22. Великий ученый и путешественник Александр Гумбольдт рассматривал этот предмет как “ритуальную счетную машину”, обратив внимание на сходство его со счетами. Назовите этот предмет.

23. Первый завод этой фирмы располагался около аэродрома. Чтобы пилоты не перепутали крышу с посадочной полосой, на крыше была сделана надпись, гласившая, что внутри находится именно эта фирма. На каких изделиях эту надпись можем увидеть мы с вами?

24. На одном из первых конгрессов по “computer science” у компьютера была отмечена своеобразная “мания величия”. Программе-переводчику, в числе прочих, доверили перевести фразу “Компьютер может многое, но не все”. Что же получилось у компьютера в результате перевода?

25. Это слово вначале состояло из пяти слогов, но потом волей создателя потеряло второй и третий, а волей кого-то еще изменило первую букву и приобрело совсем иной оттенок. Этим словом можно описать работы Домбровского и Козловского. Хотя, согласно мнению последнего, этим же словом можно описать работы многих из нас. Что это за слово?

26. Посмотрите на рисунок, сопровождавший статью в одном из старых номеров “Информатики”, и попробуйте определить, о чем была эта статья.

27. В конце 1999 года в одном из научных журналов была опубликована небольшая шуточная статья, посвященная компьютерному анализу весьма проблематичной молекулы, названной авторами “материалом тысячелетия”. Напишите, пожалуйста, ее формулу.

28. Блиц. На рабочем столе компьютера моего знакомого есть ряд забавных иконок.

1. Надпись под одной иконкой заканчивается словами “перед едой”. Как начинается эта надпись?

2. Надпись под другой иконкой заканчивается словами “и не вставай”. Чему соответствует эта иконка?

29. В 1990 году американский программист Эллиот Чикофски предложил термин для процесса модернизации устаревших компьютерных программ. Каким словом, вошедшим в английский язык незадолго до того, Чикофски предложил назвать этот процесс?

30. Компьютерный журнал объявил конкурс на лучшее название для рубрики, посвященной “Брэйн-рингу”, “Что? Где? Когда?” и т.п. Победил вариант, состоящий из существительного и прилагательного. В докомпьютерное время все такие существительные обладали таким прилагательным. Сейчас же много говорят о таком существительном с противоположным прилагательным. А вообще данное название интеллектуальной рубрики вполне естественно. Что это за название?

31. В выпуске юмористической передачи “Не время” на компьютерную тематику электрик, выпивая с ведущим, говорит: “Як кажуть, за антивирус примем, смочим звуковую плату тонким слоем”. А какое иностранное слово он выкрикивает непосредственно перед тем, как опрокинуть рюмашку?

32. Недавно американские программисты представили опытный образец нового офисного кресла, оснащенного компьютерной системой, которое среди прочего может следить за осанкой сидящего. А что это кресло может делать с вероятностью 96%?

33. В ПЕРВОМ находится друг известной куклы. Во ВТОРОМ — любой рабочий из знаменитой антиутопии. В ТРЕТЬЕМ — конструктор оружия с более короткой, чем у партнера, фамилией. А где можно одновременно увидеть ПЕРВЫЙ, ВТОРОЙ и ТРЕТИЙ?

34. В произведении Роберта Хайнлайна “Луна — суровая хозяйка” в качестве главного персонажа выведен оживший компьютер — хомо-ориентированный логический многокритериальный супервизор. И, как положено живому человеку, получил фамилию, вполне соответствующую его необычайному уму, и имя старшего представителя той же фамилии. Как же его звали?

35. В музее компьютеров в Мальборо (США) можно видеть блок памяти одного из первых компьютеров, построенных в 50-х гг. Рядом с ним — современная микросхема с тем же объемом памяти. Назовите третий предмет этой экспозиции.

36. В конце XVIII века жил хорошо известный вам политический деятель. По мнению многих, ему принадлежат лавры изобретателя виртуальной реальности за полторы сотни лет до появления первых компьютеров. А как его фамилия?

37. Один американец создал для компьютера специальную программу. Если на клавиатуре нажимается несколько клавиш одновременно, компьютер блокирует работающую в данный момент программу и угрожающе шипит. Для чего нужна эта программа?

38. В рубрике “Net-глобус” “Русского журнала” рассказывается о развитии Интернета в не слишком компьютеризованных странах. Название одной из статей,

кроме слова “Интернет”, содержало всего один символ — символ математической операции. Однако, прочитав название, легко можно было догадаться, о какой стране идет речь. О какой же?

39. Исследования, проведенные в лондонских офисах, показали, что в среднем из находящегося внутри этих предметов 15% приходится на кукурузные хлопья, 15% — на сладости, 7% — на макароны. По 1% — карандашная стружка, ногти, насекомые, волосы. Где же все это находится?

40. На карикатуре, опубликованной в газете “Франкфуртер Рундschau” в 1999 г., был изображен Борис Ельцин, сидящий за компьютером. На стрелочке, символизирующей ввод данных, было написано некое слово, а на стрелочке, обозначающей вывод, другое слово, являющееся анаграммой первого. Что же было написано на выводе?

41. В юмористическом источнике понятие “программа партии” толкуется как “компьютерная программа, написанная политической партией”. Вот характеристики одной из программ: “Имеет красивый, стильный, но не всем понятный интерфейс. Отказывается работать с другими программами. Содержит мощный диагностический модуль, всегда готова дать пользователю подробный совет в любой ситуации, но на предложение выполнить конкретную операцию неизменно выдает сообщение с аргументированным объяснением, почему данная операция выполнена быть не может”. Работает эта программа только на компьютерах... Какой фирмы?

42. В 1996 году журнал “Компьютерра” писал, что “известны случаи опрыскивания дискет бактерицидными аэрозолями”. Для чего?

43. Впервые ЭТО появилось в середине 1980-х годов. Изначально предполагалось, что основных элементов будет 12 — так же, как и в предшественнике ЭТОГО. Но технические сложности вынудили создателя упростить ЭТО, сократив число основных элементов до семи. По большому счету, это упрощение и определило название ЭТОГО. Назовите ЭТО.

44. В результате компьютерного сбоя в первые часы нового года посетители Интернет-странички военно-морской обсерватории США словно бы оказались в далеком будущем. Какой год они увидели на экране?

45. В наше время появилось новое поколение коллекционеров. Предметы их собирательства бывают разных видов: дизайнерские, футуристические, выпущенные к памятным датам, детские, дамские, в стиле ретро... Недавно появились даже традиционные. На сленге специалистов такой предмет называется словом, указывающим на его расположение и связанным с участком тела человека. Так как же его называют специалисты?

46. Как вы думаете, для кого специалисты Массачусеттского технологического института создали очки, оснащенные мини-компьютером, со встроенными в оправу экраном, камерой и мини-динамиком?

47. У евреев ЭТО имеет такие значения, как “династия” и “вместилище”. В арабской поэзии ЭТО в 2 раза меньше излюбленного стиля О.Хайяма, а в некоей современной отрасли оно больше самого малого. Назовите ЭТО.

48. Согласно “Книге рекордов Гиннеса-2000”, в Германии действуют самые строгие правила для создателей компьютерных игр. Например, персонажи, которых по

ходу игры убивают, обязаны иметь “максимально отвратительный и отличающийся от человеческого облик”. А что, согласно этим правилам, должно быть в компьютерных играх только зеленого цвета?

49. Хакер — герой анекдота — был отвлечен от компьютера подругой, жаждавшей общения, прослушал ее рассказ о происшествии с НЛО, имевшем место вчера вечером возле ее дома, и порекомендовал ставить LINUX. А что же случилось с НЛО?

50. Настоящий знаток порою знает даже то, о чем до поры не подозревал, особенно если привлекает для обнаружения у себя неизвестный дотоле знаний параллельную информацию. Внимание, вопрос! Переведите на турецкий язык слово “собака”.

51. По сообщениям компьютерной прессы, существует латиноамериканская группа создателей вирусов, известная под названием 29A. А почему она выбрала себе именно такое название?

52. Ковбой из города Мейер (штат Аризона) рассказывает, что однажды его знакомый, посмотрев телевизионную передачу, отказался вернуть ему занятые накануне 20 долларов. В другой раз этого ковбоя подняли на смех, когда он пришел записываться на компьютерные курсы. Назовите его имя и фамилию.

53. “Бескрылка”:

Виден на телевидении прогресс компьютеризации —
Табличка прибитая:

“[...
...]”.

54. Рассказывают, что некий гениальный жулик умудрился продать новейший суперкомпьютер “Susaba”. В договоре он указал, что “Susaba” прошел массивное тестирование, потребляет меньше электричества, чем любой из существующих на рынке компьютеров, прост в использовании и не потребует замены деталей на протяжении как минимум 10 лет... И, что самое смешное, он не погрешил против истины, ибо продал... Что?

55. Однажды автору этого вопроса довелось писать компьютерную программу для склонения имен и фамилий. Первоначальный алгоритм был довольно простым. Например, к мужским именам, заканчивающимся на твердый согласный, в дательном падеже просто добавлялось “у”: Петр — Петру, Антон — Антону. Но оказалось, что два распространенных русских имени эта программа склоняет неправильно. Назовите эти имена.

56. Скажите, пожалуйста, какую техническую процедуру часто проделывают и с почтовыми конвертами, и с набранным на компьютере текстом, и даже с футбольными воротами?

57. Какой термин шуточный компьютерный словарь определяет как “операция, предшествующая системному удару”?

58. Прослушайте (а лучше — запишите) несколько фраз:

СОВА НЕ ЕСТ КОРМ.

НЕТ, ТАК НАМ СОВСЕМ НЕ РЕЗОН.

НАРКОМ ВЕЗЕТ ТОРТ.

РОЗЕТКА НЕ ЗАМКНЕТ ТОК.

На первый взгляд единственное, что их объединяет, — это то, что все они на русском языке. Однако если вы попытаетесь набрать эти фразы на клавиатуре компьютера, то обнаружите еще одну общую черту этих фраз. Какую?

59. У Артура Кларка в “Космической Одиссее” действует компьютер, названный ХАА. На самом деле это название было получено Кларком путем некоей манипуляции с названием известной фирмы. А что получится, если ту же манипуляцию произвести с названием этой же фирмы, переименованным на русский лад?

60. Рекламируя передовые сетевые технологии на российском рынке, одна из компьютерных компаний использует изображение эпизода известного мультфильма с подписью: “Когда ВАШИ данные неожиданно увеличиваются в объеме, сеть становится узким местом”. Кто из героев мультфильма символизирует “Ваши данные”?

61. Что хотели определить с помощью компьютерной программы, которая после длительных и сложных расчетов выдала: “Восемнадцать литров уксуса”, а после внесения изменений: “Тридцать два стакана чая с лимоном”?

62. Знаете ли вы творчество Дворжака? Думаю, что нет. Причину этого назвал сам Дворжак: человечество не хочет ничего менять. А если бы захотело, то на смену какому англоязычному слову пришло бы слово PYFGCRL?

63. Завязка компьютерной игры “Петька и Василий Иванович спасают галактику” такова: давным-давно в Солнечную систему прилетел громадный корабль. Когда он оказался на орбите Земли, большая часть инопланетян погибла, а оставшиеся в живых глубоко заснули в анабиозе. Что их разбудило?

64. Специалисты ФБР, которые предприняли попытку взломать с помощью хакерских методов компьютерные системы Пентагона, были немало удивлены беспечностью генералов. Заглянуть в их файлы не составляло большого труда, и, в частности, потому, что они не мудрствовали при изобретении паролей доступа. Какой пароль использовало большинство подразделений Пентагона?

65. В тексте, который автор этого вопроса набирал на компьютере, встретилось название города, данное в честь человека, который когда-то был известен всем советским людям. При автоматической проверке орфографии оказалось, что этого названия в системном словаре нет. Были предложены два варианта замены: на посуду и на большое число правителей. Назовите этот город и предложенные компьютером варианты замены.

66. Карикатура в газете “Русский израильтянин”: Перед усыпанным цифрами экраном компьютера сидит гаишник в форме, с жезлом, со свистком во рту. Багровый от напряжения, он безуспешно пытается понять, как работает эта адская машина. Попробуйте воспроизвести подпись под картинкой.

67. В конце XVII века в России побывал известный итальянский певец Балатри. Он очень заинтересовался русской народной музыкой и даже записал некоторые песни, несмотря на свое незнание русского языка, — так они покорили его своей мелодичностью. А теперь скажите, что придумал Балатри, если это до сих пор широко используется, например, в Интернете?

68. На одном из серверов Интернета можно узнать погоду во многих городах мира. В этом списке есть около 40 крупных российских городов, а также один известный российский населенный пункт, который крупным назвать никак нельзя. Интересно, что прогноз для него все время один и тот же. Назовите этот населенный пункт и прогноз.

69. В одном фантастическом рассказе описывается ситуация, когда все существовавшие на Земле компьютеры соединили в один большой суперкомпьютер. Первый вопрос, заданный ему, был: “Есть ли бог?” А каков был ответ?

70. Жарким июньским днем 1947 года по какой-то странной причине остановился первый американский релейный компьютер “Марк-1”. Причиной неполадки была проблема в одном из реле. Эту неполадку устранили и поместили в журнал отчетов. Эта неполадка наложила отпечаток на дальнейшее развитие компьютерной терминологии. Назовите причину неполадки.

71. Всего 10—15 лет назад эти учреждения по уровню шума уступали разве что реактивному двигателю. Технический прогресс сильно уменьшил шум, но заменил его излучением. Назовите эти учреждения.

72. Загадка: Раньше они были “по 5”, но маленькие, а теперь “по 3”, но большие. На самом-то деле они были вовсе не по 5, да и теперь они не в точности по 3. А как они называются?

73. От латинского слова “курере” — “бежать” произошли два термина, один из которых имеет отношение к полиграфии, а другой — к компьютерам. Назовите их.

74. В начале 60-х годов программисты Дуглас Макирой, Виктор Высоцки и Роберт Моррис придумали компьютерную игру, превращающую память компьютера в поле битвы между программами, стремящимися захватить побольше ресурсов и уничтожить другие программы. В честь какого человека они назвали эту игру?

75. В средние века их изготавливали из горного хрусталя и специальным образом дробленого мрамора. Их специальные модели носили, прикрепляя к колену. Сейчас в быту они почти не встречаются, правда, любители компьютеров их видят очень часто. О чем идет речь?

76. *Его* имя содержит всего одну букву. Автор книги о нем говорил, что интересную интерпретацию этого имени можно найти в другой книге, в названии которой букв нет вообще. Назовите *его* и автора последней упомянутой книги.

Ответы

1. Эскадра не может двигаться быстрее, чем самый медленный ее корабль. Компьютер расстреливал самые поврежденные свои корабли и приобретал, таким образом, преимущество в скорости. (Автор — Дмитрий Жарков.)

2. Наиболее эффективный способ экономить энергию аккумулятора — не пользоваться им.

3. Ноутбуки умецаются в сейф. :))

4. Microsoft. Комментарий: Хляби — это просто окна... (Автор — Дмитрий Судаков.)

5. Компьютеру был послан чек на 0 долларов 0 центов.

6. Они используются коммерчески неэффективно.

7. Паскаль, Си, Java и т.п. — универсальные общемировые языки. (Автор — Борис Бурда.)

8. “...и швырнуть в корзинку для бумаг”.

9. Гавриил, Рафаил, Михаил.

10. А вот и не Билл Гейтс! Это клиент.

Комментарий: Сняв трубку, можно услышать разговоры клиентов со службой технической поддержки. (Автор — Геннадий Мишин.)

11. Надо убрать первый пробел, чтобы получилось “впередсмотрящих наверх”. (Автор — Евгений Копейка.)

12. Клавиша.

Комментарий: “ключ” органа открывал клапан органной трубы. (Автор — Евгений Копейка.)

13. Печатать по-русски на машинке или компьютере. (Автор — Яков Зайдельман.)

14. Предмет — информатика. Общее — эти дела не следует поручать ЭВМ.

Комментарий: В конце этого учебника обсуждаются проблемы, возникающие в связи с применением компьютеров, и сферы, где такое применение нежелательно. Весьма нетипичная концовка для учебников... (Автор — Яков Зайдельман.)

15. Число 2010, в римской записи (MMX), в названии процессоров.

Комментарий: Именно такова была суть судебных претензий Intel к Сутіх и AMD. А ранее аналогичные иски Intel подавала по поводу чисел 386, 486... (Автор — Дмитрий Папичев.)

16. Yankee Doodle. (Авторы — Георгий Яковлев, Борис Вейцман.)

17. Смотри “Итерация”. (Автор — Дмитрий Жарков.)

18. Коммуна. (Автор — Павел Шевченко.)

19. Авторское право на Библию принадлежит в Великобритании королевской семье. (Автор — Ирина Величко.)

20. Сваливать их на соседний компьютер.

21. Дмитрий Лозинский.

22. Четки. (Автор — Евгений Копейка.)

23. Естественно, на PC — “Intel inside”...

24. “Компьютеры могут почти все”.

25. Самиздат.

Комментарий: Вначале было придумано слово “самсебяиздат”. Евгению Козловскому принадлежит статья “Интернет — это самиздат сегодня”. (Автор — Максим Поташев.)

26. Операционной системе ОС/2 (“полуось”). (Автор — Яков Зайдельман.)

27. Y2K (Авторы — Лев Горенштейн, Илья Ратнер.)

28. 1. “Мой компьютер”.

2. Устройству чтения компакт-дисков (CD — “сиди”). (Автор — Юрий Гречаниченко.)

29. Perestroika (“Перестройка” и “Perestroyka” зачитываются). (Автор — Антон Губанов.)

30. Естественный интеллект. (Автор — Алексей Богомолов.)

31. Enter. (Автор — Олег Пелипейченко.)

32. Идентифицировать владельца. (Автор — Максим Кутин.)

33. На клавиатуре компьютера или печатной машинки.

Комментарий: в первой строчке клавишей — КЕН, во второй — ПРОЛ (см. оруэлловское “1984”), в третьей — СМИТ (который “и Вессон”).

34. Майкрофт Холмс. (Автор — Александр Озяков.)

35. Микроскоп. (Автор — Игорь Хан.)

36. Потемкин.

Комментарий: виртуальная реальность — “потемкинские деревни”. (Автор — Илья Лезин.)

37. Предохранить компьютер от кота на клавиатуре. (Авторы — Алексей и Ольга Паевские.)

38. Куба.

Комментарий: Интернет в Кубе, знак — число 3 в качестве верхнего индекса. (Автор — Вячеслав Санников.)

39. В компьютерных клавиатурах. (Автор — Дмитрий Жарков.)

40. PUTIN (а на вводе — INPUT). (Автор — Борис Шойхет.)

41. Фирмы Apple.

Комментарий: имеется в виду программа партии “Яблоко”. (Автор — Олег Пелипейченко.)

42. Для защиты от компьютерных вирусов. (Автор — Алексей Богословский.)

43. Тетрис.

Комментарий: Изначально Алексей Пажитнов хотел создать игрушку на основе Пентамино, у которого 12 основных форм. Но компьютеры были слабенькими и не тянули фигурки из пяти квадратиков в реальном времени. Тогда Пажитнов уменьшил число квадратиков до четырех и, соответственно, число возможных форм до 7. Поскольку квадратиков в каждой фигурке стало по 4, он назвал игру “Тетрис”. (Автор — Илья Ратнер.)

44. 19100 (засчитывается также ответ 19910).

45. “Подмышка”.

Комментарий: речь о ковриках для компьютерной “мыши”. (Авторы — Лариса Бездудная, Наталья Криницкая.)

46. Для забывчивых людей.

Комментарий: В компьютер заносятся имена, изображения и другие данные о людях. По изображению с камеры компьютер “вычисляет” человека, выводит его имя на мини-атюрный экран и сообщает его голосом по вставленному уху мини-динамику. (Автор — Георгий Гладков.)

47. Байт.

Комментарий: Байт (*ibp.*) — династия, вместилище; в арабской поэзии: байт — двестише, которое в 2 раза меньше рубаи (четверостишия). (Автор — команда “Дети Бендера”.)

48. Кровь. (Автор — Александр Ескевич.)

49. Под окнами зависло.

Комментарий: Ответ хакера — “Да под “окнами” вообще все виснет. LINUX надо ставить — виснуть не будет”. (Автор — Дмитрий Лурье.)

50. Эт. Комментарий: значок @ читается как “эт” и на компьютерном жаргоне называется “собака”.

51. Это шестнадцатеричная запись числа 666. (Автор — Павел Малышев.)

52. Билл Гейтс. (Автор — Фариз Аликишибеков.)

53. Программа выполнила недопустимую операцию И будет закрыта. (Автор — Дмитрий Фадеев.)

54. Счеты (абак, abacus). (Авторы — Бенни Эпштейн, Илья Ратнер.)

55. Лев и Павел.

Комментарий: программа не учитывала беглых гласных. (Автор — Григорий Остров.)

56. Распечатывание. (Автор — Андрей Марьянский.)

57. Системный блок. (Автор — Юрий Выменец.)

58. Эти фразы можно набрать на нерусифицированной клавиатуре, ограничившись заглавными латинскими A, B, E, K, M, H, O, P, C, T, X и цифрой 3. (Автор — Юрий Коробов.)

59. КВН или ЗАЛ.

Комментарий: сдвиг русских букв ИБМ на одну позицию вверх и вниз по алфавиту.

60. Винни-Пух (застрявший в норе у Кролика).

61. Наиболее экономичное суточное меню. (Автор — Алексей Хавин.)

62. Qwerty.

Комментарий: Дворжак предложил раскладку клавиатуры, резко ускоряющую скорость набора текста. Преимущество его раскладки подтверждено многочисленными экспериментами. Но, увы, человечество не хочет ничего менять... PYFGCRL — это буквы верхнего ряда клавиатуры Дворжака. (Автор — Константин Кноп.)

63. Выстрел “Авроры”. (Автор — Илья Ратнер.)

64. Пароль. (Password.)

65. Стаханов, стаканов, ста ханов. (Автор — Яков Зайдельман.)

66. Чайник со свистком. (Автор — Дмитрий Борок.)

67. Napisanie russkikh slov latinskimi bukvami.

68. Деревня Гадюкино, дожди.

69. Теперь есть! (Автор — Илья Ратнер.)

70. Жучок (bug).

71. Машинописные бюро.

72. Дискеты.

Комментарий: раньше — по 5.25”, а теперь — по 3.5”. (Автор — Владимир Медведев.)

73. Курсив и курсор.

74. Чарлаз Дарвина.

75. О песочных часах.

76. C++ и Джордж Оруэлл.

Комментарий: В предисловии к своей книге “Язык программирования C++” Бьерн Страуструп рассуждает о происхождении названия языка и упоминает книгу Оруэлла “1984”, имея в виду новояз, в котором вместо слов “хороший”, “лучший” и т.д. говорили “плюс” и “плюсплюс”. (Автор — Яков Зайдельман.)

Глава 6. Несколько слов о мире знатоков

Итак, вы собрали детей, провели несколько тренировок, может быть, даже организовали свой турнир. Рано или поздно вам обязательно захочется найти единомышленников в других школах и городах, помериться силами, просто пообщаться с себе подобными. Лучший способ сделать это — выйти из “своей песочницы” и принять участие в больших турнирах — очных или заочных.

ОЧНЫЕ ТУРНИРЫ

Очень советуем принять участие в каком-нибудь очном турнире школьников. Турнир — это атмосфера праздника. Большой зал, множество команд, возможность пообщаться со сверстниками из других городов и с популярными игроками телевизионного клуба всегда производят на ребят сильное впечатление.

Ниже перечислены самые крупные турниры, проходящие в России и включающие в программу игры для школьников. (О турнирах в других странах можно узнать из Летописи “ЧГК”, <http://news.chgk.info>.)

МАГИ на Воробьевых горах

МАГИ — это не волшебники и чародеи, а название одного из московских клубов. Если вы живете недалеко от столицы, этот турнир может стать хорошим началом игрового сезона. Он проходит в одно из воскресений в середине сентября (в этом году — 22 сентября). В про-

грамме — турниры “ЧГК” для школьников (24 вопроса) и студентов (36 вопросов). Победители турнира по “ЧГК” разыгрывают звание чемпиона по “Брэйн-рингу”.

Контакт: Евгений Венедиктович Алексеев,
evalekseev@yandex.ru.

Кубок Физтеха

Этот турнир для школьников и студентов традиционно проходит в подмосковном Долгопрудном в середине ноября. Ближайший Кубок Физтеха (уже седьмой) должен состояться 16–17 ноября 2002 г. Турнир длится два дня. В первый день проходят предварительные игры “ЧГК” для школьников и студентов, во второй — общий финал. Вечером первого дня — дополнительная программа, включающая множество разнообразных игр. К сожалению, на этом турнире бывают сложности с ночлегом (эти проблемы каждый год решаются заново, но на улице еще ни разу никого не оставили), зато с питанием все просто замечательно. Вас приятно удивят низкие цены и высокое качество в студенческой столовой МФТИ. А перепробовать за два дня все виды имеющихся пирожных пока не удалось ни одному знатоку.

Контакт: Кирилл Борисович Теймуразов,
kbt@savelovo.net.ru.

Зеленый Шум

Фестиваль, который проводится в подмосковном Зеленограде в весенние каникулы, можно смело назвать уникальным: он совмещает традиционные игры знатоков (“ЧГК”, “Своя игра”) и решение головоломок. Среди учредителей фестиваля — Институт психологии РАН, сотрудники которого принимают участие в подготовке заданий и занимаются научной обработкой результатов. Фактически фестиваль начинается в сентябре, когда публикуются задания заочного тура. Они включают четыре набора головоломок (числовые, словесные, логические, пространственные) и вопросы “Своей игры”. Заочный тур — индивидуальный, все желающие выполняют и присылают задания, авторы лучших работ получают приглашения на очный фестиваль. На фестивале проводятся индивидуальные соревнования по всем перечисленным номинациям и командные игры “ЧГК”. “Зеленый Шум” известен очень дружелюбным отношением организаторов к участникам и хорошей организацией быта (жилье, питание).

Контакт: Нина Юрьевна Анашина,
centr.edu@mtu-net.ru.

Кубок Мордовии

Турнир проходит в столице Мордовии — Саранске. Ближайший турнир должен состояться 26–27 октября 2002 г. Этот турнир традиционно собирает очень большое число участников. Были случаи, когда одновременно в одном зале играли более 100 команд. Несмотря на такую массовость, турнир славится четкой организацией. Программа официальных соревнований стандартная: “ЧГК”, “Брэйн-ринг”, “Своя игра”.

Контакт: Дмитрий Евгеньевич Соловьев,
kit@mrsu.ru.

Синхронные турниры

Турниры знатоков — замечательные праздники, но у них есть и очевидные недостатки. Поездка на турнир — дело дорогое и хлопотное, не все могут себе это позволить. Ни один турнир не может принять больше сотни команд: ни залы, ни гостиницы не безразмерны. В результате ни на одном очном турнире не удастся поместиться силами сразу со всеми соперниками.

Именно для того, чтобы желаниям участников было проще совпасть с их возможностями, проводятся синхронные соревнования — игры, которые в один и тот же день проходят во всех крупных игровых центрах мира на одних и тех же вопросах. Итоги таких игр присылаются в центральный оргкомитет турнира, а затем уточняются и корректируются с учетом поданных и принятых апелляций.

Открытый кубок России (ОКР)

Крупнейший “синхрон”, проходящий ежегодно в начале декабря. В нем участвуют до 1000 команд, среди которых почти 300 — школьные. Турнирная дистанция — 48 вопросов. Конечно, играть на одних вопросах с сильнейшими взрослыми командами мира очень тяжело (сложность вопросов рассчитана не на детей, а на сильных взрослых), но зато и очень интересно. Тем более что школьные команды выделены в ОКР в отдельную возрастную группу, для них устроен свой зачет и свои победители.

Контакт: Владимир Григорьевич Белкин,
vgbel@mail.ru.

Кубок Шестнадцати (К16) и Чемпионат России

За непритязательным названием “Кубок Шестнадцати” скрывается самый крупный международный школьно-студенческий турнир. В течение учебного года (с сентября по апрель) проходит 7 этапов, каждый из которых — самостоятельный турнир из 24 вопросов. Кстати, некоторые из этапов совмещены (то есть играют на одних и тех же вопросах в те же сроки) с очными турнирами. Например, и “МАГИ на Воробьевых горах”, и “Кубок Мордовии”, и “Кубок Физтеха” в прошедшем сезоне являлись этапами К16. По итогам шести первых этапов К16 лучшие российские команды получают право приехать в Москву и очно участвовать в финальном этапе — чемпионате России среди школьников. В сезоне 2001/2002 в “Кубке Шестнадцати” играли 968 команд из 112 населенных пунктов восьми стран (Азербайджан, Белоруссия, Израиль, Латвия, Литва, Россия, Туркмения, Украина).

Контакт: Евгений Венедиктович Алексеев,
evalekseev@yandex.ru.

Молодежный Интернет-турнир (МИТ)

Как следует из названия этого соревнования, проходит оно в Интернете. Точнее, для участия в МИТ участникам (или взрослым — посредникам) необходимо иметь адрес электронной почты. Как и во взрослых турнирах Интернет-клуба “ЧГК”, вопросы задаются не по одному, а сразу пакетом. На обдумывание вопросов па-

кета командам дается несколько суток, после чего они должны отправить ответы по e-mail. Турнир состоит из 8 туров, каждый тур готовится одной-двумя дежурными командами (из числа участников) при содействии редакционной комиссии турнира, состоящей из опытных взрослых игроков.

Контакт: Константин Александрович Кноп,
Konstantin@Kноп.com.

Глава 7. КЛУБЫ В ВАШЕМ ГОРОДЕ

Самые свежие и более полные данные см. в Регистре интеллектуальных клубов <http://registr.chgk.info>.

Центр:

Москва, Международная Ассоциация Клубов "ЧГК".
121059, Москва, ул. Б. Дорогомиловская, д. 5, подъезд 18. Тел. (095) 240-05-61.
E-mail: z-mak@lk.net.

Москва, Межрегиональная общественная организация интеллектуально-творческих игр (МОО "ИНТИ"); <http://www.chgk.msk.ru/>.

Белкин Владимир Григорьевич; тел. (095) 177-97-42; vgbel@mail.ru.

Поташев Максим Оскарович; max_ro@au.ru.

Алексеев Евгений Венедиктович; дом. тел. (095) 330-44-34; evalekseev@yandex.ru.

Москва, Детско-юношеское объединение интеллектуально-творческого развития (ДЮОИТР) "МАГИ".

123364, Москва, ул. Свободы, 63-462.

Коринский Алексей Михайлович; тел. (095) 492-16-74; korinsky@cityline.ru.

Детских команд — 15.

Москва, Интеллектуальный клуб "Неспроста"; <http://nesprosta.tripod.com/>.

Белкин Анатолий Рафаилович; anatbel@cityline.ru.

Московская область, г. Ступино, Ассоциация клубов интеллектуальных игр.

Кучменко Игорь Владимирович; дом. тел. (09664) 28895; igorexa2000@mail.ru.

Периодически играют до 10 детских команд.

Московская область, г. Жуковский, клуб "ЧГК".

Раскина Евгения; тел. 2-82-14; revgenia@mail.ru.

2—4 детских команды.

Московская область, г. Долгопрудный, Долгопрудненское городское отделение МОО ИНТИ; тел. (095) 977-82-86; dgomointi@yahooogroups.com;

<http://www.chgk.ru/>.

Теймуразов Кирилл Борисович; kbt@cheerful.com.

Мамонтов Денис Игоревич; mamontov@faki-campus.mipt.ru.

Детских команд — до 5.

Московская область, г. Электросталь, городской молодежный интеллектуальный клуб "Знатоки".

144002, Московская обл., г. Электросталь, ул. Мира, д. 10, администрация г. Электросталь, отдел Молодежи, для клуба "Знатоки".

Тел. (09657) 10203.

Гурский Эрленд Львович; molva@elsite.ru.

г. Калуга, Клуб интеллектуальных творческих игр (КИТИК).

Ковалев Владимир Петрович; odm@kaluga.ru.

г. Владимир, клуб интеллектуальных игр.

Жарков Георгий Вадимович.

600020, г. Владимир, ул. Б. Нижегородская, д. 32, кв. 1.

Дом. тел. (0922) 323218; garkov@vtsnet.ru.

Детских команд — 10.

Владимирская область, г. Гусь-Хрустальный, Гусевской клуб интеллектуальных игр.

Холоднов Алексей Владиславович.

601550, Владимирская область, г. Гусь-Хрустальный, ул. Прудинская, д. 4а, кв. 16.

Дом.тел. (09241) 26973.

Детских команд — 3.

Владимирская область, г. Муром, Общественная молодежная организация "Эрудит".

Аксенов Сергей Евгеньевич; murum-erudit@rambler.ru.

602200, Владимирская обл., г. Муром, ул. Красногвардейская, 55-87.

Тел. (09234) 42983.

г. Воронеж, областной клуб интеллектуальных игр "Афина".

Байрак Виктор; hachita@rambler.ru grydlya@mail.ru.

г. Кострома, Клуб интеллектуальных игр.

Орлов Евгений Владимирович.

156019, г. Кострома, Кинешемское шоссе, д. 6б, кв. 23.

Тел. 22-18-86; luden1@mail.ru school41@kosnet.ru.

г. Тула, клуб "Что? Где? Когда?".

300600, г. Тула, пр. Ленина, 92; <http://msova.h1.ru>.

Ешкина Наталья Ивановна; тел. (0872) 403835.

Орлов Дмитрий Альбертович; moigra@home.tula.net.

Ярославская область, г. Переславль-Залесский, городской клуб интеллектуальных игр.

Зайдельман Яков Наумович; дом. тел. (08535) 22325; yz@pereslavl.ru.

Северо-Запад:

Санкт-Петербург, филиал МАК "ЧГК". (СПбФ МАК "ЧГК").

Друзь Александр Абрамович; drouz@atlant.ru adrrouz@mail.ru; дом. тел. (812) 279-13-32.

Санкт-Петербург, клуб ЧГК "ДОМ".

Друзь Александр Абрамович; drouz@atlant.ru adrrouz@mail.ru.

Санкт-Петербург, клуб интеллектуальных игр "Коломна".

Кисленкова Елена; kislenkova@bigfoot.com.

Санкт-Петербург, клуб "Дети Коломны", СПб.; <http://detikolomny.da.ru/>.

Сафронов Игорь Константинович.

193024, СПб., ул. 4-я Советская, д. 41, кв. 16.

Дом. тел. (812) 271-46-82; old_matros@mail.ru.

Детских и студенческих команд — 12.

Санкт-Петербург, Петродворец, Клуб "Самсон".

Виноградов Олег; olvin@math.spbu.ru.

Либер Александр; root@al3232.spb.edu.

Ленинградская область, г. Выборг, Детский интеллектуальный клуб "Квинт".

Лукин Сергей Николаевич; тел. (81278) 32252; kvint1@vbg.spb.ru.

Детских команд — около 50.

Архангельская область, г. Северодвинск, клуб интеллектуального творчества "Черный Квадрат".

164500, Архангельская область, г. Северодвинск, ул. Тургенева, 12, филиал ДЮОЦ; тел. (81842) 38036.

Гевель Дмитрий Николаевич; gevel@severodvinsk.ru.

Команд — около 40.

г. Вологда, интеллектуальный клуб "Что? Где? Когда?".

Тел. (8172) 758773; vic2000.da.ru.

Перов Евгений Викторович.

160035, г. Вологда, а/я 3, Перову Е.В.

E-mail: evperov@mail.ru.

Вологодская область, г. Череповец, клуб интеллектуальных игр "Северсталь".

Пахомов Андрей Валентинович; stal_game@rambler.ru.

Нам Алексей Константинович; тел. (8202) 235550; ibn-Constantin@yandex.ru.

г. Новгород, городской клуб знатоков "У лукоморья".

Беляев Константин Николаевич; bkn@novsu.ac.ru.

Гольдвирт Константин Леонидович; cg@goldwirt.vnov.ru.

Псковская область, г. Великие Луки, клуб интеллектуальных игр "ВО!".

182100, Псковская обл., г. Великие Луки, ул. Карла Либкнехта, д. 9/14, Отдел культуры администрации г. Великие Луки.

Алдохин Константин Николаевич; раб. тел. (81153) 46411; aldo@ellink.ru.

Детских команд — около 30.

Приволжье:

Поволжская Лига; liga_volga@yahooogroups.com.

Координатор Лиги — Соловьев Дмитрий Евгеньевич; kit@mrsu.ru.

г. Казань, брэйн-клуб Республики Татарстан.
Усанов Владислав.
420066, г. Казань, ул. Ибрагимова, 75-32.
Хайбуллин Ренат; тел. (8432) 693154; Meffer@mail.ru.

г. Саратов, клуб знатоков “Знак ответа”.
Коробов Юрий Иванович; korobov@mail.ru.

г. Саранск, Клуб интеллектуального творчества.
430000, Республика Мордовия, г. Саранск, ул. Большевикская,
68, каб. 115.

Отдел молодежных инициатив Мордовского Государственного университета.
Соловьев Дмитрий Евгеньевич; kit@mrsu.ru.
Детских команд — около 30.

г. Самара, Самарская лига знатоков.

г. Самара, ул. Желябова, 21; тел. 36-90-36.
Мозгалева Михаил Игоревич; дом. тел. 342469.
Лихачев Владислав; тел. 39-88-10; vlad@pioner.smr.ru.
Детских команд — около 20.

г. Самара, городской молодежный клуб интеллектуальных игр
“Логос”.

Бородачев Олег Иванович; дом. тел. (8462) 596174.
Борок Дмитрий; тел. (8462) 664344; dborok@mail.ru.
Детских команд — 20.

г. Ульяновск, Центр интеллектуально-творческого развития молодежи (клуб “Ворон”).
432600, г. Ульяновск, ул. К.Либкнехта, д. 8, кв. 28.
Тел. (8422) 32-93-88.
Калюков Евгений; sauron@mail.uln.ru.

Юг:

г. Ростов-на-Дону, городской клуб интеллектуальных игр “Имя розы”; <http://www.chgk.aaanet.ru/>.
Абрамов Андрей Леонидович.
344007, г. Ростов-на-Дону, ул. Социалистическая, д. 1/9, кв. 19;
тел. 53-58-61; sadly@aaanet.ru.

г. Краснодар, клуб интеллектуальных игр “Улисс”.

г. Краснодар, ул. Рашпилевская, 43, ауд. 7 (среда, после 18-00);
yliss@narod.ru <http://www.yliss.narod.ru>.
Веселов Евгений; тел. (8612) 31-21-05; eveselov@newmail.ru.
Шиян Марина; тел. (8612) 68-62-69.

Урал:

Урало-Сибирская Лига клубов.
Координатор — Савельев Борис Александрович; bsav@mail.ru
dil1@csti.ru.

г. Екатеринбург, клуб “Веда”.
Демин Вадим Иосифович; devamin@sgtrk.e-burg.ru.
Иванов Александр Васильевич; раб. тел. 69-51-62; tair@nm.ru
agurway@r66.ru.

Детская команда фактически одна, проведение чемпионата города среди школьников планируется на новый сезон.

Свердловская область, г. Нижний Тагил, Нижнетагильский интеллектуальный клуб ЮНЕСКО “Герб Сова”.
Чиквин Анатолий Борисович; тел.: (3435) 23-58-40, 27-17-64;
chgkntagil@yahoo.com.
Команд — до 20 (детские и студенческие).

г. Пермь, областной интеллектуальный клуб “Гиперборей”.
614022, г. Пермь, ул. Самолетная, д. 40.
Шевченко Павел Александрович; тел. (3422) 24-91-42;
yur@mail.perm.ru.

г. Челябинск, городской клуб “Что? Где? Когда?”.
Савельев Борис Александрович.
454080, г. Челябинск, пр. Ленина, 74-68.
Тел.: (3512) 65-50-93 (дом.); 36-26-44 (раб.); bsav@mail.ru
dil1@csti.ru.

Сибирь и Дальний Восток:

г. Новосибирск, Клуб любителей интеллектуальных игр НГУ “Мозговорот”.
Суухарев Андрей Михайлович.
630128, г. Новосибирск-128, а/я 361.
Тел. (3832) 36-39-28; suharev@inp.nsk.ru.

г. Новосибирск, Клуб любителей интеллектуальных игр.
Уткин Михаил Иванович.
630075, г. Новосибирск-75, а/я 390.
E-mail: ded_m@mail.ru.

г. Красноярск, Ассоциация содействия интеллектуальным и развивающим играм (АСИРИ).
Баженова Алина Ивановна.
г. Красноярск, ул. Пионерской правды, 3а.
Тел.: (3912) 63-04-19 (раб.), 66-00-94 (дом.); kub@knb.krasedu.ru.
Детских команд — 28.

г. Норильск, Норильский клуб интеллектуальных игр.
Скорятина Нина Владимировна;
BARA@norgcom.ru Skoriatina@norgcom.ru.
Детских команд — около 20.

г. Якутск, Республиканский клуб интеллектуальных игр.
Тарасова Татьяна; tt@sakha.com.

ГЛАВА 8. ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСЫ

<http://internet.chgk.info/>

Интернет-клуб знатоков: главная страница. В mail-соревнованиях клуба принимают участие сильнейшие игроки всего мира. Информация для желающих вступить в клуб: <http://internet.chgk.info/klub/join/join.html>.

<http://vopros.chgk.info/>

База вопросов “Что? Где? Когда?” и других игр.
Хранится более 70 тысяч (!) вопросов разнообразной сложности и качества. Из базы можно скачать любой из имеющихся пакетов вопросов и даже заказать “случайный пакет”.

<http://news.chgk.info/>

Всемирная летопись “ЧГК”. Материалы о прошедших и предстоящих турнирах по “ЧГК”, “Брэйн-рингу”, “Своей игре” и т.п.

<http://chgk.msk.ru/>

Ассоциация московских клубов (АМК) “Что? Где? Когда?” и “Брэйн-ринг” — главная знатоковская организация столицы, объединяющая крупнейшие клубы Москвы и Подмосквы.

<http://www.tvigra.ru/>

Сайт телекомпании “Игра” — именно она снимает и показывает телевизионный вариант “ЧГК”.

<http://www.umapalata.ru/>

Сайт, где “человек играющий” может найти много интересного, в том числе и Интернет-версию журнала “Игра” — уникального совместного издания клубов “ЧГК” и КВН.

<http://chgk1.narod.ru/>

Сайт Игоря Бахарева (игрок команды КСеп — чемпиона России 2002 года). Самая свежая информация о событиях и турнирах, а также хорошая коллекция ссылок на другие ресурсы.

<http://rating.chgk.ru/>

Игроки “ЧГК” тоже имеют свой рейтинг-лист...

<http://homoludens.narod.ru/links>

“Брэйнландия” — проект Даниила Майковского (г. Ашхабад). Ссылки на игровые ресурсы всего мира, расположенные по географическому принципу.

<http://luck.boom.ru/>

Интернет-игра “О, счастливчик”.

<http://luck.xelon.ru/>

Игра “Ах, везунчик” (интернет-версия; оффлайновую версию этой программы можно скачать с <http://luck.xelon.ru/vezun25.zip>).

<http://www.genium.ru/>

Здесь можно поиграть в игру “Гениум”. Внешне она похожа на “Эрудит-лото” и “Кто хочет стать миллионером”, но стоимость каждого вопроса зависит от того, насколько успешно на него отвечали посетители сайта.

<http://www.wowwi.orc.ru/casino>

Здесь можно сыграть в “Свою игру”. Очень советуем заглянуть в “Клуб игроков” на этом сайте. Там идет обсуждение заданных на сайте вопросов, в ходе которого можно почерпнуть множество любопытных сведений.

http://www.halyava.ru/viktor_izevskii/puzzle.html

Загадки от Разяляля (Виктора Ижевского). Один из старейших в Сети интеллектуальных конкурсов.

КЛУБ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР. МЕТОДИКА ТРЕНИРОВОК

Как правило, тренировочный сезон совпадает с учебным годом: начинается во второй половине сентября и заканчивается в середине мая следующего года. Таким образом, получается (с учетом каникул) около 35–40 занятий. Обычно занятие длится 1,5–2 часа, без перерыва.

В группу пришли новички, и тренеру необходимо познакомиться с каждым из них, оценить уровень его подготовки, коммуникабельность, лидерские способности, раскованность, быстроту реакции и т.п. Кроме того, в тренировочную группу обычно приходят по 2–3 человека из разных школ, часто даже незнакомые друг с другом. Поэтому на первых 3–4 занятиях надо снять с детей напряженность, постараться втянуть в игровые мероприятия, “разговорить” каждого.

Для быстрого знакомства тренера с детьми и детей между собой очень полезно на первых занятиях использовать беджи (карточки с именами, прикрепленные к груди детей). Обычно хватает одного-двух занятий, чтобы дети запомнили имена своих партнеров.

Итак, группа собрана, и надо сразу же так заинтересовать всех, чтобы на каждое следующее занятие они приходили как на праздник, обсуждали его в классе и еще стремились привести на очередное занятие своих друзей.

Ниже мы приводим рекомендуемую методику проведения занятий в клубе интеллектуальных игр в течение учебного года, а также принципы формирования и тренировки команд для участия в турнирах по интеллектуальным играм, в том числе по играм “Что? Где? Когда?” и “Брэйн-ринг”.

Занятие 1

Тренер рассаживает детей полукругом перед собой или за круглым столом, представляется, опрашивает детей и записывает их данные (имя, фамилия, класс, школа, Ф.И.О. директора школы, домашний телефон, день рождения, имя и отчество родителей). Так происходит первое знакомство. После этого тренер предлагает поиграть в самые простые игры, например, в “Контакт”, объясняет правила (см. 3.3.1) и начинает игру.

Вопрос: Это насекомое?

Ответ: Это не пчела.

Вопрос: Это то, что часто используют женщины?

Ответ: Это не помада.

Вопрос: Это снегопад с сильным ветром?

Ответ: Это не пурга.

Вопрос: Это термин, который использовали американцы по отношению к первопроходцам? Ответа нет (правильный ответ — “пионер”, ведущий сообщает вторую букву загаданного слова, например, “пa”).

Вопрос: Это млекопитающее?

Ответ: Это не панда.

Вопрос: Это геометрическое тело?

Ответ: Это не параллелограмм...

Эта игра стимулирует детей давать правильные формулировки, касающиеся толкования множества понятий. По ходу игры тренер ненавязчиво исправляет грамматические и стилистические ошибки.

Игру надо проводить в достаточно быстром темпе, на первом этапе загадывать самому и предлагать детям загадывать простые, широко известные понятия.

Таким образом, тренер может оценить игровые и интеллектуальные возможности игроков, особенности характера — раскованность, застенчивость, лидерские качества, словарный запас, грамотность и т.п. Желательно поочередно задействовать в качестве ведущего как можно больше детей.

После этого без всякого перерыва надо перейти к какой-либо другой массовой игре (никакого разбиения на команды по 6 человек пока нет), например, “Аукцион” (3.2.1). Можно использовать практически любую тему:

- Столицы стран любого континента или всего мира,
- Города или имена на одну букву,
- Названия цветов,
- Станции метро (в основном для москвичей или петербуржцев),
- Названия кинофильмов, в которых встречаются числа, и многое-многое другое.

В этом конкурсе можно разбить детей на несколько групп, в каждой группе ребята должны будут работать вместе. Такая игра вызывает ажиотаж даже у самых тихих и скромных детей.

Основная задача тренера на первых занятиях — “завести” детей, заставить их активно участвовать в игре и одновременно дать им понять, что никто не будет ни ругать, ни наказывать, ни высмеивать за неправильный ответ. Необходимо установить атмосферу праздника. Никаких обид, изгнания с занятия, оргвыводов и т.п. Однако сразу необходимо установить и держать дистанцию, чтобы дети не переходили грани допустимого.

На первом занятии надо как можно интенсивнее задействовать детей во всевозможных — максимально простых — конкурсах.

После “Аукциона” можно поиграть в “Персонажей” (3.3.3). Например, ведущий загадал персонаж мультфильма крокодила Гену и отвечает на вопросы с позиции своего героя. Тогда игра может пойти следующим образом.

Вопрос: Это человек?

Ответ: Нет.

Вопрос: Животное?

Ответ: Да.

Вопрос: Млекопитающее?

Ответ: Нет.

Вопрос: Живет на Земле?

Ответ: Да.

Вопрос: Подобные ему есть?

Ответ: Да.

Вопрос: Это птица?

Ответ: Нет.

Вопрос: Рептилия?

Ответ: Да.

Вопрос: Крокодил?

Ответ: Да.

Вопрос: Крокодил, который схватил слоненка за нос?

Ответ: Нет.

Вопрос: У него есть имя?

Ответ: Да.

Вопрос: Он может говорить?

Ответ: Да.

Вопрос: У него есть друзья?

Ответ: Да.

Вопрос: Он с Чебурашкой знаком?

Ответ: Да.

Вопрос: Это крокодил Гена?

Ответ: Да.

Предложите тому, кто отгадал, самому загадать какой-либо персонаж. Часто дети отнекиваются и кивают на более активных. В этом случае необходимо мягко настоять на своем и попросить ребенка стать ведущим. Если же отказ выражен в категорической форме и дальнейшее давление может привести к тому, что такой ребенок окончательно замкнется, следует выбрать другого ведущего, а “отказника” попросить к следующему разу продумать, какой персонаж он загадает. Как и в предыдущих конкурсах, поначалу стоит выбирать общеизвестные персонажи. В дальнейшем задания можно усложнять. Например, “персонажами” могут считаться даже предметы или понятия, играющие роль в произведении. (Однажды на тренировке один молодой человек 14 лет загадал ту самую денежку, которую нашла Муха-Цокотуха, а другой — на год младше — пулю, которую выпустил по картине герой пушкинского “Выстрела” Сильвио!)

Основная ценность этой игры состоит в том, чтобы приучить детей идти кратчайшим путем к цели — отгадать загаданное.

Метод последовательных приближений приучает игроков продумывать задаваемые ведущему вопросы, минимизировать их количество и время, затрачиваемое на разгадку. Во время игры ведущий не должен допускать “хоровых” вопросов, должен отслеживать повторы, каждый раз призывая играющих не только обдумывать свой вопрос, но и следить за ходом обсуждения.

Тренировку необходимо закончить на максимально высокой ноте, когда аудитория “завелась” и активно участвует в игре. Можно предложить закончить занятие — как правило, следуют громкие протесты — “еще”! Тогда следует задать еще один-два вопроса и подвести итоги: похвалить наиболее отличившихся на занятии, сказать добрые слова в адрес практически каждого ребенка, напомнить, когда состоится следующее занятие.

Очень рекомендуется наиболее ответственного, на ваш взгляд, ребенка назначить “связным” — у него должен быть ваш номер телефона и возможности связи с остальными детьми. Обычно следует договориться с ним о контрольном телефонном звонке накануне тренировки, чтобы в случае болезни или форс-мажорных обстоятельств он предупредил группу об отмене занятия.

Занятие 2

Следующее занятие начинается с “мозговой разминки”: в быстром темпе проводятся игры, описанные выше, — “Контакт”, “Аукцион”, “Персонажи”.

Такая разминка может длиться 40—45 минут, после чего всей группе задают 10—12 достаточно простых вопросов, призывая всех включиться в обсуждение. В таком обсуждении тренер может выделить для себя потенциальных лидеров будущих команд.

После окончания отпущенного времени (обычно 2—3 минуты) необходимо спросить, кто будет отвечать. Здесь начинается самое любопытное: большинство из-за боязни показаться смешными в глазах группы будут указывать на того или тех, кто проявил хоть какую-то активность во время обсуждения. Последние либо начинают отнекиваться, либо сразу отвечают. Причем при любой заминке вся группа начинает подсказывать. Тренеру необходимо сразу же пресечь этот процесс и разговаривать только с отвечающим, задавая уточняющие, наводящие и даже сбивающие вопросы, — вам необходимо “разговорить” ребенка, “выудить” из него всю информацию, которой он располагает. Но делать это надо в очень дружелюбной форме, так, чтобы ребенку очень захотелось рассказать вам все, что он знает на эту тему.

После этого опять проводится общая развлекательная игра, например, “Города” (3.4.1). Например: Москва — Архангельск — Кострома — Антверпен... В этой игре также очень ярко выявляются те дети, которые смогут стать лидерами команд.

В оставшееся время тренер предлагает разбиться на команды по 5—6 человек (обычно в группе одновременно занимаются 14—18 детей). Перед началом игры тренер спрашивает у команды, кто будет капитаном, предупреждая, что именно капитан выбирает отвечающего или отвечает сам. Если с выбором капитана возникают сложности, тренер сам предлагает кому-то попровести себя в роли капитана.

После выбора капитанов тренер объясняет им игровые обязанности и права:

- капитан ведет обсуждение, отслеживает все высказываемые игроками версии;
- капитан назначает отвечающего, причем обязан знать, что тот будет отвечать;
- если команда не находит ответа, капитан отвечает сам;
- капитан следит за временем и за 5—10 секунд до окончания должен добиться от команды общего решения по ответу...

После этого каждая команда рассказываете вокруг своего стола, и тренер предлагает присутствующим блок

из 12 “очень серьезных взрослых вопросов, которые были заданы на фестивале в таком-то городе в таком-то году, а лучший результат составил 9 правильных ответов”. Обычно такое заявление заставляет детей проникнуться мыслями о приобщении к серьезному состязанию, в котором принимали участие известные им по телевизионным программам персоны, о причастности к некоему сообществу, где они могут на равных соперничать с корифеями.

Безусловно, отдельные вопросы в процессе игры надо упрощать, прерывать обсуждение и пытаться растолковать логику вопроса или подтолкнуть обсуждение на правильные рельсы. Но ни в коем случае не надо подсказывать правильный ответ — игроки (а дети уже стали игроками) сами должны найти его. Остановитесь за полшага до правильного ответа, но дайте произнести его хотя бы одной из команд.

После окончания времени обсуждения (здесь надо строго отслеживать время — 1 минуту, и сообщать командам, когда останется 10 секунд на выбор ответа) тренер подходит к каждой команде и выслушивает ответ. Если он слышит фразу типа “ответа нет”, то необходимо спросить, какие версии были, настоять на любом ответе — вдруг случайно попадут “в яблочко”. В диалоге с отвечающим надо “подтолкнуть” его в правильном направлении. Очень часто на этом этапе кто-то из команды догадывается, что надо было отвечать, но тут уже остается только принести команде соболезнования — такой ответ засчитывать нельзя.

Подсчет правильных ответов ведется параллельно для каждой команды, причем его осуществляет и тренер, и сами команды. Это соперничество стимулирует желание найти как можно больше ответов.

После окончания блока вопросов тренер подводит итоги, хвалит наиболее отличившиеся команды и отдельных игроков. Можно немного поиронизировать на тему неправильных ответов, но без персональной привязки к их авторам (кому надо, тот сам вспомнит), и укорить команды, но не капитана и игроков (!), которые не выбрали правильную версию или не ответили ничего, хотя в обсуждении все было.

Занятие заканчивается информацией о дате и времени следующей тренировки.

Занятие 3

Снова “Контакт”, “Персонажи”, к которым следует добавить новые игры. Например, каждый по часовой стрелке называет существительные на одну букву, причем на размышления времени не дается, опоздавший пропускает ход и получает штрафное очко. Каждый должен назвать не менее 10 слов, но надо следить, какие слова уже названы (повторы не разрешены). Эта игра проста только на первый взгляд: игроку мешают обдумать, какое слово он назовет в свою очередь, так как каждый называет свое слово, отвлекая и путая мысли. Но со временем возникает привычка слушать и думать одновременно, и дети все лучше и дольше без перерывов играют в эту игру.

Если дети еще не “разогрелись”, следует провести игру в “Эрудит-лото” (3.1.1.2).

Вариант ответа/вопрос	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
а)										
б)										
в)										
г)										

Каждый игрок получает такую карточку и должен отметить те ответы, которые он считает правильными. Примерные вопросы “Эрудит-лото” по книге о Буратино:

1. В Стране Дураков смертная казнь не предусмотрена только за одно из следующих преступлений:

- а) отсутствие паспорта;
- б) отсутствие работы;
- в) отсутствие жилища;
- г) отсутствие денег.

2. В Стране Дураков смертная казнь производится через:

- а) утопление;
- б) повешение;
- в) отрубание головы;
- г) затравливание собаками.

3. Именно за столько монет продал свою азбуку Буратино:

- а) 4;
- б) 5;
- в) 6;
- г) 7.

4. В заклинание не входят слова:

- а) пэкс;
- б) фэкс;
- в) тэкс;
- г) крэкс.

5. Сиротой назвался:

- а) Джузеппе Сизый Нос;
- б) Карабас Барабас;
- в) папа Карло;
- г) Буратино.

6. Роль Дуремара в знаменитом советском кинофильме сыграл:

- а) Владимир Этуш;
- б) Сильвестр Сталлоне;
- в) Ролан Быков;
- г) Владимир Басов.

7. Артемон — собака породы:

- а) ризеншнауцер;
- б) пудель;
- в) терьер;
- г) сеттер.

8. “Золотой ключик, или Приключения Буратино” написал писатель:

- а) Алексей Николаевич Толстой;
- б) Карло Коллоди;
- в) Алексей Константинович Толстой;
- г) Лев Николаевич Толстой.

9. Польку на лужайке в ранний час танцевала:

- а) девочка Мальвина;
- б) лиса Алиса;
- в) черепаха Тортила;
- г) просто птичка.

10. На зайце скакал:

- а) Буратино;
- б) Карабас Барабас;
- в) Пьеро;
- г) кот Базилио.

Ответы: 1г, 2а, 3б, 4в, 5б, 6г, 7б, 8а, 9г, 10в.

После окончания разминки команды снова рассказываются вокруг своих столов, и тренер предлагает поиграть в **“Испорченный телефон”** (3.4.3).

Ведущий: Слово “Потолок”.

1-й игрок (2-му): В комнате напротив пола.

2-й игрок: Потолок?

1-й игрок: Да.

2-й игрок (стучит по плечу 3-го игрока, у которого пока заткнуты уши, последний опускает руки и слушает): Есть стены, а есть...

3-й игрок: Пол?

2-й игрок: Нет.

3-й игрок: Потолок?

2-й игрок: Да.

3-й игрок (стучит по плечу 4-го игрока, у которого пока заткнуты уши, последний опускает руки и слушает): Есть пол (в данном случае слово “пол” не является повтором, так как его назвал тот же игрок, а повтором считаются те слова, которые игрок услышал в роли угадывающего, а потом повторил в роли объясняющего), а напротив...

4-й игрок: Потолок.

3-й игрок: Да, быстрее...

В ходе игры первый участник переходит на последнее место. Слова можно загадывать любые, со временем даже такие достаточно абстрактные понятия, как *одиночество*, *гипноз*, *судьба*, *предсказание*, *мечта*, и т.п. Эта игра существенно увеличивает активный словарный запас участников, заставляет быстро подбирать нужные слова для объяснения загаданного понятия. Особое внимание следует обратить на желательность использования для объяснения крылатых фраз, строк из известных песен, стихотворений:

Ведущий: слово “Песня”.

1-й игрок (2-му): “Нам... строить и жить помогает”.

2-й игрок: Песня?

1-й игрок: Да.

2-й игрок (стучит по плечу 3-го игрока, у которого пока заткнуты уши, последний опускает руки и слушает): “А где мне взять такую...”

3-й игрок: Песню?

2-й игрок: Да.

После такого “разогрева” аудитории проводится вопросная игра с обязательным соблюдением тех принципов, которые были упомянуты в описании **Занятия 2**.

Занятие заканчивается информацией о дате и времени следующей тренировки.

Занятие 4

На этом занятии следует полностью отказаться от вопросов “Что? Где? Когда?” и провести так называемое “развлекательное занятие”: набор конкурсов, в которых команды соревнуются между собой.

Лучше всего начать с **“Типографии”** (3.4.2). После этого можно устроить командный **“Аукцион”**, в котором понятия называют не отдельные игроки, а команда. Очень любопытен аукцион, когда надо называть произведения Александра Сергеевича Пушкина — сначала идут прозаические вещи, затем поэмы и, наконец, стихи. Но если “Я помню чудное мгновенье” можно принимать сразу, то при названии стихотворения “К Чаадаеву” стоит потребовать процитировать первые строки. И так далее...

Также очень любопытно провести **“Аукцион”** по стихотворным строчкам — команды по очереди читают 1—4 строки, причем каждый следующий стихотворный фрагмент должен начинаться с той буквы, на которую закончился предыдущий.

Я вас любил: любовь еще, быть может,
В душе моей угасла не совсем...

Мой дядя самых честных правил,
Когда не в шутку занемог...

Гром победы раздавайся,
Веселися, храбрый росс...

Скажи-ка, дядя, ведь не даром
Москва, спаленная пожаром,
Французу отдана...

А вы, друзья, как ни садитесь,
Все в музыканты не годитесь...

Старик Державин нас заметил
И, в гроб сходя, благословил...

Любви, надежды, тихой славы
Недолго нежил нас обман...

Не дай мне Бог сойти с ума.
Уж лучше посох и сума...

А Васька слушает, да ест...

Постепенно игроки переходят на строки из песен, частушек, мультфильмов. Это нормально. Не следует прерывать игры, даже поощрите игроков.

После такой разминки команды уже достаточно разогреты, чтобы можно было перейти к следующим, более сложным конкурсам. Один из них — **“Реалии”** (3.1.2.7).

Рассмотрим пример: ведущий сообщает тему — литературное произведение; 4 попытки; команды в случае готовности заявляют поднятием руки. Ведущий под-

ходит к ним и фиксирует ответ и номер попытки, с которой они были готовы отвечать, причем на одну “реалию” можно отвечать только один раз. Итак,

1. О герое однозначно сказано, что он хороший.
2. Однако его судьба незавидна — она приносит ему целый ряд испытаний, в том числе физическое увечье.
3. А в самом начале произведения сообщается о каком-то событии, после чего героя роняют, причем на пол.
4. Но автор заверяет, что не оставит героя никогда.

Это стихотворение Агнии Барто “Уронили мишку на пол, / оторвали мишке лапу...” Команда 1 угадала с третьей попытки — 2 очка, команда 2 — с четвертой — 1 очко, команда 3 — с первой же попытки! Целых 4 очка.

Далее зачитываются еще 5—7 “реалий” и определяется победитель в этом конкурсе, а также команды, занявшие второе и третье места. Это делать совершенно необходимо, так как равнение только на победителя убивает интерес у остальных команд. Надо подвести итоги, похвалив тех, кто рискнул ответить с меньшего числа попыток и оказался прав, подшутить над неудачными попытками других команд ответить раньше, чтобы заработать больше очков, а в результате не получивших за эту “реалию” вообще ни одного очка. И обязательно подбодрить всех фразой типа: “Я совершенно не ожидал, что вы так здорово соображаете и столько знаете. Молодцы!”

После этого стоит провести конкурс “**Верить — не верить**” (3.1.1.5) для команд. В ходе игры отдельные игроки имеют совершенно противоположное мнение по каждому утверждению, но за три секунды обсуждения команда должна дать однозначный ответ. Это очень важно для последующей игры в “Что? Где? Когда?”, когда из многих версий, выдвинутых во время обсуждения, требуется выбрать только одну. В этом конкурсе выбор намного проще — всего лишь из двух ответов. Обычно в конкурсе 14—16 вопросов. Приведем примеры:

1. Верите ли вы, что, когда супермодель Наоми Кэмпбелл не смогла из-за болезни участвовать в демонстрации мод, на подиум вышла ее мама?
2. Верите ли вы, что на самом деле Красная Шапочка несла в корзинке для бабушки красное вино, которое при переводе на русский язык, чтобы не приучать детей к алкоголю даже мысленно, заменили на горшочек масла?
3. Верите ли вы, что знаменитый тенор Лучано Паваротти принял вызов шестикратного чемпиона Италии по поеданию спагетти на скорость Джанфранко Пуцци и проиграл в двухчасовом поединке всего лишь 2 порции?
4. Верите ли вы, что победителем в конкурсе на звание лучшего Деда Мороза 1996 года был признан Нельсон Мандела?
5. Верите ли вы, что самым популярным ведущим России в 1998 году считался Леонид Якубович, чью программу “Поле чудес” смотрело 56% зрителей?

6. Верите ли вы, что в калифорнийском городе Чико всерьез борются за разоружение — любой, кто взорвет атомную бомбу в пределах городской черты, рискует быть оштрафованным на \$500?

Ответы:

1. Да.
2. Да.
3. Нет.
4. Да.
5. Нет (Валдис Пельш, “Угадай мелодию”).
6. Да.

Закончить занятие следует индивидуальной игрой — в “**Покер**” (3.1.2.9). В этой игре очень важно и вовремя остановиться, и вовремя рискнуть. Если уже у кого-то есть 3 очка, то, чтобы победить, надо ответить уже на 4 вопроса подряд. Ведущий должен убедить игрока в том, что надо бороться за первое место, но одновременно и не рисковать просто так. Игрок, который уже набрал некое количество очков, принимает участие в игре на общих основаниях. Он даже может занять несколько призовых мест.

Покажем этот конкурс на примере “покера” “Сказочные герои”.

Ведущий: Кто своим рождением обязан носу сизого цвета? Пожалуйста...

1-й игрок: Буратино.

Ведущий: Верно. Одно очко. Играем дальше?

1-й игрок: Нет.

Ведущий: Хорошо. У нас уже появился абсолютный лидер — 1 очко. Теперь, чтобы победить, надо ответить на 2 вопроса подряд. Вопрос ко всем — какой герой всегда носил с собой масленку?

2-й игрок: Железный Дровосек.

Ведущий: Верно. Дальше играем?

2-й игрок: Нет.

Ведущий: А зачем тогда отвечать? Пока у тебя второе место, ведь у нас уже есть 1 очко. Подумай, играешь дальше или нет?

2-й игрок: Играю.

Ведущий: Молодец. Итак, вопрос только к тебе — кто самый лучший рисовальщик петухов?

2-й игрок: Карлсон, который живет на крыше.

Ведущий: Верно. 2 очка, и у нас новый лидер. Дальше играешь?

2-й игрок: Нет.

Ведущий: А вот сейчас правильно. Чтобы тебя обогнать, надо ответить на 3 вопроса подряд. Итак, следующий вопрос для всех — кто был так труслив, что боялся даже выходить на середину комнаты?

3-й игрок: Крыса Чучундра из сказки “Рикки-Тикки-Тави”.

Ведущий: Правильно. Дальше играем?..

В одном блоке должно быть не менее 30—35 вопросов. И провести стоит не более двух “покеров”. Ниже дается пример одного из возможных “покеров”.

Из какого кинофильма (мультфильма) фраза? (вопрос)	Кинофильм (мультфильм) (ответ)
...Мертвые с косами стоят! И тишина...	“Неуловимые мстители”
Не стойте и не прыгайте, не пойте, не пляшите...	“Пластининовая ворона”
Не говори никому, не надо...	“Белое солнце пустыни”
Донна белла маре...	“Формула любви”
Фикс! Это проделки Фикса!	“Вокруг света в 80 дней”
Я же просил 400 капель, а здесь 402.	“Тайна третьей планеты”
А как правильно: “Аблгация” или “Облгация”?	“Место встречи изменить нельзя”
Не учите меня жить, лучше помогите материально.	“Москва слезам не верит”
Момент — и в море.	“Кавказская пленница”
Нормальные герои всегда идут в обход.	“Айболит-66”
Шакал я паршивый, все ворую и ворую...	“Джентльмены удачи”
Надо, Федя, надо...	“Операция Ы и другие приключения Шурика”
У меня двое детей: мальчик и... мальчик.	“Служебный роман”
Тебя посадят, а ты не воруй!	“Берегись автомобиля”
Где у него кнопка?	“Приключения Электроника”
Партия, Валерий Михайлович!	“Новые приключения неуловимых”
Я тебя потом поцелую — если захочешь!	“Здравствуй, я ваша тетья”
Ты почто боярыню обидел?	“Иван Васильевич меняет профессию”
Информация к размышлению.	“Семнадцать мгновений весны”
...А не то я скажу мужу, и он превратит вас в крысу.	“Обыкновенное чудо”
Как говорил один мой знакомый — ныне покойник...	“Бриллиантовая рука”
А где командующий? — Командует...	“Тот самый Мюнхгаузен”
Когда я служил под знаменами герцога Кумберлендского...	“Остров сокровищ”
Кто еще с тобой работает?	“Мертвый сезон”
Главное, чтобы костюмчик сидел!	“Чародей”
Какая гадость эта ваша заливная рыба!	“Ирония судьбы, или С легким паром”

Тренер подводит итоги закончившегося “покера” и традиционно заканчивает занятие информацией о дате и времени следующей тренировки.

Итоги первого месяца тренировок

Прошел месяц с начала занятий, и уже совершенно четко просматривается тенденция, когда на менее сложных конкурсах более старшим играть малоинтересно (слишком просто), а при усложнении заданий более младшие просто не могут с ними справиться из-за недостатка знаний.

Таким образом, назрел момент разделения группы на две подгруппы — младшая (6—9-е классы, 10—14 лет) и старшая (10—11-е классы и студенты, 15—20 лет), занятия с которыми по возможности стоит проводить раздельно. Конкурсные задания и вопросы по форме практически всегда совпадают, но содержание (сложность) отличается уже существенно.

Для старшей группы, например, можно предложить “Бескрылки” (3.1.1.9). Образцы “бескрылок” взяты нами из творчества симферопольских и московских авторов Алексея Алексапольского, Алексея Самулева, Сергея Шоргина, Евгении Канищевой.

1. Тайком в энциклопедию природы
Один остряк-ученый, бывший зек,
Вписал определение корнеплода:
[.....]

2. Забыв про страх, трудясь на совесть,
Сэр Дарвин сотворил навеки
“Происхождение видов” —
[...]

3. Первый луч коснулся гор, и чайка реет,
Белый парусник скользит, с волною споря.
И смирился с жизнью Степа Лиходеев:
[...]

4. Не вышло поцарствовать юному Ване -
Убит; а за что — я сейчас доложу.
За то, что по глупости брякнул папане:
[“...”]

5. Что за погода нам грозит? Жара или туманы?
Где дождь, где снег, где солнышко —
узнать хотелось мне бы.
Над частью территории — большой циклон “Руслана”,
И лишь [...]

6. “Ох, Карлсон, — говорит Малыш, —
Дай отдохнуть немного, что ли...
Тут за день так устанешь в школе,
[...”]
7. Хмур и мрачен Саврасов с похмелья.
Ох, не видеть бы белого света!
“И почто вы, грачи, прилетели?!”
[...”]
8. “Пойми, — Улисс твердит Сирене, —
Мне плыть пора домой, к жене!
Так ты уж сделай одолжение —
[...”]

Ответы

1. Редиска — нехороший человек (из кинофильма “Джентльмены удачи”).
2. Повесть о настоящем человеке (повесть Бориса Полевого).
3. Лучше жить в глухой провинции у моря (из стихотворения Иосифа Бродского).
4. Уж больно ты грозен, как я погляжу! (из стихотворения Николая Некрасова).
5. Над всей Испанией безоблачное небо (сигнал к мятежу генерала Франко).
6. Придешь домой — там ты сидишь! (из песни Владимира Высоцкого).
7. Возвращаться — плохая примета (“Юнона и Авось” Андрея Вознесенского).
8. Не пой, красавица, при мне (стихотворение А.С. Пушкина).

Несмотря на кажущуюся сложность задания, этим конкурсом очень хорошо начинать занятия в старшей группе — сразу же происходит включение в игровую ситуацию, которая в дальнейшем плавно перетекает в классическую игру “Что? Где? Когда?”, во время которой за ограниченное время надо найти правильный ответ на вопрос.

Все большее и большее место отводится непосредственно игре “Что? Где? Когда?”, на каждом занятии отыгрываются 12—30 вопросов с обязательным разбором каждого вопроса. Тренер объясняет азы игры:

- обязательное фиксирование формы вопроса (что спрашивают, что нужно ответить);
- обязательное фиксирование основной информации (даты, имена и фамилии, географические и исторические термины, прозвучавшие в вопросе...) — здесь необходимо, чтобы хотя бы один игрок записывал эту информацию;
- привязка даты и места события к знаниям команды о конкретной исторической эпохе;
- рассмотрение вопроса в целом — порой та информация, которая прозвучала в начале и середине вопроса, забывается, и обсуждаются только последние его фразы;
- заикливание только на одной версии — надо ее запомнить и перейти к другим;
- не стесняться высказать самую невероятную версию — оценить ее должны все игроки;
- не стесняться повторять свою версию до тех пор, пока ее не услышит команда...

Одновременно проводится селекционная работа по формированию команд: надо внимательно отслеживать складывающиеся в коллективе отношения — зачастую игрок, демонстрирующий блестящую игру в одной команде, полностью замолкает в другой, и наоборот. Путем перестановок можно значительно усилить каждую команду. Но при этом необходимо помнить о том, что создание комфортного игрового климата в команде порой является решающим, а очень сильный игрок, перемещенный в эту команду, не только не усиливает, но ослабляет игру.

С младшей группой лучше всего в течение 3—4 месяцев проводить конкурсы типа “Аукцион”, “Покер”, “Реалии”, “Персонажи”, “Верить — не верить”, “Контакт”, “Эрудит-лото”, различные игры со словами, которые позволяют незаметно для детей приучить их достаточно продуктивно работать в коллективе, расширить их кругозор, ненавязчиво заставить заниматься самообразованием, более вдумчиво относиться к учебе в школе, так как ряд конкурсов должен быть нацелен именно на реалии текущей школьной программы, повторение уже пройденных тем. Параллельно на каждом занятии стоит задавать небольшой блок вопросов “Что? Где? Когда?”, чтобы приучить детей к основной направленности дальнейших тренировок. Этот блок может постепенно увеличиваться и к концу года составлять 75% времени занятия.

Со старшей группой этот процесс проходит значительно быстрее, и основной упор на вопросы “Что? Где? Когда?” можно делать уже со 2-го месяца занятий. Не призывая тренеров именно к этому, могу отметить, что большинство детей, приходящих в клуб, с большим удовольствием играют именно в “Что? Где? Когда?”. Несомненно другое дело, если такие занятия проводятся не в клубе, который “дело добровольное”, а со школьным классом практически в полном составе. В этом случае вопросы “Что? Где? Когда?” не вызывают большого энтузиазма, так как требуют командной игры, а в классе во время всей школьной жизни поощряется индивидуальное обучение. Командные навыки при работе с классом развивать крайне трудно, так как в классе существуют многолетние связи между детьми, устоявшиеся оценки, иерархия отношений и т.п. Проще всего добиваться командной игры, работы, выделив заинтересованных в клубной жизни детей из нескольких классов одной ступени, создавая смешанные микроколлективы.

Занятие 5

На этом занятии надо вначале провести разминку, чтобы дети затем смогли сразу включиться в игру. Это может быть “Аукцион” (например, башни московского Кремля) или “Верить — не верить” (например, набор тематических вопросов этимологии). 10—15 минут интенсивной игры, и можно переходить в первую “контрольную” игру на вопросы “Что? Где? Когда?”. Детям предлагается отыграть вопросы престижного “взрослого” чемпионата, например, пакет из 12 вопросов “Что? Где? Когда?”, который был подготовлен еще в 1989 году для I Телефонного чемпионата

СССР и вызвал тогда определенные затруднения у взрослых игроков, а теперь даже школьники легко берут 6—8 вопросов из него.

Игра должна быть проведена по всем правилам спортивного “Что? Где? Когда?”: ответы на вопросы команды сдают в письменном виде, очень строго осуществляется контроль времени, жестко оценивается формулировка ответа, которая должна совпадать по форме с заданным вопросом.

После окончания игры необходимо провести итоговый разбор вопросов и ответов, подвести итоги занятия, похвалить команды, капитанов, игроков и попрощаться до следующего занятия.

Вопрос 1. Стремясь построить сильный военный флот, царь Петр I не жалел денег. После успешного спуска на воду очередного корабля корабелам выдавалась премия, размер которой напрямую зависел от одного из параметров корабля. Уважаемые знатоки, через минуту вы должны сказать, как определялся размер вознаграждения.

Разбор (до того, как дается правильный ответ). В этом вопросе очень важна первая фраза, а именно слова “сильный военный флот”. Во время обсуждения команда порой забывает первую фразу вопроса и все внимание уделяет последним словам. Необходимо обратить внимание игроков на то, что в вопросе все слова важны. Стоит перечитать вопрос еще раз, делая ударения на слова “сильный военный флот”, и снова попросить команды подумать. Практически всегда кто-то из игроков поймет логику вопроса и даст правильный ответ.

Ответ. Размер вознаграждения определялся количеством пушек, которое мог нести построенный корабль.

Вопрос 2. Пошел мужик на базар покупать лошадь. Купил за 50 рублей и вскоре заметил, что лошади подорожали, и продал ее за 60 рублей. Потом вспомнил, что пахать не на чем, и купил за 70 рублей ту же лошадь. Купил и задумался: не получить бы от жены нагоняй за такую цену, и продал лошадь за 80 рублей. Сколько мужик денег потерял или выиграл от такой купли-продажи?

Разбор. Это вопрос на школьную программу по математике и на сообразительность. После того, как команды сдали ответы, ведущий часто слышит слова, что так не может быть и т.п. Обязательно стоит сказать, что все вопросы этого пакета имеют точный и логичный ответ. После чего надо объяснить, как можно получить правильный ответ. Итак, не надо считать, сколько денег было у мужика в кармане или кошельке изначально. Надо считать разности: купил за 50, продал за 60 — 10 рублей заработал. Купил за 70, продал за 80 — еще 10 рублей заработал. Итого — чистая прибыль 20 рублей.

Ответ. Мужик получил 20 рублей прибыли.

Вопрос 3. Как известно, Шота Руставели был государственным казначеем царицы Тамары и хранителем ее сокровищ и драгоценностей. Известно и собрание драгоценных камней и самоцветов, принадлежащих самому Руставели. Где в настоящее время находится это собрание?

Разбор. В этом вопросе надо оттолкнуться от возможно физически существующей коллекции драгоценных камней, которая могла принадлежать Руставели. Где она может находиться — точно знать каждый человек не может. Да и автору вопроса это не нужно. Здесь требуется рассмотреть некое иносказание — “собрание драгоценных камней и самоцветов” может быть чем-то иным. Руставели для нас в первую очередь поэт, значит, скорее всего это высказывание может быть отнесено к его “профессиональной” деятельности. Что, кроме поэмы “Витязь в тигровой шкуре”, можно вспомнить? Да ничего. Могут ли в этой поэме упоминаться драгоценные камни? Конечно, могут. Теперь надо четко сформулировать ответ: где находится это “собрание” — на книжной полке, в библиотеке, в самой книге “Витязь в тигровой шкуре”. Все это правильно.

Ответ. В библиотеке (в поэме “Витязь в тигровой шкуре” 203 раза упоминаются различные драгоценные камни и самоцветы).

Вопрос 4. Во Франции существовала монета в 60 су, которую разменивали на 4 монеты по 15 су. А за что можно было получить эти 60 су?

Разбор. Всю сумму (а ведь монету разменивали) можно было получить скорее всего постепенно: сначала 15 су, потом 30... То есть в четыре приема. Получить за что-то, в результате чего-то, ... выиграть! Отсюда уже приходит понимание, что это какая-то игра на деньги либо на какие-то условные очки. Итак, 4 попытки: первая — 15, вторая — 30, третья — 45... Игроки пытаются перебирать игры, где это уже не деньги, а очки. И неминуемо выходят на теннис. Там тоже во время гейма удары оцениваются в 15, 30, 40 очков. Всего для победы надо выиграть 4 подачи. То, что в теннисе не 45, а 40 очков, не должно удивлять — судьбе проще говорить одно слово “сорок”, а не два — “сорок пять”.

Ответ. За победу в теннисном гейме — 4 удара, по 15 су каждый, так как игра шла на деньги.

Вопрос 5. В начале XVII века в России с успехом прошли выступления талантливого актера. Слава его нарастала столь стремительно, что он даже сменил имя и стал уважительно называться Петром Ивановичем. А как его звали на родине?

Разбор. XVII век, первые Романовы на престоле... Какие актеры нам известны? Да никакие. Актер сменил имя и стал уважительно называться Петром Ивановичем. А неуважительно? Петр, Петька, Петруша... Петрушка! Все, ответ понятен, но ведь надо понять, как звали куклу-петрушку на его родине. Где родина этой куклы? Скорее всего в Италии или Франции. Надо искать по созвучию слово, которое начинается на букву “п”. Здесь уже требуются минимальные знания о существовании образов комедии дель-арте, в том числе Пульчинеллы.

Ответ. Пульчинелла (или Полишинель), перебравшись в Россию, стал Петром Ивановичем Уксусовым — Петрушкой.

Вопрос 6. Старинная итальянская загадка: чем впереди короче, тем позади длиннее. Что это? Дайте самый общий ответ, не забывая классической латинской фразы.

Разбор. Это даже не вопрос, а проверка образного мышления игроков команды. Сравните, какие ответы дала каждая команда... Принимаются ответы в достаточно широком диапазоне: от философского “жизненного пути”, до вульгарной “дороги между пунктами А и Б”. Иногда стоит ограничить время обсуждения этого вопроса 20 или 30 секундами.

Ответ. Дорога, жизнь, жизненный путь.

Вопрос 7. Запишите, пожалуйста, следующие цифры: 1863 год — $(1 + 10)$; 1958 год — ? Замените знак вопроса цифрами.

Разбор. Прежде всего надо понять, что события, произошедшие в эти годы, неразрывно связаны. Прежде всего необходимо подсчитать сумму чисел в скобках — получается 11. Значит, и в 1958 году может быть та же сумма, но другая числовая цепочка. Что произошло в 1863 году из того, что многие могут знать, да еще связанное с этими числами? Тогда к чему можно отнести число 11? Методом перебора можно выйти на спорт, а именно на футбол. После этого вопрос “раскручивается” совершенно элементарно. 1863 год — фактически год рождения современного футбола. И схема игры была такая — 1 вратарь и 10 полевых игроков. 1958 год — чемпионат мира в Швеции. Именно там была применена знаменитая бразильская система. А именно, $1-4-2-4$!!! Вот он ответ!!!

Ответ. $(1 + 4 + 2 + 4)$ — знаменитая бразильская система расстановки футболистов, примененная впервые на чемпионате мира 1958 года.

Вопрос 8. Современники говорили о нем: “Уж ближе его к особе Государя никого нет. Он единственный в государстве может сидеть и перед сидящим, и перед стоящим государем-императором”. Чин его соответствовал чину полковника и назывался “императорский лейб-...”. Назовите его чин полностью.

Разбор. “Лейб” по-немецки “тело”. Если перебирать приближенных императора, которые могут сидеть в его присутствии, то сразу приходят в голову врач, шут... Они действительно могли порой сидеть “и перед сидящим, и перед стоящим государем-императором”. Но вот слово “ближе” можно толковать и как “приближенный” — вельможа, например, — и как человек, который просто находится рядом. Если поискать, то это может быть тот человек, чьи обязанности можно исполнять только сидя. И далее простым перебором можно выйти на карету, а потом и на кучера.

Ответ. Императорский лейб-кучер.

Вопрос 9. Известно, как остра сейчас в большом спорте проблема допинга. В Древней Греции, оказывается, также существовала эта проблема. Были и свои виды допинга, был и свой допинг-контроль. А как могли судьи на олимпиадах проверить, употреблял ли атлет непосредственно перед началом соревнований одно из самых сильнодействующих средств того времени?

Разбор. Этот вопрос, к сожалению, позволяет команде дать правильный ответ, даже если она посчитала, что допингом является алкоголь, — ведь вопросная часть не предусматривает уточнение, какое именно средство. Однако среди ответов обязательно будет “расширение зрачков” и т.п.

Ответ. Обонянием (так как запах чеснока трудно заглушить).

Вопрос 10. Марии 24 года. Она вдвое старше, чем была Анна, когда Марии было столько лет, сколько Анне теперь. Сколько лет Анне теперь?

Разбор. Еще одна математическая задача, и на первый взгляд непростая. Хотя для решения можно составить простое уравнение, но вот время сильно поджимает. Обозначим за X нынешний возраст Анны, тогда разница в возрасте между сестрами будет $(24 - X)$. Когда Марии было X лет, Анне было $24 : 2 = 12$. Итак, $24 - X = X - 12$. $X = 18$ лет. Кстати, именно этот вопрос в свое время вызвал наибольшие трудности у игроков. Спустя даже несколько месяцев после этой игры оргкомитет телефонного чемпионата получал письма, в которых утверждалось, что правильный ответ 36 или 6, а также были корреспонденты, которые доказывали, что ответа вообще нет, так получается отрицательное число...

Ответ. 18 лет.

Вопрос 11. В 1762 году англичанин Джеймс Додсон создал так называемые “таблицы жизни”, исследовав записи церковных книг и изучив немало сельских кладбищ. Этим он положил начало бизнесу, который стал сейчас на Западе одним из самых прибыльных занятий (естественно, для тех, кто им занимается, а не для тех, кто этим пользуется). А какой вид бизнеса возник в результате исследований Джеймса Додсона?

Разбор. Что входило в эти “таблицы жизни”, в принципе понятно — даты рождения и смерти, продолжительность жизни. Понятно, что Додсон вел статистические изыскания. Но ответ “статистика” не подходит, так как в вопросе далее сказано про бизнес, да еще и очень прибыльный, к чему статистика не относится. И еще — этот вид бизнеса прибылен для того, кто им занимается, а не для того, кто пользуется. Итак, резюмируем: средний возраст, средняя продолжительность жизни, бизнес... на чем здесь можно получить деньги? На страховании!!!

Ответ. Страхование жизни (сначала по старости, а затем и другие виды).

Вопрос 12. Всего их пятьдесят две, или 4 по 13. Иногда к ним добавляют еще две, иногда отнимают 16, а то и 20. О чем идет речь?

Разбор. Сначала надо понять, что такое 52. Например, недель в году. Но тогда зачем еще что-то прибавлять или отнимать? Прибавим 2 — получится 54, отнимем — 36 и 32. Здесь уже вряд ли кто-то будет искать что-либо, кроме игральных карт.

Ответ. Игральные карты — 52 листа, 4 масти по 13 карт, к которым добавляются 2 джокера.

Занятие 6

На первых 4—5 занятиях конкурсные задания в основном идут “с голоса”. Если в клубе 4—5 команд, то для вовлечения каждой команды, каждого игрока в процесс тренировки стоит постепенно все большее внимание уделять заданиям “на бумаге”. Тренер приносит на занятие некое количество конкурсов, условия которых изложены на отдельных листах бумаги. Каждая команда получает одинаковые листы с конкурсным заданием. Время выполнения — от 2 до 10 минут в зависимости от сложности задания.

Задание 1. “Найди пару-1” (3.1.1.4)

Тексты отдельных заданий взяты из книг С.А. Шмакова и О.Н. Козака

Многие слова, которые стали частью современного русского языка, в свое время в России имели аналогии. Необходимо найти пару из второго столбца каждому современному слову, помещенному в первый столбик.

Актер	Жилобой
Антиподы	Жребоигрие
Банкрот	Книговник
Библиотека	Неуборно
Галстук	Однокровие
Гонор	Отважиться
Лотерея	Ошейник
Неглиже	Представщик
Нервы	Противоуножные
Пульс	Проторгаш
Рисковать	Честность
Симпатия	Чувствительные жилы

Ответы:

Актер	Представщик
Антиподы	Противоуножные
Банкрот	Проторгаш
Библиотека	Книговник
Галстук	Ошейник
Гонор	Честность
Лотерея	Жребоигрие
Неглиже	Неуборно
Нервы	Чувствительные жилы
Пульс	Жилобой
Рисковать	Отважиться
Симпатия	Однокровие

Задание 2. Простые анаграммы (3.4.4)

Из каждого слова, используя ВСЕ буквы, надо сделать другое слово.

Вокалист	Красотка
Логика	Осколок
Ракета	Приказ
Петлица	Альбом
Кариес	Артистка
Кобура	

Ответы:

Вокалист	Листовка
Логика	Иголка
Ракета	Карета
Петлица	Теплица
Кариес	Секира
Кобура	Уборка
Красотка	Касторка
Осколок	Колосок
Приказ	Каприз
Альбом	Мольба
Артистка	Каратист

Задание 3. “Анаграммные города”

Из трех слов с использованием всех букв надо получить название города.

миф + просо + ель
тропа + Псков + лев
клок + лом + сова
Минск + лапа + сети
диск + вол + сок

Ответы:

миф + просо + ель = Симферополь
тропа + Псков + лев = Петропавловск
клок + лом + сова = Волоколамск
Минск + лапа + сети = Семипалатинск
диск + вол + сок = Кисловодск

Задание 4. “Два слова из одного”

Из одного слова надо получить два географических понятия (чтобы помочь, можно упомянуть, что эти понятия — государство и столица).

СШТОВКЕЦГИОЛЯЪМ = Стокгольм + Швеция

Задание 5. “Вычеркните шесть букв”

Из двух слов надо вычеркнуть 6 букв и получить имя и фамилию известного поэта. Это задание на сообразительность, так как надо вычеркнуть не 6 букв (количество), а два слова “шесть” и “букв”.

ШДЕЖСОТНЬ МБИУЛЬКТВОН = Джон Мильтон

После подведения итогов письменных конкурсов (например, за каждый правильный ответ в первом задании по 1 очку, во втором — по 2, в третьем — самом сложном — по 3 очка, и т.п.) можно перейти снова к конкурсам “с голоса” и дать несколько уже известных игр, например, “Реалии” (3.1.2.7) или “Чертова дюжина” — 13 вопросов на какую-то одну тему:

Реалия 1. Назовите имя.

1. В истории России их было всего трое.
2. И второй, и третий были внуками первого.
3. На то, чтобы зваться третьим, было много претендентов.
4. Первого прозвали Великий.

Реалия 2. Назовите эту фамилию.

1. Она одна из самых популярных в мире.
2. Она образована от названия древней профессии.
3. В Москве в честь этой профессии назван мост.
4. Эту фамилию носили американский миллионер и советский разведчик.

Реалия 3. Кто этот человек?

1. Родился в Москве.
2. Учился в селе.
3. Умер в Санкт-Петербурге.
4. Все его знают.

Реалия 4. Что это за страна?

1. Жителей этой страны зовут кудесниками.
2. Она одна из самых крупных на континенте.
3. Бард Сергей Никитин очень хотел там побывать.
4. Там много диких обезьян.

Реалия 5. Кто этот литературный герой?

1. Его родина — Англия.
2. Он отличается завидным аппетитом.
3. Один из его друзей — настоящая свинья.
4. Он обычно говорит и поет голосом Евгения Леонова.

Ответы:

1. Петр.
2. Кузнецов (миллионер — Хаммер).
3. Пушкин.
4. Бразилия.
5. Винни-Пух.

Чертова дюжина:

1. В истории России было именно столько князей и царей по имени Иван (6).
2. В Москве именно столько железнодорожных вокзалов (9).
3. Именно столько богатырей было в дружине дядьки Черномора (33 или 30).
4. В метре именно столько миллиметров (1000).
5. Столько раз нужно отмерить, чтобы отрезать один раз (7).
6. Это число в третьей степени дает 1331 (11).
7. Чертова дюжина равна этому числу (13).
8. Столько времени сидел Илья Муромец на печи (33 года).
9. В московском метрополитене столько станций, носящих название “Киевская” (3).
10. В России именно столько территориальных единиц (89).
11. Под этим номером играл Уэйн Гретцки (99).
12. Под псевдонимом “Козьма Прутков” скрывалось именно столько человек (4).
13. В колоде для бриджа именно столько карт (52).

Тренер подводит окончательные итоги, разбирает основные ошибки игравших команд, хвалит победителей и традиционно заканчивает занятие информацией о дате и времени следующей тренировки.

Занятие 7

Очередное занятие посвящено играм на бумаге. На этот раз командам предстоит не искать ответ на вопросы, задаваемые тренером, а просто напрячь свою память и попытаться быстрее соперников заполнить следующие таблицы (на одну таблицу дается примерно 10—15 минут):

А	Ж	Н	У	Щ
Б	З	О	Ф	Э
В	И	П	Х	Ю
Г	К	Р	Ц	Я
Д	Л	С	Ч	
Е	М	Т	Ш	

Задание 1. В каждую клетку надо вписать название города, начинающегося с соответствующей буквы (каждая заполненная клетка приносит команде по 5 очков, каждый дополнительный город в этой клетке, начинающийся с этой буквы, — по 1 дополнительному очку). В этом конкурсе надо обязательно указывать на ошибки, в первую очередь на грамматические.

Задание 2. Животные.

Задание 3. Ягоды, фрукты, овощи, съедобные плоды.

Задание 4. Страны.

Задание 5. ...

Подведение итогов по каждой таблице проводится двумя способами: либо по абсолютным результатам, либо по “остаточному количеству”. Во втором случае каждая команда вслух зачитывает написанные ею слова, и, если такие же есть у соперников, они вычеркиваются всеми, у кого есть. В итоге мы получаем у каждой команды только оригинальные слова, которые и идут в зачет.

Необходимо акцентировать внимание на правильность написания понятий, особенно имен собственных, так как очень часто школьники не только не знают, как правильно написать название, например, города, но путают города и государства, географические объекты (горы, моря, реки) и названия стран. Очень важно каждый раз исправлять порой чудовищные географические заблуждения детей.

Тренер подводит окончательные итоги, разбирает основные ошибки игравших команд, хвалит победителей и традиционно заканчивает занятие информацией о дате и времени следующей тренировки.

Занятие 8

На этом занятии желательно вновь вернуться к вопросам на коллективное обсуждение. После разминки командам предлагаются 15—20 вопросов, которые подобраны для иллюстрации одного из типовых категорий вопросов “Что? Где? Когда?”, например, “закончите фразу или стихотворение, вставьте пропущенные слова”... Эта категория вопросов требует того, чтобы в команде до автоматизма был отработан механизм максимально возможной фиксации текста вопроса, так как очень важно уловить возможную рифму или вид стихотворной строфы. Обычно капитан команды назначает трех игроков ответственными за дословную запись одной из строк.

Командам надо привести примеры наиболее характерных и довольно экзотических для русскоязычного человека стихотворных форм: хокку, танка, рубаи, гасель, сонет и т.п.

Если в вопросе требуется закончить стихотворение японского поэта (как правило, нерифмованное):

Наша жизнь — росинка.
Пусть лишь капелька росы
Наша жизнь — и все же...

— то дети, которые хотят добиться высокого игрового результата, должны мгновенно вспомнить основные формы японской поэзии — трехстрочную хокку и пятистрочную танку. В данном случае перед нами хокку, написанное Кобаяси Исса. И не может быть у хокку четвертой строки.

Если требуется закончить стихотворение Омара Хайяма (ясно, что рубаи) или же напрямую назван стихотворный жанр “рубаи”, то в этом случае команда должна вспомнить, что в рубаи рифмуются 1-, 2- и 4-я строки — аааа.

Если речь идет о газели, то надо рассказать, что газель состоит из 12—15 бейтов (двустихий), которые рифмуются так: первый бейт — аа, второй — ва, третий — са и т.п.

Если вопрос связан с сонетом, то надо напомнить, что в нем 14 строк. Венок сонетов — это 15 сонетов, в котором есть ключевой текст из 14 строк, а последующие 14 сонетов начинаются так: первый, соответственно, с первой строки ключевого сонета и заканчивается его второй строкой, второй сонет начинается с последней строки предыдущего сонета и заканчивается третьей строкой ключевого и т.п. Последний сонет начинается 14-й строкой ключевого сонета и заканчивается его первой строкой.

Кроме того, очень важно обратить внимание команды на то, что порой встречаются вопросы, в которых используются классические стихотворные формы, например, акrostих, палиндром. С самого начала надо понять, что же зашифровано в стихотворении.

Акrostих — по первым буквам каждой строки составляется ключевое слово-ответ. Или же строка или все стихотворение читается и спереди, и сзади одинаково — а это уже палиндром, которые достаточно часто встречаются в вопросных пакетах многих турниров.

Вопрос 1. Закончите одно шутовское стихотворение:

“Кто-то сегодня погряз в долгах,
Кто-то погряз в законах.
Все говорят мне, что сила в деньгах...
А сила — она...”

Ответ. “...в ньютонах!”

Автор: А.Баев (г. Одесса)

Вопрос 2. Закончите стихотворение одесского поэта Михаила Векслера:

“По пустыне
идет караван,
в середине —
верблюды...”

Ответ. “...-ресторан”.

Автор: М.Поташев (Москва)

Вопрос 3. С этим человеком связано продолжение известного романа Александра Дюма-отца. А Леонид Филатов посвятил этому человеку свое стихотворение, фрагмент из которого вам необходимо закончить двумя словами:

“Он был красив как сто чертей,
Имел любовниц всех мастей,
Любил животных и детей
И был со всеми мил...
Да нам плевать, каким он был,
Какую музыку любил,
Какого сорта кофий пил, —
Он...”

Ответ. “...Пушкина убил!” (Стихотворение называется “Дантес”; Жорж-Шарль Дантес является одним из действующих лиц романа А.Дюма “Последний пластеж” — продолжения “Графа Монте-Кристо”.)

Автор: Д.Башук (г. Харьков)

Вопрос 4. В “Рекламе курсов английского языка” юморист Михаил Векслер писал: “Всего за три месяца ПЕРВОЕ станет для вас ВТОРЫМ”. И ПЕРВОЕ, и ВТОРОЕ — словосочетания, состоящие из двух слов (прилагательное плюс существительное). ПЕРВОЕ часто применяется для одного географического объекта, а ВТОРОЕ — тоже географический объект, но совсем другой. Назовите и ПЕРВОЕ, и ВТОРОЕ.

Ответ. “...туманный Альбион, ...Ясной Поляной”.

Автор: О.Пелипейченко (г. Харьков)

Вопрос 5. Закончите двумя словами стихотворение Бориса Заходера, которое уточняет слова Пушкина:

Поэзия должна быть глуповата.
Но автору
Нужна...

Ответ. “Ума палата”.

Вопрос 6. Карикатура в журнале “Reader's Digest”. Руководитель представляет сотруднику новичка: “А это наш новый сотрудник. Покажите ему, чем вы занимаетесь, когда думаете, что...” Закончите фразу руководителя.

Ответ. “...я за вами наблюдаю”.

Автор: Н.Курмашева (Москва)

Вопрос 7. Закончите четверостишие Льва Гольдберга:

“Старый друг, с чьей помощью питаюсь,
Хватит ныть, таща меня в петлю!
Я ведь тоже иногда шатаюсь,
Но при этом разве я...”

Ответ. “...болю?” (Стихотворение называется “Стоматологическое”.)

Автор: М.Поташев (Москва)

Вопрос 8. Разгадайте старую русскую загадку в стихах:

Довольно именем известна я своим;
Равно клянется плут и непорочный им,
Утехой в бедствиях всего бываю боле.
Жизнь сладостней при мне и в самой
лучшей доле.
Блаженству чистых дум могу служить одна,
А меж злодеями — не быть я создана.

Ответ. Дружба.

Вопрос 9. Кто был адресатом этого стихотворения Николая Гумилева:

Аддис-Абеба, город роз.
На берегу ручьев прозрачных,
Небесный див тебя принес,
Алмазный, средь ущелий мрачных.
Армидин сад... Там пилигрим
Хранит обет любви неясной
(Мы все склоняемся пред ним),
А розы душины, розы красны.
Там смотрит в душу чей-то взор,
Отравы полный и обманов,
В садах высоких сикимор,
Аллеях сумрачных платанов.

Ответ. Анна Ахматова — это можно прочитать по первым буквам строк.

Вопрос 10. Уважаемые знатоки! Закончите стихотворение удивительного поэта Дмитрия Авалиани:

“Режу фигурки
Конус и рыбка
Как бы рисунок...”

Ответ. “...и круг, и фужер” (Авалиани — мастер палиндромов — стихотворений, которые одинаково читаются справа налево и слева направо).

Автор: Е.Канищева (г. Симферополь)

Вопрос 11. Закончите стихотворение Омара Хайяма:

Согрешив, ни к чему себя адом стращать,
Стать безгрешным не надо, Хайям, обещать.
Для чего милосердному Богу безгрешный?
Грешник нужен Всевышнему...

Ответ. “...чтобы прощать!” (Рифмуются первая, вторая и четвертая строки!)

Вопрос 12. Знаменитый русский энтомолог Холодковский сформулировал свое открытие в стихотворной форме:

Природа тайнами богата;
Мудрец, раскрыть их не сули:
Что ядовито для <пропуск>,
То лишь питательно для тли.

Догадайтесь, какое слово пропущено, и назовите, что именно “питательно для тли”.

Ответ. Цикута (третья строка звучит так: “Что ядовито для Сократа...” — известно, что Сократ выпил чашу цикуты и умер).

Занятие 9

Очередное занятие вновь посвящено играм на бумаге. Командам выдаются листы бумаги, на которых помещены правила выполнения очередного задания (которые стоит прочитать еще и вслух). Итак:

Задание 1. “С двух-трех нот”

а) К представленным буквосочетаниям прибавьте две-три ноты так, чтобы получились слова — существительные, нарицательные. Ноты могут повторяться и следовать друг за другом.

- | | |
|---------------------|------------|
| 1. Г _ _ Б _ _ | (гребля) |
| 2. П _ _ _ Я | (премия) |
| 3. _ _ _ Н О | (домино) |
| 4. П _ _ С _ _ Н Г | (прессинг) |
| 5. П О _ _ Г _ _ В | (подогрев) |
| 6. Н Е _ _ Г _ _ Д | (недогляд) |
| 7. Т Р А _ _ _ Т | (трафарет) |
| 8. _ _ Н А _ _ Т | (минарет) |
| 9. Э _ _ С _ _ Я | (эмиссия) |
| 10. Д _ _ В _ _ Н Е | (древляне) |
| 11. _ _ _ _ _ | (фасоль) |
| 12. _ _ _ _ _ | (сольдо) |
| 13. _ _ _ _ | (миля) |
| 14. _ _ _ _ | (доля) |
| 15. _ _ _ _ Р | (сидор) |
| 16. _ _ Г А _ _ Т А | (сигарета) |
| 17. _ _ _ _ Н Ь | (сирень) |
| 18. _ _ Г _ _ Н Ь | (мигрень) |
| 19. _ _ _ _ К | (домик) |
| 20. _ _ _ _ С _ _ Я | (ремиссия) |
| 21. _ _ К А _ _ | (микадо) |
| 22. _ _ _ _ Н А | (сирена) |

б) К представленным нотам добавьте буквы так, чтобы получились слова — существительные, нарицательные, в именительном падеже, в единственном числе.

- | | |
|------------------------------|-----------------|
| 1. _ _ М И _ С И _ | (комиссия) |
| 2. Д О М И _ _ _ _ _ | (доминиканец) |
| 3. _ _ _ Р Е Л Я _ _ _ | (корреляция) |
| 4. _ _ М И Д О _ | (помидор) |
| 5. Д О М И _ _ _ _ _ | (доминанта) |
| 6. _ _ _ Р Е _ С И _ _ _ _ _ | (импрессионизм) |
| 7. _ Р Е _ С И _ _ _ _ _ | (дрессировщик) |
| 8. _ Р Е _ Д О _ _ _ _ _ | (арендодатель) |

Задание 2. “Типография наоборот”

Приводится толкование 28 слов, которые были получены из букв одного слова. Надо определить эти слова, а затем и само обобщающее слово. (Преимущество получит команда, которая найдет слово из минимально возможного количества нужных букв.)

1. Водоросли, плавающие густой массой в стоячей и проточной воде.
2. Тонко скрученная пряжа.
3. Лента, завязанная в виде нескольких перетянутых посередине петель.
4. Крупное кредитное учреждение.
5. Графическое изображение музыкального звука.
6. Цилиндрический сосуд.
7. Дикая свинья.
8. Ряд бревен или толстых досок, настилаемых на балки.
9. Вшитый цветной шнурок по краю или шву одежды.
10. Ткань с набивным рисунком.
11. Кораблик Петра Первого.
12. Бумажные деньги, предмет коллекционирования.
13. Грань предмета.
14. Носовая надстройка на судне.
15. Предмет для игры в городки и лапту.
16. Характеристика цвета и звука.

17. Место обработки зерна.
18. Гусеничная боевая машина.
19. Прохладительный напиток.
20. Ироническое название воина.
21. Богиня победы в греческой мифологии.
22. Монах.
23. Кашалот.
24. Палач.
25. Домашнее животное.
26. Растение семейства пасленовых.
27. Белая булка.
28. Толстая веревка.

Ответы:

- | | |
|------------|------------|
| 1. Тина. | 15. Бита. |
| 2. Нитка. | 16. Тон. |
| 3. Бант. | 17. Ток. |
| 4. Банк. | 18. Танк. |
| 5. Нота. | 19. Тоник. |
| 6. Банка. | 20. Аника. |
| 7. Кабан. | 21. Ника. |
| 8. Накат. | 22. Инок. |
| 9. Кант. | 23. Кит. |
| 10. Батик. | 24. Кат. |
| 11. Ботик. | 25. Кот. |
| 12. Бона. | 26. Табак. |
| 13. Бок. | 27. Батон. |
| 14. Бак. | 28. Канат. |

Итак, это слово: БОТАНИКА.

Задание 3. "Найди пару-2"

Приведены имена и фамилии русских художников и названия картин, надо найти соответствие.

- | | |
|-----------------------------|------------------------|
| 1. Троица | Александр Иванов |
| 2. Напольный гетман | Алексей Венецианов |
| 3. Последний день Помпеи | Алексей Саврасов |
| 4. Портрет Хрипунова | Андрей Рублев |
| 5. Портрет Евграфа Давыдова | Архип Куинджи |
| 6. Свежий кавалер | Борис Кустодиев |
| 7. Медный змий | Валентин Серов |
| 8. Неравный брак | Василий Верещагин |
| 9. Явление Христа народу | Василий Максимов |
| 10. Тайная вечеря | Василий Перов |
| 11. Охотники на привале | Василий Поленов |
| 12. Оттепель | Василий Пукирев |
| 13. Лунная ночь в Неаполе | Василий Суриков |
| 14. Не ждали | Василий Тропинин |
| 15. Богатыри | Виктор Васнецов |
| 16. Всюду жизнь | Владимир Боровиковский |
| 17. Меншиков в Березове | Григорий Мясоедов |
| 18. Портрет М.А. Дьяковой | Дмитрий Левицкий |
| 19. Портрет М.И. Лопухиной | Иван Айвазовский |
| 20. Портрет А.П. Струйской | Иван Аргунов |
| 21. Кружевница | Иван Крамской |
| 22. Христос в пустыне | Иван Никитин |
| 23. Дети | Иван Шишкин |
| 24. Березовая роща | Илья Репин |

25. Сосновый бор
26. Бабушкин сад
27. Грачи прилетели
28. Над вечным покоем
29. Все в прошлом
30. Земство обедает
31. Ярмарка
32. На пашне. Весна
33. Апофеоз войны
34. Княжна Тараканова
35. Черное море
36. Купание красного коня
37. Видение отроку Варфоломею

Ответы:

- | | |
|-------------------------------|------------------------|
| 1. Троица | Андрей Рублев |
| 2. Напольный гетман | Иван Никитин |
| 3. Последний день Помпеи | Карл Брюллов |
| 4. Портрет Хрипунова | Иван Аргунов |
| 5. Портрет Евграфа Давыдова | Орест Кипренский |
| 6. Свежий кавалер | Павел Федотов |
| 7. Медный змий | Федор Бруни |
| 8. Неравный брак | Василий Пукирев |
| 9. Явление Христа народу | Александр Иванов |
| 10. Тайная вечеря | Николай Ге |
| 11. Охотники на привале | Василий Перов |
| 12. Оттепель | Федор Васильев |
| 13. Лунная ночь в Неаполе | Сильвестр Шедрин |
| 14. Не ждали | Илья Репин |
| 15. Богатыри | Виктор Васнецов |
| 16. Всюду жизнь | Николай Ярошенко |
| 17. Меншиков в Березове | Василий Суриков |
| 18. Портрет М.А. Дьяковой | Дмитрий Левицкий |
| 19. Портрет М.И. Лопухиной | Владимир Боровиковский |
| 20. Портрет А.П. Струйской | Федор Рокотов |
| 21. Кружевница | Василий Тропинин |
| 22. Христос в пустыне | Иван Крамской |
| 23. Дети | Валентин Серов |
| 24. Березовая роща | Архип Куинджи |
| 25. Сосновый бор | Иван Шишкин |
| 26. Бабушкин сад | Василий Поленов |
| 27. Грачи прилетели | Алексей Саврасов |
| 28. Над вечным покоем | Исаак Левитан |
| 29. Все в прошлом | Василий Максимов |
| 30. Земство обедает | Григорий Мясоедов |
| 31. Ярмарка | Борис Кустодиев |
| 32. На пашне. Весна | Алексей Венецианов |
| 33. Апофеоз войны | Василий Верещагин |
| 34. Княжна Тараканова | Константин Флавицкий |
| 35. Черное море | Иван Айвазовский |
| 36. Купание красного коня | Кузьма Петров-Водкин |
| 37. Видение отроку Варфоломею | Михаил Нестеров |

В конце занятия рекомендуется опять вернуться к вопросам “Что? Где? Когда?”. Следует разобрать очередной тип вопросов. Например, бывают вопросы, в которых, чтобы найти правильный ответ, надо вникнуть в исторический и культурный контекст событий, о которых говорится в вопросе. Так, если в вопросе сказано: “во Франции в середине XVII века...” — то сразу необходимо воссоздать картину этого времени — в 1642 году умер герцог Ришелье, вскоре скончался король Людовик XIII, сын Генриха IV, которого звали вероотступником за то, что он часто переходил из протестантизма в католицизм и обратно, убийство Бэкингема, Анна Австрийская, кардинал Мазарини, Д’Артаньян и три мушкетера, Ла-Рошель, Людовик XIV, будущий король-Солнце, его фаворитки, Фронда, войны с испанцами, укрепление абсолютизма, Фуко, Кольбер, железная маска, английская революция, Кромвель, казнь Карла I и многое другое... Всю эту информацию команде необходимо “выложить на стол”, приступая к обсуждению. Все это требует наличия у игроков определенных базовых знаний. (Именно в этот момент и происходит качественный скачок — дети, понимая, что многое они не знают, слышат впервые или где-то слышали, но забыли, — а играть-то хочется! — начинают читать, искать информацию, постепенно, понемногу...) Тренеру здесь очень важно ненавязчиво подсказывать, где об этом можно прочитать. Ни в коем случае нельзя заставлять “к следующему разу выучить наизусть” то-то и то-то. Лучше всего “работает” соболезнавание, что эту книгу, статью, журнал дети еще не прочитали. Перед тем как начать задавать вопросы, стоит привести несколько дат и попросить команды привязать их к отдельным странам, например:

- Россия, начало XVII века (Борис Годунов, Лжедмитрий, Смута, восстание Болотникова, захват Москвы поляками, Минин и Пожарский, Иван Сусанин, Ипатьевский монастырь, династия Романовых...);
- Греция, времена троянской войны (яблоко раздора, Елена, Менелай, Одиссей, Ахилл, Гектор, олимпийские боги, Парис, троянский конь, Лаокоон, возвращение ахейцев домой, Гомер, Генрих Шлиман...);
- Италия на рубеже XV и XVI веков (Возрождение, великие художники...);
- ...

Вот несколько вопросов, иллюстрирующих приведенные выше тезисы.

Вопрос 1. Когда французы заняли Москву, почти во все дома были определены для постоя французские солдаты и офицеры. Но дом, принадлежавший графине Наталье Александровне Зубовой, был освобожден от постоя. Графине даже были оказаны воинские почести. Кто был отцом графини?

Разбор. Понятно, что речь идет о войне 1812 года. Фамилия графини — Зубова — явно по мужу. Девичья фамилия, конечно же, другая. Судя по отчеству, отца графини звали Александром. Ей были оказаны воинские почести скорее всего из-за ее отца — другой информации в вопросе нет. Отец, по-видимому, был военным, и не рядовым военным. Воинские почести оказывают обыкновенно выдающимся людям, даже если они и были

противниками. Какого мы знаем известного военного по имени Александр, дочери которого в его честь были отданы военные почести? Ответ совершенно понятен.

Ответ. Александр Васильевич Суворов.

Вопрос 2. После того как 1 августа 1914 года Германия объявила войну России, началась “борьба с немецким засильем”. А с чего она началась в Петербурге?

Разбор. Известно, что после объявления войны в Петербурге и Москве начались погромы немецких магазинов. Хотя назвать это “борьбой с немецким засильем” довольно трудно. Ведь жена императора была немкой, да и в жилах Николая Романова русской крови было существенно меньше, чем немецкой. Нужно искать то, что сделать легче всего, что видно всем и не требует долговременной работы. Что же это? Да то, что в конце 80-х — начале 90-х годов происходило, в частности, в Москве: снос памятников, переименование улиц и городов. Именно тогда Санкт-Петербург — немецкое название!!! — и стал на 10 лет Петроградом.

Ответ. Петербург был переименован в Петроград.

Автор: А.Тваскис (г. Ереван)

Вопрос 3. 25 марта 2001 года один англичанин в благодарственной речи сказал: “Мне принесли историческую картину Жака-Люка Жерона, которая называлась “<два слова пропущено> вниз!” Эта картина поразила меня. Я увидел величие и падение огромного государства и мгновенно согласился работать”. Восстановите два пропущенных слова в названии картины.

Разбор. Благодарственные речи обычно произносят после получения каких-либо наград. В это время — в конце марта — ежегодно происходит вручение премии Американской киноакадемии (премия “Оскар”). Можно вспомнить недавних лауреатов этой премии, названия нашумевших фильмов, режиссером или актером в которых был англичанин. Далее, величие и падение огромного государства — путем простого перебора можно выйти на Древний Рим. Если это Древний Рим, то надо перебирать реалии, не забывая о фильме. В конце концов можно выйти на фильм англичанина Ридли Скотта “Гладиатор”, а уже отсюда на пропущенные слова: “Большие пальцы”. Большие пальцы вниз — требование смерти проигравшему гладиатору.

Ответ. Большие пальцы.

Комментарий: это цитата из речи Ридли Скотта на получении “Оскара” за фильм “Гладиатор”.

Автор: С.Полиссский (г. Харьков)

Вопрос 4. Однажды группа советских поэтов отправилась в некую страну. В состав группы не включили Анну Ахматову, зато поехала Маргарита Алигер. По этому поводу Ахматова заметила, что там наверняка больше хотели бы видеть ЕГО сестру, а не ЕГО однофамилицу. Назовите ЕГО и эту страну.

Разбор. Анна Ахматова — Поэт (а не поэтесса, по ее же словам). Она ЕГО сестра, скорее всего именно по поэтическому цеху. Алигер — ЕГО однофамилица, значит ЕГО фамилия практически созвучна. Алигер, Алигери!!! Данте Алигери. Великий итальянский поэт.

Ответ. Данте, Италия.

Автор: Б.Шойхет (г. Франкфурт-на-Майне)

Вопрос 5. Верите вы или нет, но последним Великим князем Московским был Василий III, последним русским царем — Иван Алексеевич, последним императором всероссийским — Михаил Александрович, а последним князем московским — некий Мишель. Назовите время, в которое носил этот титул (или же вопросную часть можно сформулировать так: “от кого этот Мишель получил этот титул” или “под какой фамилией он более известен”).

Разбор. Действительно, отец Ивана Грозного Василий III был последним Великим князем, так как его сын принял на себя титул царя. Старший брат Петра I Иван V вместе с Петром были царями, но затем Петр стал императором. Николай II отрекся и за себя, и за своего сына Алексея в пользу своего брата Михаила (который вскоре также отрекся). Итак, все сказанное выше — правда. Но откуда московский князь, и не Великий князь, а просто князь, да еще с нерусским именем Мишель? Сразу приходит на ум война 1812 года. И действительно, маршал Мишель Ней получил этот титул из рук Наполеона...

Ответ. В годы первой отечественной войны (1812 г.).

Автор: Б.Бурда (г. Одесса)

Занятие 10

Очередное занятие опять посвящено играм на бумаге. Командам выдаются листы бумаги, на которых помещены правила выполнения очередного задания (которые стоит прочитать еще и вслух). Второе задание этого занятия вызывает огромные затруднения даже и у взрослых. Поэтому после проверки результатов конкурса следует попросить команды записать правильные ответы (т.е. соответствие композитора и написанной им оперы), чтобы у них получилась своеобразная “шпаргалка”. На одном из следующих занятий можно вновь вернуться к подобному (или непосредственно этому же конкурсу) и вновь проверить, что осталось в памяти. Это же касается всех конкурсов типа “Соответствие”. Итак:

Задание 1. “Найди пару-3”

Приведены фамилии писателей и созданные ими литературные герои, надо найти соответствие.

1. Гаврош	Аллен и Сувестр
2. Гаргантюа	Берроуз
3. Доктор Джекил	Бомарше
4. Жюльен Сорель	Брехт
5. Кандид	Булгаков
6. Макбет	Войнович
7. Маугли	Вольтер
8. Мэкки-нож	Гауф
9. Раскольников	Гашек
10. Сирано де Бержерак	Гоголь
11. Скапен	Гюго
12. Тарзан	Достоевский
13. Фантомас	Дюма
14. Фигаро	Ильф и Петров

15. Франкенштейн	Киплинг
16. Человек-невидимка	Конан Дойл
17. Шерлок Холмс	Лермонтов
18. Маленький Мук	Мольер
19. Вито Корлеоне	А.Н. Островский
20. Швейк	Пушкин
21. Савельич	Пьюзо
22. Гаев	Рабле
23. Одинцова	Ростан
24. Чонкин	Стендаль
25. Изя Кацман	Стивенсон
26. Роберт Джордан	А. и Б. Стругацкие
27. Рошфор	Тургенев
28. Глумов	Уэллс
29. Варенуха	Флобер
30. Берлага	Фонвизин
31. Скотинин	Хемингуэй
32. Сквозник-Дмухановский	Чехов
33. Максим Максимович	Шекспир
34. Бовари	Шелли

Ответы:

1. Гаврош	Гюго
2. Гаргантюа	Рабле
3. Доктор Джекил	Стивенсон
4. Жюльен Сорель	Стендаль
5. Кандид	Вольтер
6. Макбет	Шекспир
7. Маугли	Киплинг
8. Мэкки-нож	Брехт
9. Раскольников	Достоевский
10. Сирано де Бержерак	Ростан
11. Скапен	Мольер
12. Тарзан	Берроуз
13. Фантомас	Аллен и Сувестр
14. Фигаро	Бомарше
15. Франкенштейн	Шелли
16. Человек-невидимка	Уэллс
17. Шерлок Холмс	Конан Дойл
18. Маленький Мук	Гауф
19. Вито Корлеоне	Пьюзо
20. Швейк	Гашек
21. Савельич	Пушкин
22. Гаев	Чехов
23. Одинцова	Тургенев
24. Чонкин	Войнович
25. Изя Кацман	А. и Б. Стругацкие
26. Роберт	Джордан Хемингуэй
27. Рошфор	Дюма
28. Глумов	А.Н. Островский
29. Варенуха	Булгаков
30. Берлага	Ильф и Петров
31. Скотинин	Фонвизин
32. Сквозник-Дмухановский	Гоголь
33. Максим Максимович	Лермонтов
34. Бовари	Флобер

Задание 2. "Найди пару-4"

Приведены фамилии композиторов и созданные ими оперы, надо найти соответствие.

- | | |
|-------------------------|--------------------------|
| 1. Орфей и Эвридика | Бела Барток |
| 2. Волшебная флейта | Винченцо Беллини |
| 3. Замок герцога | Людвиг ван Бетховен |
| Синяя Борода | |
| 4. Фиделио | Жорж Бизе |
| 5. Вольный стрелок | Александр Бородин |
| 6. Летучий голландец | Рихард Вагнер |
| 7. Вильгельм Телль | Карл Мария фон Вебер |
| 8. Норма | Джузеппе Верди |
| 9. Любовный напиток | Джордж Гершвин |
| 10. Риголетто | Михаил Глинка |
| 11. Паяцы | Кристоф Вилибальд Глюк |
| 12. Тоска | Семен Гулак-Артемьевский |
| 13. Жизнь за царя | Шарль Гуно |
| 14. Русалка | Александр Даргомыжский |
| 15. Демон | Гаэтано Доницетти |
| 16. Князь Игорь | Руджеро Леонкавалло |
| 17. Хованщина | Жюль Массне |
| 18. Пиковая дама | Джакомо Мейербер |
| 19. Золотой петушок | Вольфганг Амадей Моцарт |
| 20. Война и мир | Модест Мусоргский |
| 21. Катерина Измайлова | Жак Оффенбах |
| 22. Алеко | Сергей Прокофьев |
| 23. Порги и Бесс | Джакомо Пуччини |
| 24. Гугеноты | Сергей Рахманинов |
| 25. Фауст | Николай |
| | Римский-Корсаков |
| 26. Кармен | Джоаккино Россини |
| 27. Вертер | Антон Рубинштейн |
| 28. Сказки Гофмана | Петр Чайковский |
| 29. Мертвые души | Дмитрий Шостакович |
| 30. Запорожец за Дунаем | Родион Щедрин |

Ответы:

- | | |
|-------------------------|-------------------------|
| 1. Орфей и Эвридика | Кристоф Вилибальд Глюк |
| 2. Волшебная флейта | Вольфганг Амадей Моцарт |
| 3. Замок герцога | Бела Барток |
| Синяя Борода | |
| 4. Фиделио | Людвиг ван Бетховен |
| 5. Вольный стрелок | Карл Мария фон Вебер |
| 6. Летучий голландец | Рихард Вагнер |
| 7. Вильгельм Телль | Джоаккино Россини |
| 8. Норма | Винченцо Беллини |
| 9. Любовный напиток | Гаэтано Доницетти |
| 10. Риголетто | Джузеппе Верди |
| 11. Паяцы | Руджеро Леонкавалло |
| 12. Тоска | Джакомо Пуччини |
| 13. Жизнь за царя | Михаил Глинка |
| 14. Русалка | Александр Даргомыжский |
| 15. Демон | Антон Рубинштейн |
| 16. Князь Игорь | Александр Бородин |
| 17. Хованщина | Модест Мусоргский |
| 18. Пиковая дама | Петр Чайковский |
| 19. Золотой петушок | Николай |
| | Римский-Корсаков |
| 20. Война и мир | Сергей Прокофьев |
| 21. Катерина Измайлова | Дмитрий Шостакович |
| 22. Алеко | Сергей Рахманинов |
| 23. Порги и Бесс | Джордж Гершвин |
| 24. Гугеноты | Джакомо Мейербер |
| 25. Фауст | Шарль Гуно |
| 26. Кармен | Жорж Бизе |
| 27. Вертер | Жюль Массне |
| 28. Сказки Гофмана | Жак Оффенбах |
| 29. Мертвые души | Родион Щедрин |
| 30. Запорожец за Дунаем | Семен |
| | Гулак-Артемьевский |

Задание 3. "Гибрид"

Идея конкурса: Евгений Копейка, г. Одесса

От каждого из двух произведений одного и того же автора взяты куски названий и объединены в некое "новое произведение". Надо определить подлинные названия обоих произведений и автора. Авторы не повторяются — это 45 разных авторов и 90 их произведений.

- | | | |
|--------------------------|-------------------------|----------------------------------|
| 1. Дочка-барышня | 16. Голубой рыжих | 31. Серебряный до пяти |
| 2. Сказка нашего времени | 17. Обелиск взаймы | 32. Мария Орлеанская |
| 3. Охота в Зазеркалье | 18. Гадкие на склоне | 33. Владелец сокровищ |
| 4. Мастер и яйца | 19. Витя Малеев на Луне | 34. Принц возмутитель |
| 5. Анна Ильича | 20. Защита берега | 35. Один день с дубом |
| 6. Волки всякого мудреца | 21. Золотой Морг | 36. Исполнение капитана |
| 7. Жизнь Ра | 22. Поднятая судьба | 37. Книга белого человека |
| 8. Бедные братья | 23. Вешние дети | 38. Луна бритвы |
| 9. Утро снежного городка | 24. Вино по Фаренгейту | 39. Безобразная "в винограднике" |
| 10. Теленок стульев | 25. Визит милосердия | 40. Двенадцать в клетке |
| 11. Кролики из Чегема | 26. Голубая тайна | 41. Лезвие на краю |
| 12. Тарас Невский | 27. Ночной принц | 42. Петр по мукам |
| 13. Три дня без строчки | 28. Учитель на сене | 43. Мартин большого дома |
| 14. Университеты Самгина | 29. Ночь Гэтсби | 44. Учитель Дианы |
| 15. Прощай, колокол | 30. Укрощение Ромео | 45. 93-й собор |

Ответы:

“Новое произведение”	Подлинные названия двух произведений	Автор
1. Дочка-барышня	Капитанская дочка и Барышня-крестьянка	Пушкин
2. Сказка нашего времени	Сказка об Ашик Керибе и Герой нашего времени	Лермонтов
3. Охота в Зазеркалье	Охота на Снарка и Алиса в Зазеркалье	Кэрролл
4. Мастер и яйца	Мастер “и Маргарита “и Роковые яйца	Булгаков
5. Анна Ильича	Анна Каренина “и Смерть Ивана Ильича	А.Н. Толстой
6. Волки всякого мудреца	Волки и овцы “и На всякого мудреца довольно простоты	А.Н. Островский
7. Жизнь Ра	Жизнь насекомых и Омон Ра	Пелевин
8. Бедные братья	Бедные люди “и Братья Карамазовы	Достоевский
9. Утро снежного городка	Утро стрелецкой казни и Взятие снежного городка	Суриков
10. Теленок стульев	12 Стульев “и Золотой теленок	Ильф и Петров
11. Кролики “из Чегема	Сандро из Чегема “и Кролики и удавы	Искандер
12. Тарас Невский	Тарас Бульба “и Невский проспект	Гоголь
13. Три дня без строчки	Три толстяка “и Ни дня без строчки	Олеша
14. Университеты Самгина	Мои университеты и Жизнь Клима “Самгина	Горький
15. Прощай, колокол	Прощай, оружие “и По ком звонит колокол	Хемингуэй
16. Голубой рыжих	Голубой карбункул и Союз рыжих	Конан Дойл
17. Обелиск взаймы	Черный обелиск “и Жизнь взаймы	Ремарк
18. Гадкие “на склоне	Гадкие лебеди “и Улитка на склоне	А. и Б. Стругацкие
19. Витя Малеев “на Луне	Витя Малеев “в школе и дома “и Незнайка на Луне	Носов
20. Защита берега	Защита Лужина “и Другие берега	Набоков
21. Золотой Морг	Золотой жук “и Убийство “на улице Морг	По
22. Поднятая судьба	Поднятая целина “и Судьба человека	Шолохов
23. Вешние дети	Вешние воды “и Отцы и дети	Тургенев
24. Вино “по Фаренгейту	Вино “из одуванчиков “и 451о “по Фаренгейту	Брэдбери
25. Визит милосердия	Визит к Минотавру и Эра милосердия	Вайнеры
26. Голубая тайна	Голубая чашка “и Военная тайна	Гайдар
27. Ночной принц	Ночной полет “и Маленький принц	Сент-Экзюпери
28. Учитель “на сене	Учитель танцев “и Собака на сене	Лопе де Вега
29. Ночь Гэтсби	Ночь нежна “и Великий Гэтсби	Фицджеральд
30. Укрощение “Ромео	Укрощение строптивой “и Ромео “и Джульетта	Шекспир
31. Серебряный до пяти	Серебряный герб и От двух до пяти	Чуковский
32. Мария Орлеанская	Мария Стюарт и Орлеанская дева	Шиллер
33. Владелец сокровищ	Владелец Баллантрэ и Остров сокровищ	Стивенсон
34. Принц возмутитель	Возмутитель спокойствия и Очарованный принц	Соловьев
35. Один день “с дубом	Один день Ивана Денисовича и Бодался теленок с дубом	Солженицын
36. Исполнение капитана	Исполнение желаний “и Два капитана	Каверин
37. Книга белого человека	Книга джунглей “и Бремя белого человека	Киплинг
38. Луна бритвы	Луна и грош “и Острые бритвы	Мозм
39. Безобразная “в винограднике	Безобразная герцогиня “и Лисы “в винограднике	Фейхтвангер
40. Двенадцать “в клетке	Двенадцать месяцев и Детки “в клетке	Маршак
41. Лезвие на краю	Лезвие бритвы “и На краю Ойкумены	Ефремов
42. Петр по мукам	Петр I и Хождение по мукам	А.Н. Толстой
43. Мартин большого дома	Мартин Иден “и Маленькая хозяйка большого дома	Лондон
44. Учитель Дианы	Учитель фехтования “и Две Дианы	Дюма
45. 93-й собор	93-й год и Собор Парижской богородицы	Гюго

Занятие 11

На этом занятии следует опять вернуться к вопросам “Что? Где? Когда?”, предложив пакет вопросов недавно прошедшего турнира. (Вопросы следует предварительно просмотреть, убрать те вопросы, которые, на ваш взгляд, нелогичны, неинтересны, некорректны.) На занятие, которое длится 1,5—2, часа обычно хватает 30 вопросов. После того как команды дадут ответы, следует проанализировать и провести разбор вопросов, которые вызвали затруднения.

Во время тренировки желательно строго соблюдать следующие условия:

1. Ответ дает один игрок, которого назначает капитан или ведущий.
2. Если отвечающего назначает ведущий, то необходимо задействовать в качестве отвечающего каждого игрока команды. Ведущий в диалоге с отвечающим должен не чураться провокации, делать вид, что не понимает ответа, путать игрока и т.п. (так у игрока вырабатывается способность отстаивать свое мнение, мнение команды, за которую в данный момент он несет ответственность).
3. Любая подсказка одного из игроков считается поводом для незасчитывания даже правильного ответа (после 1—2 предупреждений).
4. Ни в коем случае нельзя оставлять без внимания фразы типа “ответа нет”. Надо убедить команды, что во время тренировки, во время минуты обсуждения надо пытаться найти ответ, не стесняясь высказывать вслух самые экзотические версии, то, что кажется детям глупостью. Порой именно “глупые” версии и являются правильными. Эта раскованность в игре должна помочь команде в процессе поиска правильного решения. Задача тренера — убедить детей, что над ними не будут смеяться, что они с тренером коллеги по отношению к игре. Просто тренер несколько опытнее.
5. Надо пресекать в зародыше быстро возникающую у многих команд завышенную самооценку. В этих случаях в не взятых вопросах виноваты кто угодно — плохая формулировка, “тупая” тема, плохая дикция ведущего, все что угодно, но только не команда. Очень часто это выражается в громком вопросе капитана или одного из игроков: “И как это брать?” Это очень серьезный симптом того, что в команде не все в порядке. В этих случаях стоит мягко обратить внимание такой команды на то, что вопрос действительно не самый лучший, но вот другие команды нашли ответ. Значит, вопрос можно было взять. Значит, не надо никого винить, кроме себя. Да и себя винить не надо. Надо просто настраиваться на то, чтобы попытаться правильно ответить на следующие вопросы. Внешние обвинения расслабляют команду. Не надо искать виновных, но и не надо самоуспокаиваться тем, что вопросы плохие, “одеяло душное, подушка колючая” и т.п., а команда на самом деле великая...

6. После ответа команды на вопрос следует попытаться выяснить у отвечающего, почему дан именно такой (даже правильный) ответ. Это очень важно, когда на тренировке присутствует несколько команд и тренер не слышал обсуждения. Тренер должен понять для себя, каким образом команда пришла к конкретному ответу, обратить внимание на возможные нелогичности, невнимательность при обсуждении, упущенные командой слова и фразы из текста вопроса.

7. Во время тренировки надо вести не соревнование между командами, а просто фиксировать количество правильных ответов у каждой команды. Это надо подчеркнуть — на тренировке нет “самой” сильной и “самой” слабой команды. Сегодня одна команда сыграла сильнее, в следующий раз — другая. (Как ни странно, это действительно так. Со стабильностью у детей всегда большие проблемы.)

Материалы для такого занятия можно подобрать из вопросов многочисленных турниров, представленных в базе вопросов Интернет-клуба <http://znatoki.kulichki.net/znatoki/dimrub/db/dbmain.html>, из многочисленных брошюр, изданных по итогам всевозможных турниров, фестивалей, чемпионатов, лагерей интеллектуальных игр, а также из книг, которые в последнее время пишут известные игроки.

В конце занятия, после итогового разбора наиболее характерных ошибок (несоответствие ответа форме вопроса, недостаточная конкретизация ответа, наоборот, излишняя конкретизация ответа, которая перечеркивает его “правильность”, оценка двух вроде бы равноправных версий на один и тот же вопрос и т.п.), необходимо похвалить все команды и отдельных игроков. А на “закуску” предложить небольшой конкурс в письменном виде.

Задание 1. “Папа, отзовись! Кто был папой...”

Автор Евгений Копейка, (г. Одесса)

- | | |
|--------------------------------|----------------------------|
| 1. Буратино | Авраам |
| 2. Петра I | Алексей Михайлович Романов |
| 3. Виконта де Бражелона | Амур-батюшка |
| 4. Всадника без головы | Бальтазар |
| 5. Русских городов | Вудли Пойндекстер |
| 6. Марии Антоновны | городничий Антон Антонович |
| 7. Снегурочки | граф де ла Фер — Атос |
| 8. Человека-амфибии | Дед Мороз |
| 9. Множества народов | Киса Воробьянинов |
| 10. Царевны Кутафы | Константин Циолковский |
| 11. Остапа и Андрия | Норберт Винер |
| 12. Русских рек | папа Карло |
| 13. Ункаса | профессор Громов |
| 14. Владимира Красное Солнышко | Ростов-папа |
| 15. Электроника | Святослав |

- | | |
|-----------------------------------|-----------------------|
| 16. Русской демократии | Сергей Львович Пушкин |
| 17. Александра Сергеевича Пушкина | Тарас Бульба |
| 18. Кибернетики | Царь Горох |
| 19. Космонавтики | Чингачгук |

Ответы:

- | | |
|--|-----------------------------------|
| 1. Буратино | папа Карло |
| 2. Петра I | Алексей Михайлович Романов |
| 3. Виконта де Бражелона | граф де ла Фер — Атос |
| 4. Всадника без головы | Вудли Пойндекстер |
| 5. Русских городов | Ростов-папа |
| 6. Марии Антоновны Сквозник-Дмухановской | городничий Антон Антонович |
| 7. Снегурочки | Дед Мороз |
| 8. Человека-амфибии | Бальтазар |
| 9. Множества народов | Авраам |
| 10. Царевны Кутафьи | Царь Горох |
| 11. Остапа и Андрия | Тарас Бульба |
| 12. Русских рек | Амур-батюшка |
| 13. Ункаса | Чингачгук |
| 14. Владимира Красное Солнышко | Святослав |
| 15. Электроника | профессор Громов |
| 16. Русской демократии | Киса Воробьянинов |
| 17. Александра Сергеевича Пушкина | Сергей Львович Пушкин |
| 18. Кибернетики | Норберт Винер |
| 19. Космонавтики | Константин Эдуардович Циолковский |

Занятие 12

Очередное занятие частично посвящено играм на бумаге. Командам выдаются листы бумаги, на которых помещены правила выполнения очередного задания (которые стоит прочесть еще и вслух). Другая часть занятия ориентирована на выработку у игроков команд взаимопонимания в самых разных ситуациях.

Задание 1. "Кто как умер"

Автор — Борис Бурда, (г. Одесса)

- | | |
|-------------------------|------------------------|
| 1. Джон Кеннеди | 17. Джеймс Кук |
| 2. Жена и студент | 18. Юрий Гагарин |
| 3. Джордано Бруно | 19. Иисус Христос |
| 4. Герман Геринг | 20. Генерал Карбышев |
| 5. Вещий Олег | 21. Виктор Цой |
| 6. Анна де Бейль | 22. Дездемона |
| 7. Анвар Мохаммед Садат | 23. Григорий Распутин |
| 8. Снегурочка | 24. Змей Горыныч |
| 9. Нерон | 25. Джон Леннон |
| 10. Айртон Сenna | 26. Кощей Бессмертный |
| 11. Зоя Космодемьянская | 27. Кузнецик |
| 12. Ясон | 28. Уинстон Черчилль |
| 13. Индюк | 29. Троцкий |
| 14. Элвис Пресли | 30. Царь Додон |
| 15. Колобок | 31. Космонавт Комаров |
| 16. Фредди Меркьюри | 32. Адольф Шикльгрюбер |

- | | |
|-------------------|--------------------|
| 33. Серый Волк | 37. Верещагин |
| 34. Саманта Смит | 38. Петруха |
| 35. Молотов | 39. Черный Абдулла |
| 36. Мэрилин Монро | 40. Граф Калиостро |

Ответы:

- | | |
|-------------------------|------------------------------------|
| 1. Джон Кеннеди | Убит из снайперской винтовки. |
| 2. Жена и студент | А муж обоих убил топором. |
| 3. Джордано Бруно | Сожжен на костре. |
| 4. Герман Геринг | Принял цианид. |
| 5. Вещий Олег | Укушен змеей. |
| 6. Анна де Бейль | Казнена мечом (Миледи это). |
| 7. Анвар Мохаммед Садат | Расстрелян террористами. |
| 8. Снегурочка | Растаяла. |
| 9. Нерон | Самоубийство. |
| 10. Айртон Сenna | Разбился на а/м Williams-Renault. |
| 11. Зоя Космодемьянская | Повешена. |
| 12. Ясон | Завален обломками "Аргон". |
| 13. Индюк | Сварен в супе. |
| 14. Элвис Пресли | Передозировка наркотиков. |
| 15. Колобок | Съеден Лисой. |
| 16. Фредди Меркьюри | Умер от СПИДа. |
| 17. Джеймс Кук | Съеден аборигенами. |
| 18. Юрий Гагарин | Разбился на самолете. |
| 19. Иисус Христос | Распят на кресте. |
| 20. Генерал Карбышев | Облит водой на морозе. |
| 21. Виктор Цой | Разбился на а/м "Москвич-2141". |
| 22. Дездемона | Задушена мужем. |
| 23. Григорий Распутин | Утонул. |
| 24. Змей Горыныч | Трижды обезглавлен. |
| 25. Джон Леннон | Застрелен маньяком. |
| 26. Кощей Бессмертный | Иголка обломилась. |
| 27. Кузнецик | Съеден лягушкой. |
| 28. Уинстон Черчилль | Умер в своей постели. |
| 29. Троцкий | Убит ледорубом. |
| 30. Царь Додон | Заклеван петухом. |
| 31. Космонавт Комаров | Разбился в спускаемом аппарате. |
| 32. Адольф Шикльгрюбер | Принял цианид и застрелился. |
| 33. Серый Волк | Убит по наводке Красной Шапочки. |
| 34. Саманта Смит | Разбилась на самолете "Боинг-747". |
| 35. Молотов | Умер своей смертью. |
| 36. Мэрилин Монро | Отравилась барбитуратами. |
| 37. Верещагин | Взорвался на mine Сухова. |
| 38. Петруха | Зарезан Черным Абдуллой. |
| 39. Черный Абдулла | Застрелен Суховым. |
| 40. Граф Калиостро | Умер в тюрьме от туберкулеза. |

Задание 2. "Однофамильцы + анаграмма"

Автор Алексей Баев (г. Одесса)

В каждом пункте описывается два или больше однофамильцев и указываются их имена. Задача — определить их фамилии. В правом столбце — порядковый номер буквы в соответствующих фамилиях. Эти буквы (расположенные в нужном порядке) дадут ключевое слово.

№	Имя и род деятельности однофамильцев	Буква
I	1. Василий, русский поэт, 2. Николай, отец русской авиации	6
II	1. Павел, советский лауреат Нобелевской премии по физике, 2. Федор, московский футболист	5
III	1. Павел, российский часовщик, 2. Братья Павел и Валерий, российские хоккеисты в НХЛ	3
IV	1. Александр, советский космонавт, 2. Владислав, тоже советский космонавт, 3. Александр, советский детский писатель, 4. Александр, украинский баскетболист, 5. Александр, российский теннисист	5
V	1. Американские актеры Леонард, Артур, Джулиус, 2. Российский издатель Адольф, 3. Немецкий мыслитель и общественный деятель Карл	2
VI	1. Александр, декабрист, капитан, 2. Леонид, телеведущий	2
VII	1. Александр, советско-российский поли- тик, академик, один из инициаторов пе- рестройки, 2. Александр, советский авиа- конструктор, 3. Юрий, советский киноактер, народный артист СССР	6
VIII	1. Канадский певец, гитарист, Брайан, 2. Президенты США, отец Джон и сын Джон Куинси	4
IX	1. Английский микробиолог, один из пер- вооткрывателей пенициллина, Александер, 2. Английский писатель, автор шпионских романов, Ян Ланкастер, 3. Режиссер фильма "Унесенные ветром", Виктор	4
X	1. Английский писатель, Вальтер, 2. Американский астронавт, Дейвид, 3. Американский режиссер, Ридли, 4. Английский исследователь Антаркти- ды, "Роберт Фолкон	5

Ответы:

№	Имя и род деятельности однофамильцев	Буква
I	Жуковский	с
II	Черенков	н
III	Буре	р
IV	Волков	о
V	Маркс	а
VI	Якубович	к
VII	Яковлев	е
VIII	Адамс	м
IX	Флеминг	м
X	Скотт	т

Ключевое слово: КОММЕРСАНТ.

Задание 3. "Верись — не верись"

Команды на счет "три" поднимают руку, если верят, и не поднимают, если не верят. Или поднимают одну из табличек со словами "ДА" и "НЕТ".

1. Верите ли вы, что легенды об основателе ордена францисканцев собраны в сборнике "Ягодки Святого Франциска Ассизского"? (Нет, не ягодки, а цветочки.)

2. Верите ли вы, что юката — это ночное кимоно? (Да.)

3. Верите ли вы, что будущий Супермен родился на планете Аргон? (Нет, на планете Криптон.)

4. Верите ли вы, что дигтеры — это крайне левое крыло в Английской революции XVII века? (Да.)

5. Верите ли вы, что согласно Плутарху последними словами Юлия Цезаря были: "Мало я тебя, свинью, благодетельствовал, что ты теперь на меня с ножом лезешь"? (Нет.)

6. Верите ли вы, что на гербе США изображен не орел, а белоголовый орлан? (Да.)

7. Верите ли вы, что первое восхождение на Джомолунгму датируется еще временем правления китайского императора Цинь Шихуанди? (Нет.)

8. Верите ли вы, что солитеры — это то же самое, что и цепни? (Да.)

9. Верите ли вы, что вратаря "Баварии" и сборной Германии по футболу за его прыгучесть и внешний вид прозвали "Гориллой"? (Нет, "Орангутангом".)

10. Верите ли вы, что полька не является польским танцем? (Да, чешским.)

11. Верите ли вы, что пирсинг — это способ рыбной ловли с далеко вдающегося в водоем причала-пирса? (Нет, это прокалывание частей тела для вставления в отверстия колец и т.п.)

12. Верите ли вы, что римский проконсул Лукулл угощал гостей на своих пирах муравьиными языками, комаринными носами и соловьиными ногтями? (Нет.)

13. Верите ли вы, что команда французского корабля или самолета называется "эпатаж"? (Нет, экипаж.)

14. Верите ли вы, что у немецкого философа Иммануила Канта есть как минимум три произведения, чье название начинается со слова "Критика..."? (Да, "Крити-

ка чистого разума”, “Критика практического разума”, “Критика способности суждения”).

15. Верите ли вы, что песня Пугачевой “Три счастливых дня” посвящена Киркорову? (Нет, Парижу.)

16. Верите ли вы, что Ода — это японский полководец, который в 1573 году сверг последнего сёгуна рода Асикага? (Да, это Ода Нобунага.)

Задание 4. “Кто куда горазд”

Авторы: Елена Орлова и Владимир Белкин (Москва)

Каждая команда выделяет одного игрока, который за 1,5—2 минуты должен при помощи мимики и жеста объяснить своей команде как можно больше фильмов, так, чтобы команда их отгадала.

Пакет 1: “Ирония судьбы, или С легким паром”, “Белое солнце пустыни”, “Терминатор”, “Кавказская пленница”, “Джентльмены удачи”, “Криминальное чтиво”, “Запах женщины”, “Место встречи изменить нельзя”.

Пакет 2: “Золушка”, “Обыкновенное чудо”, “Пятый элемент”, “Двенадцать стульев”, “Человек-амфибия”, “Москва слезам не верит”, “Маска”, “Титаник”.

Пакет 3: “Зеркало”, “Десять негрят”, “Гарри Поттер”, “Берегись автомобиля”, “Тарзан”, “Властелин колец”, “Сибирский цирюльник”, “Дракула”.

Пакет 4: “Здравствуй, я ваша тетя”, “Гладиатор”, “Отелло”, “Мимино”, “Самогонщики”, “Соломенная шляпка”, “Ну, погоди!”, “Гараж”.

Задание 5. “Испорченный телефон”

Задание 6. “Сказка о том...”

Автор Алексей Бороздин (г. Новосибирск)

Это командно-индивидуальная игра — за правильный ответ игрок приносит своей команде условные очки. Отвечает тот игрок, который раньше всех поднял руку. Выкрики с места должны сразу же и достаточно жестко пресекаться. Этот конкурс можно сыграть по правилам “Покера” (3.1.2.9).

1. Сказка о том, как по подложному плану и с помощью убийства завладели недвижимостью законного владельца (“Кот в сапогах”).

2. Сказка о том, как с точки зрения современной автору науки мигрируют земноводные (“Лягушка-путешественница”).

3. Сказка о том, что нудизм имеет глубокие корни даже в высших эшелонах государственной власти (“Новое платье короля”).

4. Сказка о том, как на невинное существо было совершено несколько покушений, одно из которых закончилось успешно (“Колобок”).

5. Сказка о том, что для достижения счастливого конца достаточно просто вырасти (“Гадкий утенок”).

6. Сказка о том, сколь опасны доверительные разговоры с незнакомцами в лесу (“Красная Шапочка”).

7. Сказка о том, что с нанимаемыми работниками лучше расплачиваться деньгами, не то хуже будет (“Сказка о попе и его работнике Баде”).

8. Сказка о том, что, когда результат, которого настойчиво добиваешься, достигается с чужой помощью, это не приносит радости (“Курочка Ряба”).

9. Сказка о том, что курение не всегда сокращает жизнь, а иногда значительно продлевает (“Отново”).

10. Сказка о том, как эффективно действует бригадный метод в сельском хозяйстве (“Репка”).

В конце занятия можно задать 6—8 вопросов на командное обсуждение.

Итоги трех месяцев тренировок

Если в течение этого времени тренеру удалось сформировать более или менее постоянные игровые составы, добиться, чтобы дети регулярно посещали занятия, то их интерес к посещению клуба и желание играть надо постоянно “подогревать”, предлагая принять участие в разных конкурсах.

Возможно, стоит выделить из общей массы 7—8 человек, которые хотят и могут добиться определенных высот в спортивном “Что? Где? Когда?”, и проводить с ними отдельные занятия, выдержанные в форме жесткого тренинга на разнообразных вопросах.

Однако для основной массы детей, приходящих в клуб, игра “Что? Где? Когда?” должна стать всего лишь одной из игровых форм. В дальнейшем при описании занятий игре “Что? Где? Когда?” не будет уделено повышенного внимания. Ниже в основном приводятся на реальных примерах разные формы развивающих и познавательных игр.

Занятие 13

Очередное занятие опять посвящено играм на бумаге. Командам выдаются листы бумаги, на которых помещены правила выполнения очередного задания (которые стоит прочитать еще и вслух). Итак:

Задание 1. “Эрудит-лото + анаграммы”

Авторы: Елена Орлова и Владимир Белкин (Москва)

Даны: вопрос и четыре варианта ответов. Один из вариантов правильный. Из соответствующих ответов букв можно в каждом случае составить ключевое слово. В каждом задании зашифровано по одному слову.

Эрудит-лото № 1							

Эрудит-лото № 2							

Эрудит-лото № 3							

Эрудит-лото № 4							

Эрудит-лото № 5							

Эрудит-лото № 6							

ЭРУДИТ-ЛОТО № 1

1. Какими словами заканчивается фраза Виктора Шендеровича: “С рычагов власти надо снимать...”?

- т) отпечатки пальцев;
- б) нечистые руки;
- в) неумелые ноги;
- д) Александра Фадеева.

2. Как называется выбранное место на макушке католического монаха?

- а) цензура;
- р) тонзура;
- в) мензура;
- д) амбразура.

3. Что называется дынным деревом?

- а) гавайя;
- и) папайя;
- п) секвойя;
- е) маракую.

4. Ботинки какой фирмы попали даже в Оксфордский словарь английского языка?

- к) “Гриндерс”;
- м) “Бульдог”;
- о) “Скороход”;
- с) “Д-р Мартенс”.

5. Что означает китайское слово “цзаофань”?

- т) разновидность хунвейбинов;
- к) подвид панды;
- л) побеги молодого бамбука;
- м) последователь Конфуция.

6. “Служанка-госпожа” — это:

- а) повесть Пушкина;
- в) поэма Ронсара;
- у) опера Перголези;
- е) пьеса Жене.

7. Атрибутом Афины Паллады не является:

- а) сова;
- к) голова Медузы;
- п) олива;
- у) Пегас.

8. Как называется в фигурном катании элемент, который переводится как “смертельная петля”?

- и) сальхов;
- т) кауфман;
- ф) тодес;
- п) аксель.

ЭРУДИТ-ЛОТО № 2

1. Как переводится самоназвание Абхазии — Апсны?

- д) страна души;
- р) страна воинов;
- л) страна гор;
- и) страна тепла.

2. Как называют жителя Архангельска?

- у) архангел;
- х) архангелец;
- р) архангелогородец;
- с) архангелич.

3. Какой физической особенностью отличался бог древнерусского пантеона Семаргл?

- б) семь ног;
- г) семь рук;
- и) семь голов;
- т) семь глаз.

4. Чемпионом мира по футболу не была команда:

- г) Бразилии;
- д) Италии;
- к) Аргентины;
- м) Великобритании.

5. Как называется административный центр области Иль-де-Франс?

- й) Бордо;
- а) Париж;
- д) Марсель;
- ж) Тулуза.

6. Какой премией 31 раз был награжден английский дирижер сэр Джордж Солти?

- т) Эмми;
- и) Оскар;
- ь) Ника;
- л) Грэмми.

7. Что означает тюркское слово “сабза”?

- с) сорт табака;
- и) род кишмиша;
- ц) разновидность зурны;
- у) часть юрты.

8. Какой литератор не писал про призраков?

- и) Карл Маркс;
- в) Адам Смит;
- й) Оскар Уайльд;
- х) Жоржи Амаду.

ЭРУДИТ-ЛОТО № 3

1. Богатыря Добрыню прозвали Никитичем:

б) в честь Ники — богини победы, которая ему всегда сопутствовала;

р) в честь девушки-агента по имени Никита;

а) так как его отца звали Никита;

к) так как он не боялся ни Змея Горыныча, ни Кощея Бессмертного, ни Рыбу, НИ КИТА.

2. Японское пятистишие носит название:

- с) такси;
- о) санки;
- в) танка;
- а) тачанки.

3. Стихотворение “Зайку бросила хозяйка” написал:

- я) Самуил Маршак;
- н) Корней Чуковский;
- к) Сергей Михалков;
- и) Агния Барто.

4. “Вот бежит дворовый мальчик, в салазки” посадив:

- й) Жучку;
- о) Белку;
- г) Стрелку;
- и) Лайку.

5. Столицей африканского государства Буркина-Фасо является:

- ш) Нджамена;
- л) Яунде;
- ж) Могадишо;
- к) Уагадугу.

6. Олимпийский чемпион по тяжелой атлетике Юрий Власов не выполнял одного из движений:

- ч) рывок;
- м) бросок;
- е) жим;
- и) толчок.

7. В качестве посыльного у юного волшебника Гарри Поттера был:

- з) голубь;
- о) сова;
- л) сокол;
- а) грифон.

8. Московская улица Большая Дмитровка раньше называлась:

- с) Пушкинская;
- в) Лермонтовская;
- е) Гоголевская;
- т) Тургеневская.

9. После победы над царем Фарнаком Юлий Цезарь в своем сообщении из 3 слов не использовал слово:

- у) увидел;
- к) напал;
- о) победил;
- ю) пришел.

10. Один из военачальников получил приставку к фамилии не в честь реки, где он одержал победу:

- я) Потемкин;
- х) Суворов;
- и) Румянцев;
- п) великий князь Дмитрий.

ЭРУДИТ-ЛОТО № 4

1. Где регулярно применяется бритва Оккама?

- а) парикмахерская;
- б) ветеринария;
- в) логика;
- г) хирургия.

2. Кто поднял восстание рабов в 73—71 гг. до н.э.?

- и) Спартак;
- к) Зенит;
- л) Реал;
- м) Ювентус.

3. В каком городе состоялись XXII летние Олимпийские игры?

- е) Мехико;
- ж) Мюнхен;
- з) Монреаль;
- и) Москва.

4. Что означает японское слово “каитен”?

- р) самурайский меч;
- с) ритуальный танец;
- т) человек-торпеда;
- у) чайная церемония.

5. Кто является героем сказки Леонида Филатова?

- л) Федот-стрелец;
- м) Диана-охотница;
- н) Папай-моряк;
- о) Иван-дурак.

6. Кто писал под псевдонимом “Казак Луганский”?

- с) Владимир Даль;
- т) Михаил Шолохов;
- у) Денис Давыдов;
- ф) Фаддей Булгарин.

7. В ком, по словам братьев Стругацких, течет та же кровь, что и у человека?

- к) муха це-це;
- л) комар;
- м) клоп;
- н) слепень.

8. Классическую сказку “Золушка” ни разу не экранизировали в жанре:

- л) мультфильм;
- м) опера;
- н) порно;
- о) мистика.

9. Какой месяц, по словам Аллы Пугачевой, бывает “всею лишь только раз в году”?

- п) март;
- р) апрель;
- с) май;
- т) июнь.

ЭРУДИТ-ЛОТО № 5

1. Устав русской армии XIX века категорически запрещал при температуре -10^0 С исполнять прямые обязанности:

- а) музыкантам;
- б) поварам;
- в) кавалеристам;
- г) часовым.

2. Куда должен пойти Кот ученый, чтобы рассказать сказку?

- й) направо;
- к) налево;
- л) вверх;
- м) вниз.

3. Что нужно делать, согласно латинской пословице, дабы орехи, осел и жена приносили пользу?

- и) бить;
- м) любить;
- ф) хранить;
- д) терпеть.

4. Что означает слово “Антиной”?

- т) средство от плача;
- и) химический элемент;
- л) жених Пенелопы;
- г) греческая амфора.

5. Как назывался военный чин в кавалерии, соответствующий фельдфебелю в пехоте?

- н) ротмистр;
- о) вахмистр;
- в) хорунжий;
- к) поручик.

6. Что останется, если от “грязного” отнять “чистый”?

- у) тело;
- й) тара;
- с) тора;
- е) ничего.

7. Кто пострадал сразу от двух героев?

- м) немейский лев;
- п) керинейская лань;
- о) лернейская гидра;
- н) критский бык.

ЭРУДИТ-ЛОТО № 6

1. Чем торгует самый большой в мире магазин “Дом-сейс Узахаус энд Аннекс” в Бруклине (Нью-Йорк)?

- а) поношенная одежда;
- о) похоженная обувь;
- н) поезженные машины;
- е) попиленные стройматериалы.

2. В какой стране находится дворец Алворада?

- а) Испания;
- в) Бразилия;
- б) Перу;
- ш) Мексика.

3. Как называется каракалпакский эпос?

- н) Триста спартанцев;
- е) Три товарища;
- м) Сорок девушек;
- к) Семь сорок.

4. Как сейчас называется государство Верхняя Вольта?

- г) Буркина-Фасо;
- р) Кот-д'Ивуар;
- а) Кабо-Верде;
- б) Мьянма.

5. Какой город является административным центром штата Нью-Йорк?

- т) Нью-Йорк;
- и) Бостон;
- а) Чикаго;
- е) Олбани.

6. Что такое Мильдендо?

- п) типографский шрифт;
- и) город в Лилипутии;
- р) музыкальный термин;
- ж) фамилия футболиста.

7. Как называется траектория полета самолета при снижении?

- м) иммельман;
- а) кабрирование;
- у) глиссада;
- о) пикетирование.

Ответы:

1. 1т — 2р — 3и — 4с — 5т — 6у — 7у — 8ф, ключевое слово: **ФУТУРИСТ**.

2. 1д — 2р — 3и — 4м — 5а — 6л — 7и — 8в, ключевое слово: **ВЛАДИМИР**.

3. 1а — 2в — 3и — 4й — 5к (Нджамена — Чад, Яунде — Камерун, Могадишо — Сомали) — 6м — 7о — 8с — 9к — 10я, ключевое слово: **МАЯКОВСКИЙ**.

4. 1в — 2и — 3и — 4т — 5л — 6с — 7м — 8о — 9с, ключевое слово: **СИМВОЛИСТ**.

5. 1а — 2к — 3и — 4л — 5о — 6й — 7н, ключевое слово: **НИКОЛАЙ**.

6. 1л — 2в — 3м — 4г — 5е — 6и — 7у, ключевое слово: **ГУМИЛЕВ**.

Задание 2. “Кто раньше найдет правильный ответ” (3.1.2.2, упрощенный “Брэйн-ринг”)

Командам предлагается ответить на 12 не очень сложных вопросов. Максимальное время обсуждения — не более 60 секунд, но любая команда в любой момент может дать ответ. Если ответ правильный, у остальных команд ответ не спрашивают, и ведущий переходит к следующему вопросу. Если ответ неправильный, то остальные команды могут продолжить обсуждение. Игра идет до правильного ответа или до истечения 60 секунд (без учета времени, затраченного на ответы команд).

Вопрос 1. Дорогие чернила, изготавливаемые из лучших сортов обработанного кислотой сандалового дерева, и разбавленная руда ртути имеют один цвет. Какое общеизвестное выражение обязано этому цвету?

Ответ. Красная строка (красные чернила и киноварь).

Вопрос 2. Одно значение этого слова происходит от немецкого слова, означающего “недостаток”, а другое — от древнерусского глагола “брати”. Что это за слово?

Ответ. Брак.

Вопрос 3. Какое правило неукоснительно соблюдается в отношении алмазов, масса которых больше 50 каратов?

Ответ. Им дают имена.

Вопрос 4. Когда в 1384 году студент-теолог увидел миланского епископа Амвросия, делающего это в полной тишине, не произнося вслух ни единого слова, он был так поражен, что сделал об этом запись, сохранившуюся до наших дней. Любой из вас может легко делать это так, как делал епископ Амвросий. Что же он делал?

Ответ. Читал.

Вопрос 5. Всем хорошо известен “закон бутерброда”, иногда называемый также “законом избирательной гравитации”. Согласно дополнению Дженнингса к этому закону, “вероятность падения бутерброда на ковер намазанной стороной прямо пропорциональна...” Чему?

Ответ. “...стоимости ковра”.

Вопрос 6. По-латыни “созданное” — creatura, “раскрашенное” — politura, “нарисованное” — pintura. Переведите на латынь слово “исправленное”.

Ответ. Correctura.

Вопрос 7. Одна из английских фирм выпускает “вечный” электрический фонарик. Реклама сообщает, что ему не вредит погружение на глубину до 150 метров, фонарик не поддается коррозии, его невозможно сломать или разбить. На это изделие дается гарантия сро-

ком на всю жизнь владельца. Однако в гарантийном талоне есть примечание: “Фирма не отвечает за последствия нападения на фонарик акулы, медведя и...” Кого же еще?

Ответ. Ребенка.

Вопрос 8. В опубликованных переводах произведений русской литературы на блатной жаргон “Стихи о советском паспорте” называются “Стихи о совковой ксиве”, а строчка “Выхожу один я на дорогу” звучит как “Без конвоя выломлюсь по трассе”. Какое произведение в переводе называется “Ботанику — атас”?

Ответ. “Горе от ума”.

Вопрос 9. В Петербурге есть много скульптурных изображений львов, перекатывающих лапами огромные каменные или чугунные шары. В шестидесятые годы прошлого века в народе всех их называли памятниками одному человеку. Какому?

Ответ. Льву Яшину.

Вопрос 10. “Се великий сын России, хоть и правящего класса, муж, чьи правнуки босые тоже редко видят мясо”. О ком так писал Иосиф Бродский?

Ответ. О А.Н. Толстом.

Вопрос 11. Каким словом из пяти букв заканчивалось большинство советских кинофильмов?

Ответ. “Свема”.

Вопрос 12. Однажды была предпринята попытка выяснить, какие факторы повлияли на выбор профессии знаменитыми людьми. Оказалось, что на втором месте — влияние знакомых, на третьем — путешествия, на четвертом — природные красоты, далее — влияние родителей, школы и театра. Какой фактор оказался на первом месте?

Ответ. Книги.

Занятие 14

Это занятие направлено на выработку взаимопонимания у игроков каждой команды, на отработку навыка принятия решений в чрезвычайно сжатое время — буквально 3—5 секунд. Для этого используются уже известные игры “**Верись — не верись**” и командная модификация игры “**Эрудит-лото**”.

Задание 1. “Верись — не верись”

Команды на счет “три” поднимают руку, если верят, и не поднимают, если не верят. Или поднимают одну из табличек со словами “ДА” и “НЕТ”.

1. Верите ли вы, что в слове “еще” можно сделать 4 грамматических ошибки? — Да, исчо.

2. Верите ли вы, что Павел I настолько ненавидел свою мать, что переименовал Екатеринослав в Павлоград? — Нет.

3. Верите ли вы, что группа студентов московского университета подсчитала, что сила щелчка Балды соответствует нокаутирующему удару Майка Тайсона? — Нет, но вполне может быть.

4. Верите ли вы, что при поцелуе передается не только кариес, но и СПИД? — Да.

5. Верите ли вы, что Валентина Терешкова, первая женщина-космонавт, специально выбрала себе позывной “Чайка”, чтобы ей по возвращении из космоса подарили машину этой марки? — Нет.

6. Верите ли вы, что сменщика Геннадия звали Валерой? — Да (кродила Гену в зоопарке менял крокодил Валера).

7. Верите ли вы, что Анатолий Карпов, чемпион мира по шахматам, в детстве носил фамилию Селедкин, а потом сменил ее на более благозвучную? — Нет.

8. Верите ли вы, что в балете “Золушка” роль мачехи танцует мужчина? — Да.

9. Верите ли вы, что слово “урвалатна” означает женщину, которая готовит постель для новобрачных? — Да.

10. Верите ли вы, что, когда Наоми Кэмпбелл не смогла из-за болезни участвовать в демонстрации мод, на подиум вышла ее мама? — Да.

11. Верите ли вы, что очковая змея никогда не нападает на людей в очках? — Нет.

12. Верите ли вы, что в 1927 году знаменитый бас Федор Шаляпин принял вызов шестикратного чемпиона Франции по выпиванию шампанского на скорость Поля Кретьена и проиграл в двухчасовом поединке всего лишь полбутылки? — Нет.

13. Верите ли вы, что “Месяцеслов” — название мусульманского календаря? — Нет.

14. Верите ли вы, что победителем в конкурсе на звание лучшего Деда Мороза 1996 года был признан Нельсон Мандела? — Да.

15. Верите ли вы, что в калифорнийском городе Чико всерьез борются за разоружение — любой, кто взорвет атомную бомбу в пределах городской черты, рискует быть оштрафованным на \$500? — Да.

16. Верите ли вы, что художник Шишкин не умел рисовать медведей? — Да, их на картине “Утро в сосновом лесу” нарисовал Савицкий.

17. Верите ли вы, что “Снегурочка” одновременно является названием пьесы, оперы и балета? — Да.

18. Верите ли вы, что вредная черепашка — клоп семейства щитников? — Да.

19. Верите ли вы, что указ 7—8 назван так потому, что шкала наказаний колеблется от 7 до 8 лет? — Нет.

20. Верите ли вы, что после Рака и Льва идет Дева? — Да.

21. Верите ли вы, что денежная единица Бутана — нгултрум? — Да.

22. Верите ли вы, что второе имя Одиссея — Улисс? — Да.

23. Верите ли вы, что сова — символ богини Артемиды? — Нет, Афины Паллады.

24. Верите ли вы, что на сто долларовой купюре изображен президент США Бенджамин Франклин? — Нет, Франклин не был президентом.

25. Верите ли вы, что Иван Калита был внуком Александра Невского и дедом Дмитрия Донского? — Да.

26. Верите ли вы, что из снесенного петухом листа вылетит василиск? — Да.

27. Верите ли вы, что фтизиатр лечит от мужского бесплодия? — Нет, туберкулез.

Задание 2. "Командное эрудит-лото"

Автор вопросов Алексей Бороздин (г. Новосибирск)

Правила игры:

- капитаны должны сформировать команды из четырех человек;
- игроки каждой команды выстраиваются в шеренгу лицом к ведущему, каждый игрок получает табличку с буквой "а", "б", "в" или "г", которые означают вариант ответа;
- ведущий задает вопрос и считает до трех, при слове "три" каждая команда должна дать ответ — игрок, который считает, что у него в руках табличка с правильным вариантом ответа, должен поднять ее над головой;
- игрокам запрещено разговаривать, смотреть друг на друга, подсказывать каким-то другим способом — ведущий имеет право в этом случае не засчитать даже правильный ответ;
- если в одной команде таблички подняли сразу 2 и более игроков, ответ не засчитывается, даже если один из игроков дал правильный ответ;
- таким образом, суть игры состоит в том, чтобы заставить команду либо перестраховаться и вообще не дать ответа, либо рисковать и дать одновременно несколько ответов (правильные ответы отмечены *).

1. Авария английского парохода "Черный принц" послужила основанием для создания организации:

- а) ВЧК;
- б) КПСС;
- в) ООН;
- г) ЭПРОН* [они его поднимали].

2. Алкогольная диплопия в просторечии называется:

- а) белая горячка;
- б) двоение в глазах*;
- в) жестокое похмелье;
- г) зеленые чертики.

3. Банан положено есть:

- а) банановым ножом;
- б) ложкой;
- в) ножом и вилкой*;
- г) руками.

4. Больше всех раз из перечисленных был женат:

- а) Хейердал [3 раза];
- б) Пушкин [1 раз];
- в) Солженицын [2 раза];
- г) Хемингуэй* [4 раза].

5. В Древнем Египте почитали изображения:

а) бородатых женщин* [так изображались жены фараонов];

- б) горбатых карликов;
- в) зелененьких анацефалов;
- г) лиц, страдающих синдромом Шерешевского—

Тернера.

6. В журнале "Коневодство и конный спорт" публикуются также материалы:

- а) по верблюдоводству*;
- б) по овцеводству;
- в) по оленеводству;
- г) по разведению крокодилов.

7. Д'Артаньян родился неподалеку от города:

- а) Бишкек;
- б) Кушка;
- в) Ленинабад;
- г) Ош*.

8. Ежегодно в Турции проводятся военные учения под названием:

- а) "Брысь";
- б) "Кыш"*;
- в) "Тубо";
- г) "Янки, гоу хоум".

9. Коран знал наизусть классик восточной литературы:

- а) Рудаки;
- б) Фирдоуси;
- в) Хайям;
- г) Хафиз* [хафизами как раз и называли тех, кто знал Коран наизусть].

10. Знаменитую фразу "В Англии овцы съели людей" впервые произнес:

- а) Генрих VIII;
- б) Карл Маркс;
- в) Томас Мор*;
- г) Роберт Льюис Стивенсон.

11. Изготавливаемая в Уфе колбаса из смеси говядины, свинины и конины носит гордое название:

- а) "Ассорти";
- б) "Дружба народов"*;
- в) "Останкинская";
- г) "Хрюша и его друзья".

12. Кобылу Вронского звали:

- а) Гав-Гав;
- б) Кря-Кря;
- в) Фру-Фру*;
- г) Хрю-Хрю.

13. Лозунг польских харцеров, аналогичный нашему пионерскому "Будь готов!":

- а) Бывай!
- б) Давай!
- в) Зевай!
- г) Чувай!*

14. Майкл Джексон в свое время сыграл роль:

- а) девочки Элли;
- б) Железного Дровосека;
- в) Смелого Льва;
- г) Страшили Мудрого*.

15. Моряки называют этот теплоход ласково "Нюш-ка". А на самом деле он называется:

- а) "Анна Курникова";
- б) "Анна Каренина"*;
- в) "Анна Снегина";
- г) "Анна Ярославна".

16. Мусульмане представляли себе гурий как:

- а) толстых блондинок*;
- б) высоких брюнеток;
- в) зеленоглазых рыжих;
- г) худеньких шатенок.

17. На приемах в Букингемском дворце можно говорить только о:

- а) здоровье королевь*
- б) политике;
- в) религии;
- г) сексе.

18. Наташа Ростова до замужества была:

- а) графиней*;
- б) княжной;
- в) маркизой;
- г) баронессой.

19. Недавно американские ученые открыли новый вид динозавров и назвали его:

- а) динамозавр*;
- б) спартакозавр;
- в) торпедозавр;
- г) зенитозавр.

20. Останки Будды сохраняются:

- а) в кастрюле;
- б) в мавзолее;
- в) в ступе*;
- г) в ящике.

21. Отчество Соловья-Разбойника:

- а) Абрамович;
- б) Борисович;
- в) Ильич;
- г) Одихмантьевич*.

22. Первая экспедиция Колумба отплыла:

- а) из Архангельска;
- б) из Генуи;
- в) из Лиссабона;
- г) из Севильи*.

23. Первый российский аэродром — это:

- а) Куликово поле;
- б) Марсово поле;
- в) Ходынское поле*;
- г) Красная площадь.

24. Под словом “салат” мусульмане подразумевают:

- а) кушанье;
- б) молитву*;
- в) француза;
- г) шайтана.

Задание 3. “Конкурс капитанов”

Правила конкурса:

- ведущий ставит перед капитанами некий предмет и читает стихотворение;
- услышав слово “три”, капитан должен успеть схватить этот предмет;
- первое “ложное хватание” штрафуется предупреждением, а второе — дисквалификацией;
- если ни один из игроков не взял предмет, его забирает ведущий.

Расскажу я вам рассказ
в полтора десятка фраз.
Лишь скажу я цифру 3 —
приз немедленно бери.

“Однажды щуку мы поймали,
распотрошили, а внутри
рыбешек мелких увидали,
и не одну, а целых... семь”.

“Когда стихи запомнить хочешь,
их не зубри до поздней ночи.
Возьми и на ночь повтори
разок-другой, а лучше... 10”.

“Мечтает парень закаленный
стать олимпийским чемпионом.
Смотри, на старте не хитри,
а жди команду: раз, два, ... марш!”

“Однажды поезд на вокзале
мне 3 часа пришлось прождать...”

(если не успевают взять приз,
его забирает ведущий).

“Ну что ж, друзья, вы приз не брали,
когда была возможность брать”.

Занятие 15

Это занятие после разминки (“Покер”) целиком посвящено игре “Перевертыши” (3.1.1.7). Этот конкурс позволяет выработать у игроков навыки восприятия вопросного материала с “голоса” и очень помогает тренеру выделить для себя отдельных игроков, у которых более, чем у их партнеров развито “чувство слова”. В принципе перевертыши можно давать в письменной форме для командного обсуждения.

И снова хотелось бы отметить, что ни в коем случае нельзя подсказывать правильные ответы, но “подтолкнуть” команду в правильном направлении вполне можно, особенно это относится к младшим по возрасту или к новым командам, которые приходят на тренировки в течение учебного года.

Задание 1 (разминка). Покер “Моя фамилия”

Автор Алексей Бороздин (г. Новосибирск)

Можно играть в двух вариантах: более простом — по имени и отчеству назвать фамилию, и более сложном — по фамилии назвать имя и отчество известного человека.

1. Ахматова	Анна Андреевна
2. Берия	Лаврентий Павлович
3. Бородин	Александр Порфирьевич
4. Брежнев	Леонид Ильич
5. Ворошилов	Климент Ефремович
6. Врунгель	Христофор Бонифатьевич
7. Высоцкий	Владимир Семенович
8. Гагарин	Юрий Алексеевич
9. Гоголь	Николай Васильевич
10. Горбачев	Михаил Сергеевич
11. Горбачева	Раиса Максимовна
12. Горький (Пешков)	Алексей Максимович
13. Грибоедов	Александр Сергеевич
14. Дашкова	Екатерина Романовна
15. Достоевский	Федор Михайлович
16. Ельцин	Борис Николаевич
17. Жуков	Георгий Константинович

- | | |
|---------------------|-----------------------|
| 18. Кутузов | Михаил Илларионович |
| 19. Лемешев | Сергей Яковлевич |
| 20. Ленин (Ульянов) | Владимир Ильич |
| 21. Лермонтов | Михаил Юрьевич |
| 22. Ломоносов | Михайло Васильевич |
| 23. Лысенко | Трофим Денисович |
| 24. Маяковский | Владимир Владимирович |
| 25. Менделеев | Дмитрий Иванович |
| 26. Меншиков | Александр Данилович |
| 27. Мусоргский | Модест Петрович |
| 28. Набоков | Владимир Владимирович |
| 29. Обломов | Илья Ильич |
| 30. Плисецкая | Майя Михайловна |
| 31. Прокофьев | Сергей Сергеевич |
| 32. Пугачева | Алла Борисовна |
| 33. Путин | Владимир Владимирович |
| 34. Пушкин | Александр Сергеевич |
| 35. Раневская | Фаина Георгиевна |
| 36. Раскольников | Родион Романович |
| 37. Репин | Илья Ефимович |
| 38. Рихтер | Святослав Теофилович |
| 39. Рязанов | Эльдар Александрович |
| 40. Сахаров | Андрей Дмитриевич |
| 41. Сталин | Иосиф Виссарионович |
| (Джугашвили) | |
| 42. Суворов | Александр Васильевич |
| 43. Толстой | Лев Николаевич |
| 44. Троцкий | Лев Давыдович |
| (Бронштейн) | |
| 45. Хрущев | Никита Сергеевич |
| 46. Циолковский | Константин Эдуардович |
| 47. Чайковский | Петр Ильич |
| 48. Чапаев | Василий Иванович |
| 49. Чехов | Антон Павлович |
| 50. Шостакович | Дмитрий Дмитриевич |

Задание 2. "Фильмы-перевертыши"

Автор Алексей Бороздин (г. Новосибирск)

- | | |
|-------------------------|------------------------|
| 1. Анекдот про пахаря | Баллада о солдате |
| 2. Бармалей-99 | Айболит-66 |
| 3. Брюнет в овале | Блондинка за углом |
| 4. Время прощания | Место встречи |
| сохранить разрешаю | изменить нельзя |
| 5. Вьетнамский загиб | Афганский излом |
| 6. И закаты там громкие | А зори здесь тихие |
| 7. Катер, баян или | Автомобиль, скрипка |
| кот Каллиграф | и собака Клякса |
| 8. Колымский конвоир | Кавказская пленница |
| 9. Кошка под соломой | Собака на сене |
| 10. Ленивец Зубов | Броненосец "Потемкин" |
| 11. Лицей мсье Бланка | Академия пана Кляксы |
| 12. Лось, да отвязись | Аэлита, не приставай |
| от женщины! | к мужчинам! |
| 13. Марь Иванна | Иван Васильевич меняет |
| сохранила хобби | профессию |
| 14. Море Бобслеймана | Земля Санникова |
| 15. Ночи Пропеллеровых | Дни Турбиных |
| 16. Обезьяна на улице | Человек с бульвара |
| Мормонов | Капуцинов |

- | | |
|----------------------|---------------------------|
| 17. Один диверсант | Эскадрон гусар летучих |
| ползучий | |
| 18. Отбросы монархии | Достояние республики |
| 19. Стеклянная нога | Бриллиантовая рука |
| 20. Хозяин в прошлом | Гостья из будущего |
| 21. Явление мадам | Бегство мистера Мак-Кинли |
| Килиманджаро | |

Задание 3. "Музыкальные коллективы-перевертыши"

Автор Алексей Бороздин, (г. Новосибирск)

- | | |
|-------------------------|-------------------|
| 1. Александра Маринина | Агата Кристи |
| 2. Весельчак У | Алиса |
| 3. Давай-давай | На-на |
| 4. Джонни | Иванушки |
| Отечественный | Интернэшнл |
| 5. Запах Бе | Звуки Му |
| 6. Колумбарий | Крематорий |
| 7. На мыло | Браво |
| 8. Осинов брод | Калинов мост |
| 9. Помидор-помидор | Манго-манго |
| 10. Руки расслабились | Ногу свело |
| 11. Счастливая | Несчастный случай |
| закономерность | |
| 12. Театр Инкорпорейтед | Балаган Лимитед |
| 13. Террариум | Аквариум |
| 14. Тимур кисель | Бахыт компот |
| 15. Шерлок Холмс | Доктор Ватсон |
| 16. Шепот Слухопеснева | Вопли Видоплясова |
| 17. Эскадра Без | Бригада С |

Задание 4. "Газеты и журналы — перевертыши"Авторы: Алексей Бороздин (г. Новосибирск),
Владимир Белкин (Москва)

- | | |
|--------------------------|-------------------------|
| 1. "Внутри тьмы" | "Вокруг света" |
| 2. "Водичка" | "Огонек" |
| 3. "Глупость — импульс" | "Знание — сила" |
| 4. "Деревушка со всеми | "Мегаполис-экспресс" |
| остановками" | |
| 5. "Физика или смерть" | "Химия и жизнь" |
| 6. "Искусство — | "Техника — молодежи" |
| пенсионерам" | |
| 7. "Функции или выдумки" | "Аргументы и факты" |
| 8. "Скаутская ложь" | "Пионерская правда" |
| 9. "Старая война" | "Новый мир" |
| 10. "Их предки" | "Наш современник" |
| 11. "Старость" | "Юность" |
| 12. "Праздность" | "Труд" |
| 13. "С ноги на ногу" | "Из рук в руки" |
| 14. "Повозка географий" | "Караван историй" |
| 15. "Вражда вождей" | "Дружба народов" |
| 16. "Питерский скинхед" | "Московский комсомолец" |
| 17. "Купленный журнал" | "Независимая газета" |
| 18. "Время" | "Деньги" (обыгрывается |
| | фраза "Время — деньги") |
| 19. "Анфас" | "Профиль" |
| 20. "Болезнь" | "Здоровье" |
| 21. "Живописный журнал" | "Литературная газета" |

22. “Парижские старости” “Московские новости”
 23. “Женские болезни” “Мужское здоровье”
 (“Men’s health”)
 24. “Физкультура-” “Спорт-экспресс”
 пассажирская”

Задание 5. “Стихи-перевертыши”

Автор — Алексей Бороздин (г. Новосибирск)

Эти стихи-перевертыши не всегда являются полными антонимами слов исходного текста, но автор конкурса строго соблюдает ритмику исходного стихотворения.

1. В близлежащих Гималаях
 Постоянно он живет.
 Постоянно там летает
 Наш советский самолет.

На далекой Амазонке
 Не бывал я никогда.
 Никогда туда не ходят
 Иностранные суда.

2. Мазепа жалок был и нищ,
 Лесов всего четыре сотки,
 Да пара дядькиных козлищ
 В хлеву закрытом хлещут водку.
 Богат и славен Кочубей.
 Его поля необозримы,
 Там табуны его коней
 Пасутся вольны, нехранимы.

3. Среди богатой тучной нивы,
 В морозом скованный гранит,
 Дуб, словно прапорщик игривый,
 Вдвоем по атому бежит.

В пустыне, чахлой и скупой,
 На почве, зноем раскаленной,
 Анчар, как грозный часовой,
 Стоит — один во всей вселенной.

4. Он работал за оргАном,
 От водителей скрываясь.
 Хорошо, что Рош-Ашана
 Каждый день теперь бывает.

Я играю на гармошке
 У прохожих на виду.
 К сожаленью, день рожденья
 Только раз в году.

Задание 6. “Телепередачи-перевертыши”

1. “Альтруизм” “Алчность”
 2. “Американский пул” “Русская рулетка”
 3. “Бронзовый колодец” “Золотой ключ”
 (обыгрывается значение “ключ” — источник)

4. “Вечерний астероид” “Утренняя звезда”
 5. “Вечность обмана” “Момент истины”
 6. “Дневной дайвинг” “Ночной полет”
 7. “Золотой параллелепипед” “Серебряный шар”
 8. “Доброе утро, старичье” “Спокойной ночи, малыши”
 9. “Догони его” “Жди меня”
 10. “Дубрава обыденности” “Поле чудес”
 11. “Его сто их” “Моя семья”
 12. “Задом от деревни” “Лицом к городу”
 13. “Законность” “Криминал”
 14. “Законопослушная Украина” “Криминальная Россия”
 15. “Замалчивается время” “Слушается дело”
 (обыгрывается фраза “Делу — время...”)
 “Про это”
 16. “Контра то” “Большая стирка”
 17. “Маленькая глазка” “Городок”
 18. “Мегаполисик” “Глас народа”
 19. “Молчание человека” “Пока все дома”
 20. “На работе уже никого” “Любовь с первого взгляда”
 21. “Ненависть от второго прикосновения” “Особая папка”
 22. “Обычная мамка” “Сто к одному”
 23. “Один от тысячи” “Я и моя собака”
 24. “Он и его кошка” “Я сама”
 25. “Он с помощью” “Народ против”
 26. “Президент — за” “Слабое звено”
 27. “Сильная цепь” “Армейский магазин”
 28. “Флотский ларек” “Русское лото”
 29. “Французский преферанс” “Горячая десятка”
 30. “Холодный столыник” “Третий глаз”
 31. “Четвертый позвонок” “Своя игра”
 32. “Чужая работа”

Занятие 16

Для разнообразия одно из занятий можно посвятить имитации какой-либо телевизионной игры. Практически в любой возрастной аудитории с большим успехом проходит игра “О, счастливчик”, или в новом формате “Как стать миллионером”. Можно самостоятельно подготовить обыкновенные вопросы классического “Эрудит-лото”, а можно воспользоваться уже вышедшими книгами с отыгранными в телепрограммах вопросами.

Тренер вызывает желающего сыграть с ведущим (тренером), сажает его спиной к залу / аудитории (во избежание мимических подсказок), объясняет или напоминает правила игры и начинает задавать вопросы из разных категорий (в книге они четко разбиты — сначала за 100, потом за 200 и т.п.). У игрока есть возможность попросить помощь друга — любого из присутствующих, убрать два ответа из четырех и попросить зал проголосовать. Как и в телевизионной игре, таких подсказок всего три. Тренер должен постараться воспроизвести атмосферу телевизионной игры: желательна тянуть с оглашением правильного ответа, предлагать игроку закончить

игру, дружески провоцировать и т.п. Можно вести командный зачет, когда игрок приносит эти очки в командную копилку.

Аналогичные занятия можно провести, используя книги, которые выпущены телевизионной компанией, производящей программу “Своя игра” (на настоящий момент вышли уже 12 книг, в каждой из которых по 12 полных игр из 61 вопроса). И хотя в новой версии телевизионной программы стоимость вопросов и количество раундов изменились, но суть игры сохранилась — заданная тема и 5 вопросов с разной стоимостью (трудностью).

А чтобы задать тон всему занятию, можно начать с конкурса “Кто куда горазд” — попросить показать пословицы, крылатые слова и выражения из следующего списка:

1. Баба с возу — кобыле легче.
2. Без труда не вытянешь и рыбку из пруда.
3. Благими намерениями ад вымощен.
4. Большому кораблю — большое плаванье.
5. В одно ухо влезет, в другое вылезет.
6. Волков бояться — в лес не ходить.
7. Все перемелется, мука будет.
8. Выдрали как Сидорову козу.
9. Гора с горой не сходится, а человек с человеком сходится.
10. Гром не грянет — мужик не перекрестится.
11. Двух смертей не бывает, а одной не миновать.
12. Делу время и потехе час.
13. Для милого дружка и сережку из ушка.
14. За двумя зайцами погонишься — ни одного не поймаешь.
15. За словом в карман не полезет.
16. И ты, Брут!
17. Игра свечей не стоит.
18. Каков поп, таков и приход.
19. Капля и камень долбит.
20. Клин клином вышибают.
21. Копейка рубль бережет.
22. Кто старое вспомнит, тому глаз вон.
23. Куда иголка, туда и нитка.
24. Курочка по зернышку клюет, да сыта бывает.
25. Лежачего не бьют.
26. Москва слезам не верит.
27. На Бога надейся, а сам не плошай!
28. На всех не угодишь.
29. На свой аршин мерить.
30. Написано пером, не вырубить и топором.
31. Наш пострел везде поспел.
32. Не боги горшки обжигают.
33. Не все коту масленица, будет и Великий пост.
34. Небо с овчинку покажется.
35. Ободрать как липку.
36. Овчинка выделки не стоит.
37. Один в поле не воин.
38. Он его в грош не ставит.
39. Отольются кошке мышьи слезки.
40. Отставной козы барабанщик.
41. Плетью обуха не перешибешь.
42. По платью встречают, по уму провожают.

43. По усам текло, да в рот не попало.
44. Повинную голову и меч не сечет.
45. Повторенье — мать ученья.
46. Под каблук попал.
47. Под орех разделить.
48. Попался, который кусался.
49. После нас — хоть потоп.
50. Пропал ни за грош.
51. Пуганая ворона и куста боится.
52. Пуд соли съесть.
53. Пуля дура, штык молодец.
54. Ради красного словца не пожалеет родного отца.
55. Риск — благородное дело.
56. Ровно белены объелся.
57. С больной головы на здоровую.
58. Седина в бороду, а бес в ребро.
59. Семеро одного не ждут.
60. Семь бед — один ответ.
61. Сквозь пальцы смотреть.
62. Слезами горю не поможешь.
63. Сняв голову, по волосам не плачут.
64. Собаке собачья смерть.
65. Твои бы речи, да Богу в уши.
66. Терпи, казак, атаманом будешь.
67. Тише воды, ниже травы.
68. У него денег и куры не клюют.
69. У семи нянек дитя без глазу.
70. Ум хорошо, а два лучше.
71. Ученье — свет, а неученье — тьма.
72. Что посеешь, то и пожнешь.
73. Что с возу упало, то пропало.
74. Что у кого болит, тот о том и говорит.
75. Язык до Киева доведет.

Занятие 17

Это занятие направлено на коллективную работу команды с заданиями, которые выдаются командам на бумаге. Время на выполнение заданий может колебаться в пределах 5—8 минут. В течение этого времени тренер должен подойти к каждой команде и убедиться, что дети правильно поняли суть задания. Ни в коем случае нельзя подсказывать правильные ответы, но “подтолкнуть” команду в правильном направлении вполне можно, особенно это относится к младшим по возрасту или к новым командам, которые приходят на тренировки в течение учебного года.

Приведенные ниже конкурсные задания, которые базируются на давно известных принципах, были с успехом опробованы в летнем лагере интеллектуальных игр “Крым-2001”.

Задание 1. “Сплошные приключения”

Автор Л.Ольховская (г. Харьков)

В левой колонке — названия любимых всеми книг, а в правой — фамилии их авторов. Если вы расставите все по своим местам, буквы в начале правой колонки сложатся в фамилию писателя, рассказавшего нам об удивительных приключениях шахматного солдата Пешкина.

1. “Приключения Пиноккио” Й) Д.Родари
2. “Приключения Эмиля из Леннеберги” Е) Э.Распэ
3. “Приключения Васи Куролесова” Ц) А.Некрасов
4. “Приключения Бибигона” И) Н.Носов
5. “Приключения Алисы в стране чудес” Е) А.Линдгрен
6. “Приключения барона Мюнхгаузена” В) Л.Кэрролл
7. “Приключения капитана Врунгеля” К) В.Бианки
8. “Приключения Муравьишки” О) К.Чуковский
9. “Приключения Незнайки и его друзей” П) Ю.Коваль
10. “Приключения Чиполлино” Ч) К.Коллоди

Ответ: Чеповецкий.

Задание 2. “Потеха-1”

Автор Дмитрий Башук (г. Харьков)

В этом конкурсе цифрами обозначены космонавты и астронавты разных стран, а буквами — слова “ПОТЕХА” — названия космических кораблей, на которых совершили свои полеты некоторые из них. Определите, какие люди именно на каких кораблях, и подставьте вместо букв цифры. Вы получите 6 цифр, образующих месяц и год, которые имеют непосредственное отношение к одному из этих космонавтов.

- | | |
|--|------------------|
| 0 — Юрий Гагарин (СССР) | “П” — “Восток” |
| 1 — Алексей Леонов (СССР) | “О” — “Меркурий” |
| 2 — Владимир Васютин (СССР) | “Т” — “Восход” |
| 3 — Родольфо Нери Вела (Мексика) | “Е” — “Колумбия” |
| 4 — Джон Гленн (США) | “Х” — “Джемини” |
| 5 — Марк Гарно (Канада) | “А” — “Союз” |
| 6 — Нейл Армстронг (США) | |
| 7 — Вуббо Оккелс (Нидерланды) | |
| 8 — Салман ас-Сауд (Саудовская Аравия) | |
| 9 — Ульф Мербольт (Германия) | |

Ответ: 041961 — 04.1961 (апрель 1961 г.) — месяц и год полета в космос Юрия Гагарина.

Задание 3. “Потеха-2”

Автор — Михаил Рогачев (г. Харьков)

В этом конкурсе цифрами обозначены известные русские поэты, а буквами — слова “ПОТЕХА” — названия произведений, написанных некоторыми из них. Определите, каким поэтам принадлежат эти произведения, и подставьте вместо букв цифры. Вы получите 6 цифр, образующих месяц и год, которые имеют непосредственное отношение к одному из этих поэтов.

- | | |
|---------------|--------------------|
| 0 — Лермонтов | “П” — “Маскарад” |
| 1 — Пушкин | “О” — “Тройка” |
| 2 — Есенин | “Т” — “Дубровский” |
| 3 — Ахматова | “Е” — “Клоп” |

- | | |
|----------------|--------------------------|
| 4 — Фет | “Х” — “Ласточки” |
| 5 — Цветаева | “А” — “Моцарт и Сальери” |
| 6 — Тарковский | |
| 7 — Некрасов | |
| 8 — Маяковский | |
| 9 — Блок | |

Ответ: 071841 — 07.1841 (июль 1841 г.) — месяц и год смерти Лермонтова.

Задание 4. “Исключи букву”

Автор Алексей Баев (г. Одесса)

Требуется исключить одну букву, которая выпадает из логической последовательности, объединяющей все остальные буквы. Из исключенных букв можно составить ключевое слово (например: Д, Р, М, К, Ф, С, Л, С. Вспомните: До, Ре, Ми... Из этой последовательности выпадает буква К).

1. Я, Ф, М, А, М, И, К, И, А, С, О, Н, Д.
2. О, Д, Т, Ч, П, Ш, С, В, Т, Д, А.
3. А, Г, Е, И, Л, Н, О, С, Ф, Ч, Ъ, Э.
4. О, Р, А, К, Е, С, Т, Р.
5. И, Р, С, Д, В, Т, П.
6. А, Е, Е, И, О, У, Ы, Ь, Э, Ю, Я.
7. Я, П, Ч, М, П, М, Я, Т, О, К, М, В, К, Г, Ч, К.
8. 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, В, Н, Д, К, Т.
9. А, В, С, Е, Н, К, М, О, Р, Т, У, Х.
10. П, Л, В, С, Ч, П, С, В.
11. К, О, Ж, З, Т, Г, С, Ф.

Ответы:

1. Январь, февраль, март... (К)
2. Один, два, три, четыре... (Т)
3. АбвГдеЁжзИйк... (Н) — буквы идут через две.
4. ОРКЕСТР (А)
5. Именительный, Родительный, Дательный, Винительный, Творительный, Предложный (С)
6. Все буквы — гласные (Ь)
7. Я помню чудное мгновенье... (О)
8. Двойка, Тройка, Четверка, ..., Валет, Дама, Король, Туз (Н)
9. Все изображенные прописные буквы совпадают по написанию в кириллице и латинице (У)
10. Понедельник, вторник, среда... (Л)
11. Каждый охотник желает знать... (Т)

Ключевое слово: КОНСУЛЬТАНТ.

Задание 5. “Зоопарк”

Автор Алексей Баев (г. Одесса)

Представлены описания двенадцати различных животных с литературной точки зрения. Требуется определить этих животных. Перевести их названия (если потребуется) в единственное число и вычеркнуть в таблице буквы, из которых состоят названия этих животных. (Например, “Во взаимодействии с птицей и членистоногим она добилась неподвижности повозки до нынешних пор”. Речь идет о жуке, которая с лебедем и раком добилась того, что “...воз и ныне там”. Из таблицы вычеркивают буквы

Щ, У, К, А.) В конце концов в таблице останутся буквы, из которых должно получиться ключевое слово.

А А А А А А А А А А Б Б В В Д Д Е Е Е Е Е З И И
К К К К К К К Л Л Л Л М Н Н Н О О О О О О О
О П Р Р Р Р С С С С Т Т У Х Ч Ш Ш Ы Ъ Я

1. По легенде он, принадлежащий французскому сходу, умер от голода.

2. Она в известном мультфильме пела дуэтом со львенком.

3. Они, идущие в направлении определенной стороны света, служили паролем советскому разведчику.

4. Волхвы предсказали, что именно он станет причиной смерти героя песен Высоцкого и Пушкина.

5. Многие произойдет, когда он на возвышенности издаст резкий протяжный звук.

6. Пострадав от стрижки, он попросту съел своего парикмахера.

7. Ее, гулявшую саму по себе, воспел Андрей Макаревич.

8. Татьяна и Сергей Никитины пели, что она имеет привычку кусаться, только когда ее жизнь соответствует ее наименованию.

9. Благодаря герою Александра Калягина стало известно о множестве этих диких животных, обитающих в зарослях одной южноамериканской страны.

10. Благодаря Григорию Остеру стало известно, что длина одного из этих животных была равна почти четырём десяткам тропических птиц.

11. Иван Андреевич рассказал о том, как она не смогла использовать по назначению большое количество оптических приборов.

12. София Ротару пела, что наличие этой птицы на некоей части здания гарантирует наличие счастья под этой частью здания и отсутствие войны в мировом масштабе.

Ответы:

1. Осел (Буриданов).
2. Черепаха.
3. Слон. (Слоны идут на север, пародия на Штирлица.)
4. Конь. (И примешь ты смерть от коня своего.)
5. Рак (на горе свистнет).
6. Лев.
7. Кошка.
8. Собака (бывает кусачей только от жизни собачьей).
9. Обезьяна. (Я приехала к вам из Бразилии, где в лесах живут много диких обезьян.)
10. Удав (38 попугаев и одно попугайское крылышко).
11. Мартышка (к старости слаба глазами стала).
12. Аист (на крыше — счастье под крышей, мир на земле).

Ключевое слово: КРОКОДИЛ.

Задание 6. "Бескрылки"

(автор — Алексей Баев, Одесса)

1. Не успели снять еще с креста
В будущем воскресшего Христа,
Как народ другого распинает —
[...]

2. Сконструировал Белл аппарат,
Как ребенок, и счастлив, и рад,
И кричит на всю улицу он:
["... "]
3. Крабы, икра, ветчина, лососина,
С грустью глядит малолетний буржуй.
Мама твердит непослушному сыну:
["... "]
4. В декабре вот тут как раз
Пушкин дал Дантесу в глаз.
А в январе на этом месте
[...]
5. Разлется в луже пьяный Каин,
Свет от печати — приглушенный;
Женой немедля был облаян:
["... "]
6. Окурок сплюнул наркоман,
Во сне кричит, пугается:
К нему сквозь опийный туман
[...]

Ответы:

1. Свято место пусто не бывает (пословица).
2. У меня зазвонил телефон (из стихотворения Корнея Чуковского).
3. Ешь ананасы, рябчиков жуй (из стихотворения Владимира Маяковского).
4. Погиб поэт, невольник чести (из стихотворения Михаила Лермонтова).
5. Вставай, проклятьем заклеенный! ("Интернационал").
6. Идет бычок, качается (детский стишок).

Занятие 18

На этом занятии предлагается поиграть в игру, которая носит название "Игра в банальности" (одна из модификаций этой игры использована в телевизионной игре "Сто к одному"). Команды по очереди назначают "дежурными по раунду", и всем предлагается написать 6—9 ответов на заданную тему (иногда можно усложнить задание и попросить расставить ответы по приоритету). Время на выполнение заданий может колебаться в пределах 5—8 минут, после чего подводятся итоги. Дежурная команда данного раунда зачитывает свои ответы и получает баллы только в том случае, если ее ответы совпадают хотя бы с одной из команд (которые также получают баллы). Количество раундов должно быть кратно количеству команд-участниц.

Задание 1. "Девять самых известных братьев"

В этом задании надо не только вспомнить и записать этих самых братьев, но и расставить их в определенном порядке, например, по известности. Тогда при подведении итогов учитывается не только упоминание в списке (это всего одно очко двум и более командам), но и

место — при совпадении места и дежурная команда, и команда, которая написала такой ответ, получают баллы, соответствующие этому месту. Итак, список составляется по убыванию известности, перед каждым ответом стоит его стоимость в баллах (использован реальный список, составленный московской командой восьмиклассников).

9. Братья Гримм.
8. Сиамские близнецы.
7. Братья Буре.
6. Каин и Авель.
5. Братья Люмбер.
4. Братья Карамазовы.
3. Братец Лис и братец Кролик.
2. Ленин и партия (!).
1. Чук и Гек.

А другие команды еще вспомнили братьев Вайнеров, Стругацких (увы, современные дети), Майоровых, Кличко, Соломиных, Шварценеггера и Де Вито...

Задание 2. "Семь самых известных карликов"

Игра по тому же принципу — убывание известности.

7. Маленький Мук.
6. Мальчик-с-пальчик.
5. Дюймовочка.
4. Нильс.
3. Семь гномов.
2. Паспарту из форта Байярда.
1. Незнайка.

Еще были Карлсон, карликовый пудель, карлик Нос, Хоббит, семь гномов по именам, всевозможные Знайки, Пончики, Винтики и Шпунтики...

Далее можно использовать сценарий "банальностей" и сыграть в такие темы:

Задание 3. "Самый известный бизнесмен".

Задание 4. "Что растет в огороде?".

Задание 5. "У кого есть копыта?".

Задание 6. "Что делают из теста?".

Задание 7. "Самые известные зимние виды спорта".

Занятие 19

Ниже приводятся литературные "Покеры" и несколько "Аукционов". Все эти задания идут "с голоса" и строго индивидуально. Игра должна проходить в довольно быстром темпе.

"Покер-1": "Имя персонажа"

По фамилии надо определить имя и название произведения.

- | | |
|------------|------------------------|
| 1. Амперян | Эдик (Сказка о тройке) |
| 2. Арамис | Рене (Три мушкетера) |
| 3. Арбенин | Евгений (Маскарад) |
| 4. Арнери | Гаспар (Три толстяка) |
| 5. Базаров | Евгений (Отцы и дети) |
| 6. Банев | Виктор (Хромая судьба) |

- | | |
|--------------------|---|
| 7. Баркли | Кэтрин (Прощай, оружие) |
| 8. Берден | Джек (Вся королевская рать) |
| 9. Берлага | Федор (Золотой теленок) |
| 10. Блад | Питер (Одиссея капитана Блада) |
| 11. Блэк | Чарли (Урфин Джюс) |
| 12. Боур | Елена Станиславна (12 стульев) |
| 13. Бридуазон | Гусман (Женитьба Фигаро) |
| 14. Булавина | Даша (Хождение по мукам) |
| 15. Бэггинс | Бильбо (Хоббит) |
| 16. Вайс | Иоганн (Щит и меч) |
| 17. Ватсон | Джон (однажды назван Джеймсом, детективы Конан Дойла) |
| 18. Востриков | Федор (12 стульев) |
| 19. Вульф | Ниро (детективы Рекса Стаута) |
| 20. Вунюков | Лавр (Сказка о тройке) |
| 21. Выбегалло | Амвросий Амбруазович (повести Стругацких) |
| 22. Граф Нулин | — (не было у него имени) |
| 23. Грин | Джин (Джин Грин — неприкасаемый) |
| 24. Гринев | Петруша (Капитанская дочка) |
| 25. Дванов | Александр (Чевенгур) |
| 26. Джордан | Роберт (По ком звонит колокол) |
| 27. Довгочун | Иван (Как поссорились Иван Иванович с Иваном Никифоровичем) |
| 28. Живаго | Юрий (Доктор Живаго) |
| 29. Захов | Аввакум (повести Андрея Гуляшки) |
| 30. Зыбин | Георгий (романы Домбровского) |
| 31. Иззи | Джек (Мичман Тихоня) |
| 32. Калхаун | Кассий (Всадник без головы) |
| 33. Карасик | Евгений (Вратарь Республики) |
| 34. Карнавалов | Сим Семыч (Москва 2042) |
| 35. Картер | Джон (Боги Марса) |
| 36. Коломийцев | Клим (цикл стихов Галича) |
| 37. Корейко | Александр (Золотой теленок) |
| 38. Курагин | Анатолий (Война и мир) |
| 39. Лавальер | Луиза (Виконт де Бражелон) |
| 40. Лапрад | Тераи (Карсак. Львы Эльдорадо) |
| 41. Лиходеев | Степа (Мастер и Маргарита) |
| 42. Локамп | Роберт (Три товарища) |
| 43. Лос-Льянос | Исидора Каварубио (Всадник без головы) |
| 44. Мармеладова | Соня (Преступление и наказание) |
| 45. Мегрэ | Жюль (повести Сименона) |
| 46. Миронова | Маша (Капитанская дочка) |
| 47. О'Хара | Скарлет (Унесенные ветром) |
| 48. Панкратов | Саша (Дети Арбата) |
| 49. Печорин | Григорий (Герой нашего времени) |
| 50. Плюшкин | Семен (Мертвые души) |
| 51. Поляков | Миша (повести Рыбакова) |
| 52. Поньрев | Иван Бездомный (Мастер и Маргарита) |
| 53. Преображенский | Филипп Филиппович (Собачье сердце) |
| 54. Привалов | Александр (повести братьев Стругацких) |
| 55. Пуаро | Эркюль (романы Агаты Кристи) |

- | | |
|-----------------|---|
| 56. Сильвер | Джон (Остров сокровищ) |
| 57. Синицкая | Зоя (Золотой теленок) |
| 58. Синцов | Иван (Живые и мертвые) |
| 59. Сорель | Жюльен (Красное и черное) |
| 60. Стумп | Зебулон (Всадник без головы) |
| 61. Таккер | Энди (рассказы О'Генри) |
| 62. Таманцев | Евгений (Момент истины) |
| 63. Троекуров | Кирилл (Дубровский) |
| 64. Устинович | Рита (Как закалялась сталь) |
| 65. Фарфуркис | — (не было у него имени, Сказка о тройке) |
| 66. Хейген | Том (Крестный отец) |
| 67. Хлебовводов | Рудольф (Сказка о тройке) |
| 68. Чацкий | Александр (Горе от ума) |
| 69. Ченсфилд | Фредерик (Наследник из Калькутты) |
| 70. Шарок | Юра (Дети Арбата) |
| 71. Швабрин | Алексей (Капитанская дочка) |
| 72. Щукина | Элочка (12 стульев) |

"Покер-2": "Кто придумал детектива"

По имени и фамилии детектива, милиционера или полицейского надо определить автора.

- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| 1. Аввакум Захов | Андрей Гуляшки |
| 2. Александр Турецкий | Фридрих Незнанский |
| 3. Арчи Гудвин | Рекс Стаут |
| 4. Берлах | Фридрих Дюренматт |
| 5. Виктор Лосев | Аркадий Адамов |
| 6. Владимир Люсин | Еремей Парнов |
| 7. Глеб Жеглов | Братья Вайнеры |
| 8. Джеймс Бонд | Ян Флемминг |
| 9. Джеймс ди Гриз | Гарри Гаррисон |
| 10. Джек Клинт | Илья Варшавский |
| 11. Джон Ватсон | Артур Конан Дойл |
| 12. Дмитрий Коваль | Владимир Кашин |
| 13. Дюпен | Эдгар Аллан По |
| 14. Жюль Мегрэ | Жорж Сименон |
| 15. Иллайдж Бейли | Айзек Азимов |
| 16. Лев Гуров | Николай Леонов |
| 17. Максим Каммерер | Братья Стругацкие |
| 18. Мартин Бек | Пер Вале и Май Шеваль |
| 19. Мисс Марпл | Агата Кристи |
| 20. Ниро Вульф | Рекс Стаут |
| 21. Отец Браун | Р.Честертон |
| 22. Перри Мейсон | Эрл Стенли Гарднер |
| 23. Сергей Коршунов | Аркадий Адамов |
| 24. Сэмюэл Спейд | Дэшил Хэммет |
| 25. Том Лепски | Джеймс Хэдли Чейз |
| 26. Филип Марло | Реймонд Чандлер |
| 27. Шерлок Холмс | Артур Конан Дойл |
| 28. Эркюль Пуаро | Агата Кристи |

"Покер-3": "Омонимы-1"

Автор Д.Венявкин (ученик 9-го класса, Москва)

- | | |
|--|----------|
| 1. Водка и президент СССР | Горбачев |
| 2. Осадное оружие и украинский футболист | Таран |
| 3. Гриб и политический обозреватель | Боровик |

- | | |
|--|---------|
| 4. Кисломолочный продукт и чешский композитор | Сметана |
| 5. Горе и бывший партийный деятель-самоубийца | Кручина |
| 6. Прошедшее время глагола, обозначающего движение, и знаменитый художник | Шагал |
| 7. Пионер-партизан и морское животное | Котик |
| 8. Большой сосуд для жидкости и американская писательница | Бак |
| 9. Парнокопытное животное и американский экономист | Баран |
| 10. Хищное животное и космонавт | Волк |
| 11. Несчастье и дважды герои Советского Союза | Беда |
| 12. Сосновый лес и датский математик | Бор |
| 13. Небольшая роща и военачальник Гражданской войны | Гай |
| 14. Русский географ и единица эквивалентности дозы ионизирующего излучения | Бэр |
| 15. Недоброкачественное изделие и французский живописец | Брак |
| 16. Птица семейства утиных и великий русский писатель | Гоголь |
| 17. Слабоалкогольный напиток и комбайнер колхоза "Россия", герой Соцтруда | Брага |
| 18. Защитник в футболе и фашистский генерал | Бек |
| 19. Название мыса и музыкальный инструмент | Горн |
| 20. Механический стержень с резьбой и английский драматург | Болт |
| 22. Длинные волосы на шее коня и латышский писатель | Грива |
| 23. Приспособление для подъема тяжестей и русский поэт | Блок |
| 24. Домашнее животное и французский антифашист | Кот |
| 25. Итальянский живописец и тропическое дерево | Пальма |
| 26. Руководитель факультета в вузе и французский график | Декан |
| 27. Тестообразная масса и итальянская певица-сопрано | Паста |
| 28. Немецкий философ и узкая полоса по краю изделия | Кант |
| 29. День недели и персонаж романа Дефо | Пятница |
| 30. Мусульманин в Испании и белорусский писатель | Мавр |
| 31. Насекомое и тренер по фигурному катанию | Жук |
| 32. Количество вещества и насекомое | Моль |
| 33. Краткое прилагательное, характеризующее рост, и древлянский князь | Мал |
| 34. Русский революционер и автогонки | Ралли |

"Покер-4": "Омонимы-2"

1. Отделение масонской организации и места в зрительном зале (ложка).
2. Принадлежность женской одежды и приспособление для соединения цилиндрических частей машин и сооружений (муфта).
3. Род пластыря из особого порошка и деталь огнестрельного оружия (мушка).
4. Объявление о билетах и заголовок в газете (аншлаг).
5. Восклицательное с торжествующей интонацией и офицерский титул в Османской империи (ага).
6. Коренной житель одного из континентов и грубый, отстающий человек (азиат).
7. Быстрый танец, сопровождаемый пением, и водопад, низвергающийся уступами (каскад).
8. Обитый кожей длинный брус на подставках и шахматная фигура (конь).
9. Повод к действию и напев (мотив).
10. Зубной протез и часть шасси автомобиля (мост).
11. Одежда и группа лиц, выполняющих служебные обязанности по особому назначению (наряд).
12. Скрученная нить, веревка и локон (прясть).
13. Длинная цветная бумажная лента и дорога в горах (серпантин).
14. Ореол и символ власти (корона).
15. Сухая баранка и операция при стирке (сушка).
16. Передник и чехол (фартук).
17. Пища богов и род многолетних трав (амброзия).
18. Название шрифта и изображение чего-либо в уродливо-комическом виде (гротеск).
19. Сильный шум и большое решето (грохот).
20. Клеймо на изделии и пограничный укрепленный административный округ (марка).
21. Паукообразное ядовитое животное и трубчатая кость пальца (фаланга).
22. Большая община, коммуна и сомкнутый строй пехоты (фаланга).
23. Устье реки и буква греческого алфавита (дельта).
24. Название учреждения и стол для письменных занятий и хранения бумаг (бюро).
25. Вожак или присматривающий за лошадьми (коновод).
26. Ценная бумага и действие для достижения некоей цели (акция).
27. Газ и поле, оставленное незасеянным на одно лето (пар).
28. Ветвь или стебель с листьями и тайный самовольный уход (побег).
29. Обувь и приспособление для торможения (башмак).

"Покер-5": "Омонимы-3"

1. Духовой инструмент и имя одного из героев Булгакова (Фагот).
2. Драгоценный камень на цепочке и французский инженер-физик (Кулон).
3. Пространство, видимое глазу, и русский писатель, этнограф (Даль).
4. Металлическая посуда и украинский поэт, философ и педагог (Сковорода).

5. Изделие из крученых пядей пеньки и советский композитор, хоровой дирижер (Веревка).
6. Болванка для забивки свай и индийский физик (Баба).
7. Кастрированный петух и основатель научной школы гигиенистики (Каплун).
8. Военское офицерское звание и венгерский актер (Майор).
9. Крупный морской рак и имя персидско-таджикского поэта, философа (Омар).
10. Бронированная машина и народный поэт Белоруссии (Танк).
11. Город-герой и народный писатель Узбекистана (Тула).
12. Дикий бык и фамилия авторов пьесы "Чрезвычайный посол" (Тур).
13. Общее название средневековых струнных смычковых инструментов и имя лидера одной из стран социалистического лагеря (Фидель).
14. Яхта-швертбот олимпийского класса на 1 человека и русский советский писатель (Финн).
15. Русская мера веса и персонаж "Золотого теленка" (Фунт).
16. Почетный титул мусульманина и фамилия румынского футболиста (Хаджи).
17. Сорт яблок и советский виолончелист (Шафран).
18. Лицо, состоящее при женихе или невесте, и польский палеоботаник (Шафер).
19. Администратор, полицейский и основатель Национального совета сторонников мира Ирака (Шериф).
20. Складная комнатная переносная перегородка и советский хоровой дирижер и фольклорист (Ширма).
21. Орган размножения голосемянных растений и чехословацкий хирург (Шишка).
22. Представление и английский драматург (Шоу).
23. Русская мера водки и бывший председатель Совмина бывшей ГДР (Штоф).
24. Буря и писатель, автор романа "Ушаков" (Шторм).
25. Атака, приступ и французский математик (Штурм).
26. Представитель народа тюркской языковой группы в России и актер театра имени Ермоловой (Якут).
27. Ягода и псевдоним украинского советского писателя Губенко (Вишня).
28. Корнеплод с желтыми цветами, пряность и русский советский поэт (Пастернак).
29. Сорт пастилы и комик немого кино (Пат).
30. Нарост на голове птицы и советский селекционер (Гребень).
31. Дворянский титул и известная теннисистка (Граф).
32. Лиственное дерево и персонаж Ярослава Гашека (Дуб).

"Аукцион-1": "50 штатов и федеральный округ США"

Айдахо	Калифорния	Нью-Джерси
Айова	Канзас	Нью-Йорк
Алабама	Кентукки	Нью-Мексико
Аляска	Колорадо	Огайо

Аризона	Коннектикут	Оклахома
Арканзас	Луизиана	Орегон
Вайоминг	Массачусетс	Пенсильвания
Вашингтон	Миннесота	Род-Айленд
Вермонт	Миссисипи	Северная Дакота
Виргиния	Миссури	Северная Каролина
Висконсин	Мичиган	Теннесси
Гавайи	Монтана	Техас
Джорджия	Мэн	Флорида
Делавэр	Мэриленд	Южная Дакота
Западная	Небраска	Южная Каролина
Виргиния		
Иллинойс	Невада	Юта
Индиана	Нью-Хэмпшир	Федеральный округ Колумбия

"Аукцион-2": "12 олимпийских богов Греции"

Зевс	Гера	Афродита
Посейдон	Арес	Гермес
Аид (Гадес)	Афина	Артемиды
Гестия	Аполлон	Гефест

"Аукцион-3": "Музы"

Каллиопа	Полигимния	Уrania
Клио	Талия	Эвтерпа
Мельпомена	Терпсихора	Эрато

Занятие 20

Это занятие можно целиком посвятить интеллектуальному многоборью — игре, состоящей из дюжины этапов. Все задания, кроме вопросов **"Что? Где? Когда?"**, **"Реалий"** и **"Покера"**, выдаются в письменном виде. (Ответы приводятся сразу после каждого задания.)

Задание 1. "Что? Где? Когда?"

Перед вами 6 вопросов. Правильный ответ на каждый вопрос дает 10 баллов.

Орден Святого Георгия был учрежден 20 ноября 1769 года и имел 4 степени. За всю историю России полных кавалеров этого ордена было только четверо: Дибич, Барклай де Толли, Паскевич и... Кто был четвертым?

Ответ. М.И. Кутузов

Саги донесли до нас, что викинги всем молодецким забавам предпочитали ВАРПУ, ПЭРК и СТОНГСТЕРНИНГ. На побережье шведского острова Готланд возродили эти соревнования, и в 1978 году Лейф Сундман установил рекорд в СТОНГСТЕРНИНГЕ — 9 метров 49 сантиметров. Не могли бы вы описать этот вид спорта?

Ответ. Метание древесного ствола длиной около 4 метров и весом около 25 килограммов.

Англичанин Дональд Бинз в пьяном виде шагал с коляской, в которой лежал его крохотный сын, по проезжей части дороги в гуще автомобилей. Судья приговорил его к штрафу в 5 фунтов стерлингов. Сформулируйте приговор.

Ответ. "За нахождение в пьяном виде за рулем детской коляски".

Ежегодно канцлер казначейства приносил в английский парламент кожаный мешок и произносил речь о состоянии финансов. Как назывался этот кожаный мешок?

Ответ. В староанглийском "кожаный мешок" — "бюджет".

В середине 80-х годов в журнале "Пионер" была специальная рубрика, где детей в игровой форме обучали основам информатики. Героями рубрики были мальчик Сережа и симпатичное существо, выглядевшее так: "Не больше жука, с головой, ручками и ножками, как человек, только туловище не круглое, а квадратное и плоское. С обоих боков блестящие выступы — маленькие лапки". Как звали это существо?

Ответ. Чип.

Эта странная карта живет всего один день, и от этого никому ни холодно, ни жарко. Что это за карта?

Ответ. Синоптическая (метеорологическая) карта.

Задание 2. "Маскарад" (3.1.1.3).

Каждый верный ответ — 5 баллов.

— Отлично, — сказал Глеб Жеглов. — А теперь послушайте меня. Если вы все выйдете из подвала ко мне сюда, безоружные, поодиночке, я обязуюсь надеть вам наручники, доставить в КПЗ и передать дело в справедливый советский суд. Но если вы не выйдете, то не будь я Глеб Жеглов, если не отправлю вас всех в преисподнюю. Шарпова вам не достать. Уйти из подвала не удастся...

Ответ. Роберт Стивенсон. Остров сокровищ.

— Слышали? — перебил Мюллер. — Я же говорил, что эта русская пианистка.

— Так точно, она, — заговорил Айсман, начиная о чем-то догадываться, — она в больнице. Там для вас, группенфюрер, охраняли радистку. А ребята Шеленберга туда проникли.

— Как проникли?! — гневно закричал Мюллер. — Как они смели!

— Так точно, посмели... Сам слышал: чтоб, говорят, сдохнуть Мюллеру... Жирно с него... и так вынюхивает много, старый шпик...

Ответ. Аркадий Гайдар. РВС.

Мюллер умолк и разочарованно оглядел пустой кабинет Штирлица.

— Здесь прежде висел портрет фюрера, — минуту спустя опять заговорил он. — Как раз на том месте, где теперь зеркало.

— Да, правду изволите говорить, — ответил Штирлиц, — висел. Да только всякий входит да орет "зиг хайль, зиг хайль", так я приказал его убрать в кладовую.

Ответ. Ярослав Гашек. Похождения бравого солдата Швейка.

— Что же! Однажды во время парламентских дебатов, на которых Маргарет Тэтчер была вместе с мужем, — продолжал Колин Пауэлл тихим голосом, но очень быстро, — она упала с трибуны и лишилась чувств. Муж бросился к ней на помощь, и, так как платье стесняло ее, он оторвал верхние пуговицы и нечаянно

обнаружил потайной карман. Угадайте, Джордж, что было у нее в кармане! — сказал госсекретарь, разражаясь громким смехом.

— Откуда же я могу это знать? — возразил Буш-младший.

— Партбилет, — сказал Пауэлл. — Она была коммунисткой.

Ответ. Александр Дюма. Три мушкетера.

Пока солдаты вязали Атоса полотенцами, у стойки шел разговор между капитаном гвардейцев кардинала и трактирщиком.

— Ты видел, что он в панталонах? — холодно спрашивал капитан.

— Да ведь, ваша светлость, — труся, отвечал трактирщик, — как же я могу их не допустить, если он — мушкетер?

— Ты видел, что он в панталонах? — повторял Ла Удиньер.

— Помилуйте, ваша светлость, — багровея, говорил трактирщик, — что же я могу поделать? Я сам понимаю, на веранде дамы сидят...

Ответ. Михаил Булгаков. Мастер и Маргарита.

И похоронят меня, Петька, пышно, с оркестром, с речами, и на памятнике моем будет высечено: “Здесь лежит известный комдив и герой анекдотов Василий Иванович Чапаев, отец которого был плотником и умер, не оставив своему сыну Ваське ни малейшего наследства”.

Ответ. Илья Ильф и Евгений Петров. Двенадцать стульев.

Задание 3. “Псевдонимы”

Предлагаем список из 15 человек, которые широко известны под псевдонимами. Задача — написать подлинную фамилию. За каждый правильный ответ — по 2 балла.

1. Анна Ахматова (Анна Горенко)
2. Александр Грин (Александр Гриневский)
3. Андрей Белый (Борис Бугаев)
4. Аркадий Гайдар (Аркадий Голиков)
5. Жорж Санд (Аврора Дюпен)
6. Ив Монтан (Иво Ливи)
7. Игорь Северянин (Игорь Лотарев)
8. Иосиф Сталин (Иосиф Джугашвили)
9. Карандаш (Михаил Румянцев)
10. Максим Горький (Алексей Пешков)
11. Марк Твен (Сэмюэл Клеменс)
12. Мэрилин Монро (Норма Бейкер)
13. Пеле (Эдсон Арантис ду Насименту)
14. Софи Лорен (София Шиколоне)
15. Эль Греко (Доменико Теотокопули)

Задание 4. “Верить — не верить”

Необходимо определить, какие утверждения верные, а какие нет. За каждый правильный ответ — 2 балла.

1. 1 сажень = 3 аршинам = 7 футам. — Да.
2. Моцарт был холериком. — Нет, Моцарт сангвиник.
3. Пятый подвиг Геракла — добыть пояс Ипполиты. — Нет, это 9-й подвиг, а 5-й — очистка конюшен Авгия.

4. Главный приз Каннского кинофестиваля — “Золотая пальмовая ветвь”. — Да.

5. Баритон — голос между басом и тенором. — Да.

6. По шкале Бофорта скорость слабого ветра больше, чем скорость легкого ветра. — Да.

7. Основные расы человека: европеоид, монголоид, негроид и австралоид. — Да.

8. 1 водочная или пивная бутылка = 1/20 ведра = 5 чаркам. — Да.

9. Роман “Василий Теркин” написал П.Боборыкин. — Да.

10. Русский царь Василий I правил с 1389-го по 1425 г. — Нет, годы правления Василия I указаны верно, но вот царем он не был — был Великим князем.

11. Псевдоним Мари Франсуа Аруэ — Рабле. — Нет, это Вольтер.

12. Нейзильбер — это сплав никеля, цинка и бериллия. — Нет, нейзильбер — сплав никеля, цинка и меди.

13. Лучший спортсмен 1986 г. в мире — это Марadona. — Да.

14. Аэропорт в Тайбэе называется “Мао Цзэдун”. — Нет, аэропорт в Тайбэе называется “Чан Кай-ши”.

15. 1 фунт = 36 долям = 96 золотникам. — Нет, 1 фунт = 32 лотам = 96 золотникам.

Задание 5. “Составьте пары”

В левом столбце перечислены названия созвездий, а в правом — самые яркие звезды. Вот и составьте пары. За каждый правильный ответ — по 3 очка.

- | | | |
|-----------------|-----------------|---------------|
| 1. Большой Пес | Арктур | (Сириус) |
| 2. Возничий | Канопус | (Капелла) |
| 3. Волопас | Бетельгейзе | (Арктур) |
| 4. Дева | Ригель | (Спика) |
| 5. Киль | Процион | (Канопус) |
| 6. Лебедь | Ахернар | (Денеб) |
| 7. Лира | Денеб | (Вега) |
| 8. Малый Пес | Сириус | (Процион) |
| 9. Орел | Спика | (Альтаир) |
| 10. Орион | Капелла | (Ригель) — |
| | в созвездии две | |
| | ярких звезды | |
| 11. Орион | Фомальгаут | (Бетельгейзе) |
| 12. Скорпион | Альдебаран | (Антарес) |
| 13. Телец | Антарес | (Альдебаран) |
| 14. Эридан | Альтаир | (Ахернар) |
| 15. Южная Рыба | Вега | (Фомальгаут) |
| 16. Южный Крест | Акрукс | (Акрукс) |

Задание 6. “Узнай книгу по началу”

За каждый правильный ответ — 8 баллов.

“Баки были ржавые, помятые, с отставшими крышками. Из-под крышек торчали обрывки газет, свешивалась картофельная шелуха”.

Ответ. Аркадий и Борис Стругацкие. Град Обреченный.

“К сожалению, никаких записей у меня не сохранилось. Все мои тетради, блокноты, дневники, записные книжки и отдельные листки бумаги остались там”.

Ответ. Владимир Войнович. Москва 2042.

“В Вестфалии, в замке барона Тундер-тен-Тронка, жил юноша, которого природа наделила наиприятнейшим нравом”.

Ответ. Вольтер. Кандид.

“Шли и шли, и пели “Вечную память”, и, когда она навалилась, казалось, что ее по-залаженному продолжают петь ноги, лошади, дуновения ветра”.

Ответ. Борис Пастернак. Доктор Живаго.

“Когда мне было шесть лет, в книге под названием “Правдивые истории”, где рассказывалось про девственные леса, я увидел однажды удивительную картинку”.

Ответ. Антуан де Сент-Экзюпери. Маленький принц.

“В то время как все люди скакали с одной службы на другую, товарищ Коротков прочно служил в Главцентр-базспимате (Главная Центральная База Спичечных Материалов) на штатной должности делопроизводителя и прослужил в ней целых 11 месяцев”.

Ответ. Михаил Булгаков. Дьяволиада.

Задание 7. “Покер”

Игроки приносят своим командам количество баллов, равное числу ответов, данных подряд. Итак, сказочный “Покер”:

1. Кто своим рождением обязан носу сизого цвета? — Буратино (полено нашел Джузеппе Сизый Нос).
2. Какой герой всегда носил с собой масленку? — Железный Дровосек.
3. К какой казни приговорили Суок? — Бросить в клетку к тиграм.
4. Кто самый лучший в мире рисовальщик петухов? — Карлсон.
5. Кому может помочь конопля или кунжут? — Кладоискателю (“Сим-сим, откройся”).
6. Кто был названным старшим братом Змея Горыныча? — Добрыня Никитич.
7. Кто сияет как заря? — Шемаханская царица.
8. Что попало в глаз Каю? — Осколок зеркала тролля.
9. С кем сражались гномы, эльфы и хоббиты? — С гоблинами.
10. Как звали девочку, которая была слишком разговорчивой? — Красная Шапочка.
11. Как звали воспитателей Маугли? — Балу и Багира.
12. Что хотела ведьма от солдата? — Огниво.
13. Кто смог обнести лошадь вокруг озера между ногами? — Работник Балда.
14. Кто был настолько труслив, что боялся выйти на середину комнаты? — Крыса Чучундра.
15. Кому грозили рогаткой? — Чернавке (рогатка — это такой ошейник с шипами).
16. Что можно получить за три хороших поступка? — Волшебную палочку.
17. Что такое квиддич? — Спортивная игра на летающих метлах у настоящих людей, а не у маглов.
18. Как звали отца Алеши Поповича? — Леонтий-поп.
19. Где заканчивался подземный ход из кухни? — На капустном поле.

20. Малыш и Карлсон, Элли и Тотошка, Нильс и... — Мартин.

21. Как звали инопланетянина из “Сказки о тройке” братьев Стругацких? — Константин.

22. Переведите на язык джунглей слово “лягушонок” — Маугли.

23. За каким привидением устроили охоту братья-близнецы? — За Кентервильским.

24. Что взрослые часто принимают за шляпу? — Удава, проглотившего слона.

25. Назовите псевдоним поэта Пудика. — Цветик.

26. Кто одним махом справился с 7 противниками? — Храбрый портняжка.

27. Собака, кот, петух. А кто еще? — Осел (Бременские музыканты).

28. Какая профессия, по мнению гномов, была у Бильбо Бэггинса? — Взломщик.

29. Куда не пускали без очков? — В Изумрудный город.

30. Кто обменял ишака на озеро, а озеро на воробья? — Ходжа Насреддин.

31. Кто родился из головы отца? — Афина.

32. Какую песню пела белка? — “Во саду ли, в огороде...”.

33. Кто растаял после того, как ее окатили водой? — Бастинда.

34. Кто ходит в гости по утрам? — Винни-Пух.

35. Что бывает только раз в году? — День рождения.

Задание 8. “Общая буква”

Необходимо составить как можно больше слов из 6 букв каждое — существительных нарицательных в именительном падеже и единственном числе, — четвертая буква у которых “Ь” (мягкий знак). За каждое слово — 1 балл.

Задание 9. “Эрудит-лото”.

Каждый верный ответ — 1 балл.

1. Бакхий — это:

- а) в античном стихосложении — стопа, состоящая из одного краткого слога и двух долгих*;
- б) жрец общегреческого вакхического культа, наставник вакханок;
- в) основная часть ременной упряжи боевого азиатского верблюда-бактриана;
- г) простейшая из класса инфузорий, паразитирующая в организме человека и животных.

2. Поэма “Стихи в 500 слов о том, что у меня было на душе, когда я из столицы направлялся в Фынсьянь”, принадлежат перу:

- а) Ли Бо;
- б) Сыма Сянь;
- в) Ду Фу*;
- г) У Цзы.

3. Здание тюрьмы в Екатеринбурге фашисты не стали бомбить по причине:

- а) она была в плане в форме свастики;
- б) в ней содержались немецкие военнопленные;
- в) немецкие самолеты не долетали до Екатеринбурга*;
- г) здание было построено по приказу Екатерины II, которая была немкой по национальности.

4. Кумай, птица из рода сипов, носит другое название:

- а) снежный гриф*;
- б) скальный беркут;
- в) речной сапсан;
- г) полевая скопа.

5. “Книги бытия украинского народа”, основной грамматный документ Кирилло-Мефодиевского общества, носят еще одно название:

- а) “Изборник”;
- б) “Последний человек из Атлантиды”;
- в) “Месяцеслов”;
- г) “Закон Божий”*.

6. В государстве Аль-Мамляка аль-Магрибия вторые по количеству после арабов:

- а) евреи;
- б) ливийцы;
- в) египтяне*;
- г) берберы.

7. Французский композитор Жанекен написал многоголосый шансон, который называется:

- а) “Мужские разговоры”;
- б) “Женская болтовня”*;
- в) “Детский лепет”;
- г) “Старческое брюзжание”.

8. В Хмельницкой области Украины находится городище трипольской культуры, которое называется:

- а) Хазановское городище;
- б) Аркановское городище;
- в) Жванецкое городище*;
- г) Задорновское городище.

9. Лошадь по имени Инцитатус (Быстроногий) была:

- а) любимой лошадью Юлия Цезаря;
- б) постоянным победителем скачек в Византии;
- в) единственной лошадью, побывавшей в космосе;
- г) единственной лошадью — римским сенатором*.

10. По результатам социологического опроса выяснилось, что любимым домашним животным американцев является собака, на втором месте — кошка, а на третьем:

- а) алигатор;
- б) свинья*;
- в) лошадь;
- г) муж.

Задание 10. “Лесенка”

Выбирается общая буква, с которой начинаются все слова — существительных нарицательных в именительном падеже и единственном числе, первое слово двухбуквенное, второе — трехбуквенное и т.п. Например, буква “д”: до, дом, дума, домино, дремота, дилижанс... Предлагаем поработать с буквой “т”. За этот конкурс можно получить столько баллов, сколько букв в самом длинном слове. Одно условие — “Лесенка” не должна прерываться.

Задание 11. “Наборщик”

Из букв одного слова надо составить как можно больше новых слов, но не менее 4 букв в каждом — и,

конечно, опять существительных нарицательных в именительном падеже и единственном числе. За каждое слово — 1 балл. Итак, слово “лестница”.

Задание 12. “Пентагон”

Надо назвать загаданного героя. За правильный ответ с первой попытки — 4 балла, со второй — 3 балла, с третьей — 2 балла и с четвертой — 1 балл. И ни одного балла, если правильного ответа так и не будет или дан неправильный ответ.

I

1. Случай заставил его пуститься в путешествие.
2. Случайная находка не только спасла ему жизнь, но и помогла его спутникам.
3. Для спасения он использовал бочки.
4. По возвращении домой ему пришлось судиться из-за собственного дома.

Ответ: Хоббит Бильбо Бэггинс. Р.Толкиен. Хоббит, или Туда и обратно.

II

1. Эпиграфом к произведению служит детская считалка.
2. Герой произведения был одним из двенадцати.
3. Он однофамилец известного в конце XX века экономиста.
4. Его считали бомбой замедленного действия.

Ответ: Лев Абалкин. А. и Б. Стругацкие. Жук в муравейнике.

III

1. Герой произведения — уроженец одной из юго-западных областей страны.
2. Проходил службу в столице.
3. Оказал услуги как своему руководству, так и командному составу неприятеля.
4. В награду от врага получил лошадей, а от своих — алмаз.

Ответ: Д’Артаньян. А.Дюма. Три мушкетера.

IV

1. На его жизнь покушались, когда он был совсем маленьким.
2. До 11 лет он ходил в обычную школу.
3. На каникулы он вынужден приезжать в семью к тетке, которая его ненавидит.
4. У него есть верные друзья — Рон, Гермиона, Букая...
Ответ: Гарри Поттер. Д.Роулинг. Гарри Поттер и философский камень.

V

1. Этот человек обратил на себя внимание сразу трех коронованных особ.
2. Один из них потребовал снять головной убор.
3. Второй — отправил на жительство в сельскую местность.
4. Третий — предложил себя в качестве цензора.
Ответ: Александр Пушкин. Из письма.

VI

1. Перикл в Афинах.
2. Брут в Риме.
3. В России — гусарский офицер.
4. Рожден в оковах службы царской.

Ответ: Петр Чаадаев. А.Пушкин. Эпиграмма
 (“Он вышней волею небес / Рожден в оковах службы царской. / Он в Риме был бы Брут, в Афинах Периклес, / А здесь он — офицер гусарский”).

Занятие 21

И еще несколько типов игр. Все задания выдаются в письменном виде. (Ответы оглашаются сразу после каждого задания.)

Задание 1. “Узнай книгу”

В этом конкурсе перечисляются названия глав. Надо отгадать и произведение, и его автора.

1. Цветной завиток. — Попадья Дроздова. — Москва в июне 1928 года. — Катастрофа. — Морозный бог на машине. (Михаил Булгаков. Роковые яйца.)
2. Пятичасовой скорый. — Девочка из другого круга. — Елка у Светицких. — Варыкино. — Рябина в сахаре. (Борис Пастернак. Доктор Живаго.)
3. Вечером. — Петух пропел. — Диалог с господином. — Бал. — Королева Маргарита. (Стендаль. Красное и черное.)
4. Вожатый. — Любовь. — Приступ. — Разлука. — Сирота. (Александр Пушкин. Капитанская дочка.)
5. Море слез. — Поросенок и перец. — Безумное чаепитие. — Королевский крокет. — Морская кадриль. (Льюис Кэрролл. Приключения Алисы в стране чудес.)
6. Баранье жаркое. — Пауки и мухи. — На пороге. — Огонь и вода. — Ночной вор. (Р.Толкиен. Хоббит, или Туда и обратно.)

Задание 2. “Общее название”

Надо определить либо двух авторов произведений с одинаковым названием, либо по фамилиям двух авторов — это самое общее название.

1. Тициан и Рембрандт
2. Гуно и Бенуа
3. “Василий Теркин”
4. “Кавказский пленник”
5. “Флора”
6. Лукас Кранах Старший и Жан Гужон
7. Россини и Паизиелло
8. “Что делать?”
9. Монтеверди и И.К. Бах
10. “Кинжал”
11. Лесаж и Велес де Гевара
12. Россини и Гретри
13. К.Э. Портер и С.Брант
14. “Москва и москвичи”
15. А.Рубинштейн и Врубель
16. Буше и Фальконе

Ответы:

1. Тициан и Рембрандт “Даная”, картины
2. Гуно и Бенуа “Ромео и Джульетта”, опера и картина
3. “Василий Теркин” П.Боборыкин (роман) и А.Твардовский (поэма)
4. “Кавказский пленник” А.Пушкин и Л.Толстой
5. “Флора” Рембрандт (картина) и Фальконе (скульптура)
6. Лукас Кранах Старший и Жан Гужон “Венера и Амур”, картина и скульптура
7. Россини и Паизиелло “Севильский цирюльник”, оперы
8. “Что делать?” Н.Чернышевский и В.Ленин
9. Монтеверди и И.К. Бах “Орфей”, оперы
10. “Кинжал” А.Пушкин и М.Лермонтов
11. Лесаж и Велес де Гевара “Хромой бес”, романы
12. Россини и Гретри “Вильгельм Телль”, оперы
13. К.Э. Портер и С.Брант “Корабль дураков”, роман и стихотворные сатиры
14. “Москва и москвичи” М.Загоскин и В.Гиляровский, повести
15. А.Рубинштейн и Врубель “Демон”, опера и картина
16. Буше и Фальконе “Пигмалион и Галатея”, картина и скульптура

Задание 3. “Ответ ищи в вопросе”

1. Какой город расположен на берегу красивой реки Европы?
2. О каком городе можно сказать, что он дошел до нас почти не изменившись?
3. Какому городу блинов из России еще не присылали?
4. В каком городе беженец — это дезертир, а на его семью идут гонения?
5. В каком городе обращают внимание только на кризисные явления?
6. Какой город без помех и колебаний более 20 лет считался родиной величайшего мирового рекорда?

Ответы:

1. реКИ Европы
2. дошеА ОН АО Нас
3. гороДУ БЛИНов
4. дезерТИР, А НА
5. тольКО НА КРИзисные
6. поМЕХ И КОлебаний

Задание 4. "Восстановите строфу"

Из набора слов, помещенных в алфавитном порядке, надо составить известное четверостишие.

1. Башмачка, воск, два, и, и, капал, на, на, ночника, падали, платье, пол, слезами, с, со, стуком.

2. Бережно, в, грудь, и, и, кутаешь, меха, мне, напрасно, настоящую, не, нежность, ни, она, плечи, с, спутаешь, тиха, ты, чем.

3. Бродит, взгляд, вижу, грустен, далеко, далеко, жираф, и, изысканный, колени, на, обняв, озере, особенно, особенно, послушай, руки, сегодня, твой, тонки, Чад, я.

4. Брызги, знала, и, из, из, искры, как, как, моим, написанным, не, поэт, ракет, рано, сорвавшимся, стихам, так, фонтана, что, что, я, я.

5. Берет, век, все, все, Дом, золотой, мне, мной, мой, мой, не, недолгий, но, отсюда, Отчий, потом, разбег, случится, снишься, со, то, ты, часто, что.

6. Бестолковая, головка, губы, думы, забубенная, любовь, окаянные, потаенные.

Ответы:

1. Борис Пастернак. Зимняя ночь.

И падали два башмачка
Со стуком на пол.
И воск слезами с ночника
На платье капал...

2. Анна Ахматова.

Настоящую нежность не спутаешь
Ни с чем. И она тиха.
Ты напрасно бережно кутаешь
Мне плечи и грудь в меха...

3. Николай Гумилев. Жираф.

Сегодня, я вижу, особенно грустен твой взгляд
И руки особенно тонки, колени обняв.
Послушай: далеко, далеко, на озере Чад
Изысканный бродит жираф...

4. Марина Цветаева.

Моим стихам, написанным так рано,
Что и не знала я, что я — поэт,
Сорвавшимся, как брызги из фонтана,
Как искры из ракет...

5. Александр Галич. Песня об Отчем Доме.

Ты не часто мне снишься, мой Отчий Дом,
Золотой мой, недолгий век.
Но все то, что случилось со мной потом —
Все оттуда берет разбег!..

6. Юлий Ким. Губы окаянные.

Губы окаянные,
Думы потаенные,
Бестолковая любовь.
Головка забубенная...

Занятие 22

И это занятие можно целиком посвятить интеллектуальному многоборью — литературной игре из 6 этапов. Отвечая на тот или иной вопрос, необходимо найти в списке из 49 известных книг то произведение, к которому он относится. Задания можно выдавать на бумаге или задавать устно.

- | | |
|-----------------------|--------------------------|
| 1. Агата Кристи | Пять поросят |
| 2. Ж.Рони-Старший | Борьба за огонь |
| 3. Дж.Лондон | Маленькая хозяйка |
| большого дома | |
| 4. Э.Казакевич | Звезда |
| 5. У.Коллинз | Лунный камень |
| 6. А.Битов | Человек в пейзаже |
| 7. И.Шоу | Вечер в Византии |
| 8. Колобок | Русская народная сказка |
| 9. А.Пушкин | Выстрел |
| 10. Э.М. Ремарк | Тени в раю |
| 11. И.Ефремов | На краю Ойкумены |
| 12. Е.Шварц | Тень |
| 13. В.Войнович | Жизнь и необычайные |
| | приключения солдата |
| | Ивана Чонкина |
| 14. И.Штильмарк | Наследник из Калькутты |
| 15. А.Грин | Алые паруса |
| 16. Ст. Лем | Солярис |
| 17. М.Рид | Всадник без головы |
| 18. А.Соловьев | Возмутитель спокойствия |
| 19. Л.Толстой | Анна Каренина |
| 20. К.Маккалоу | Поющие в терновнике |
| 21. А.Дюма | Граф Монте-Кристо |
| 22. А.Куприн | Поединок |
| 23. Я.Гашек | Похождения бравого |
| | солдата Швейка |
| 24. У.Фолкнер | Сарторис |
| 25. С.Михалков | Три поросенка |
| 26. А.Дюма | Три мушкетера |
| 27. Дж. Джером | Трое в лодке |
| | (не считая собаки) |
| 28. Э.М. Ремарк | Три товарища |
| 29. А.Пушкин | Сказка о золотом петушке |
| 30. С.Довлатов | Чемодан |
| 31. В.Кунин | Интердевочка |
| 32. Ш.Перро | Красная Шапочка |
| 33. Ю.Олеша | Три толстяка |
| 34. Ф.Достоевский | Преступление и наказание |
| 35. А.Толстой | Хождение по мукам |
| 36. Г.Хаггард | Прекрасная Маргарет |
| 37. А.Конан Дойл | Собака Баскервилей |
| 38. Б.Пастернак | Доктор Живаго |
| 39. Е.Замятин | Мы |
| 40. М.Булгаков | Мастер и Маргарита |
| 41. Э.Хемингуэй | По ком звонит колокол |
| 42. К.Чуковский | Серебряный герб |
| 43. Данте | Божественная комедия |
| 44. А.Пушкин | Пиковая дама |
| 45. А.Грин | Бегущая по волнам |
| 46. И.Ильф и Е.Петров | Двенадцать стульев |
| 47. К.Портер | Корабль дураков |
| 48. Г.Белль | Глазами клоуна |
| 49. М.Митчелл | Унесенные ветром |

Задание 1. "Аннотации"

Обычно любому художественному, да и не только художественному произведению предшествует аннотация, в которой кратко описана суть произведения. Попробуйте по этим аннотациям догадаться, о каком произведении идет речь:

1. Основная идея произведения заключается в том, что лишь перспективное планирование и предусмотрительность помогают сохранить не только здоровье, но и саму жизнь как одному отдельно взятому индивидууму, так и целому коллективу. Главные герои произведения являются близкими родственниками, что, однако, не устраняет разногласий по поводу решения жилищной проблемы. Два здания, построенных по индивидуальным проектам, не выдерживают испытаний в искусственно созданных сложных аэродинамических условиях. И лишь предусмотрительность и смекалка третьего родственника, который предпочел типовый проект каменного жилища, позволяет всем избавиться от мученической смерти и даже восторжествовать над извечным врагом.
2. Мораль произведения заключается в том, что излишняя общительность и неразборчивость в знакомствах приводят к беде. При первой встрече главные персонажи ведут себя корректно и ограничиваются мирной беседой. Но уже вторая встреча заканчивается трагически — один из собеседников прозревает слишком поздно и становится жертвой коварного притворщика. И лишь вмешательство представителей древнейшей профессии (по другой версии — трудящихся местного леспромхоза) восстанавливает статус-кво.
3. Произведение посвящено жизнеописанию погибшего во цвете сил героя, который возгордился своими физическими и умственными способностями, утратив при этом чувство реальности. Подробно описан пренатальный период его жизни, его рождение, детство и отрочество. Рассказывается, как тщеславный герой вызывает на соревнование каждого встречного и раз за разом выигрывает гонку с преследованием. Однако последний старт заканчивается трагически. Всю историю своей жизни и спортивных побед герой отразил в стихах, им самим положенным на музыку.
4. В произведении описан момент вступления двух физических лиц в договорные отношения, однако услуги исполнителя заказчик обязуется оплатить, выдав последнему карт-бланш. В результате огромные неудобства заказчика были ликвидированы столь успешно, что вся его административная работа свелась к почиванию на лаврах. Однако вскоре события вышли из-под контроля, и герою пришлось для принятия решения отправиться на место происшествия. Несмотря на жестокие утраты, герой произведения с триумфом возвращается домой. Именно этот момент выбрал коварный исполнитель для

предъявления, мягко говоря, весьма завышенных требований по оплате своих услуг. Заказчик в гневе устранил исполнителя. За что и был убит...

Задание 2. "Первая фраза"

Фразой или фразами, приведенными ниже, начинается одно из указанных в списке произведений:

1. "Я пишу эти строки из Индии к моим родственникам в Англию, чтобы объяснить, почему я отказал в дружеском рукопожатии кузену моему, Джону Гернкастлю".
2. "В начале июля, в чрезвычайно жаркое время, под вечер один молодой человек вышел из своей каморки, которую нанимал от жильцов в С-м переулке, на улицу и медленно, как бы в нерешительности, отправился к К-му мосту".
3. "Когда теряются очки, это, конечно, неприятно. Но вместе с тем и прекрасно — в сумерках вся моя комната представляется не такою, как обычно".
4. "Однажды играли в карты у конногвардейца Нарумова".

Задание 3. "Населенный пункт"

Опознайте произведения, в которых встречаются названия следующих вымышленных населенных пунктов:

1. Каперна.
2. Варыкино.
3. Долгов.
4. Дрохеда.

Задание 4. "Второстепенные персонажи"

По именам второстепенных действующих лиц надо определить произведения, в которых они встречаются:

1. Востриков, Чарушников, Ник. Сестрин.
2. Водичка, Ходоунский, Ванек.
3. Серый Медведь, Джордж Бингль, Паоло д'Эльяно.
4. Фердинанд Грау, Готфрид Ленц, Альфонс.

Задание 5. "Словесный портрет"

По описанию каждого из главных героев надо определить названия произведений:

1. "Незнакомец был уже не юноша — высокий, атлетически сложенный мужчина на вид лет тридцати пяти, не меньше. [Она] подумала, что ни у кого не видела таких широких плеч, такой мускулистой фигуры... В его белозубой улыбке под темной ниточкой усов ей почудилось что-то хищное. Он был смугл, как пират, и в его темных глазах она прочла откровенный вызов..."
2. "Продолговатое смуглое лицо; выдающиеся скулы — признак хитрости; челюстные мышцы чрезмерно развитые — неотъемлемый признак, по которому можно сразу определить..., даже если на нем нет берета, — а молодой человек был в берете, украшенном подобием пера; взгляд открытый и умный; нос крючковатый, но тонко очерченный; рост слишком высокий для юноши и недостаточный для зрелого мужчины".

3. "...двое ...ввели и поставили перед креслом... человека лет двадцати семи. Этот человек был одет в старенький и разорванный голубой хитон. Голова его была прикрыта белой повязкой с ремешком вокруг лба, а руки связаны за спиной. Под левым глазом у человека был большой синяк, в углу рта — ссадина с запекшейся кровью".

4. "Перо не может описать прелести ее лица. Даже кисть дала бы лишь слабое представление о ее облике, и ни один художник не мог бы изобразить на безжизненном полотне волшебный свет, который излучали ее глаза — казалось, освещающая все лицо. Черты ее были классическими и напоминали излюбленный Фидием и Праксителем тип женской красоты".

Задание 6. "Последняя фраза"

Фразой или фразами, приведенными ниже, заканчивается одно из указанных произведений.

1. "Бесконечная жизнь простиралась перед ними, словно светлая, полноводная река, несущая свои прозрачные воды в туманную даль грядущих столетий".

2. "Никогда еще виски не казалось ему таким приятным на вкус".

3. "Пойдемте в дом, Инесса. Никого здесь не встретят с большим удовольствием, чем вас, но я никогда не буду больше гулять с вами наедине в саду".

4. "Нам с тобой трудно понять человека, столь долго бывшего на чужбине. Но мне жаль, что гемма ушла от нас!"

Ответы:

Задание 1.

- | | | | |
|----|----|------------|--------------------------|
| 1. | 25 | С.Михалков | Три поросенка |
| 2. | 32 | Ш.Перро | Красная Шапочка |
| 3. | 08 | Колобок | Русская народная сказка |
| 4. | 29 | А.Пушкин | Сказка о золотом петушке |

Задание 2.

- | | | | |
|----|----|-------------|---|
| 1. | 45 | А.Грин | Алые паруса |
| 2. | 38 | Б.Пастернак | Доктор Живаго |
| 3. | 13 | В.Войнович | Жизнь и необычайные приключения солдата Ивана Чонкина |
| 4. | 20 | К.Маккалоу | Поющие в терновнике |

Задание 3.

- | | | | |
|----|----|---------------|--------------------------|
| 1. | 05 | У.Коллинз | Лунный камень |
| 2. | 34 | Ф.Достоевский | Преступление и наказание |
| 3. | 12 | Е.Шварц | Тень |
| 4. | 44 | А.Пушкин | Пиковая дама |

Задание 4.

- | | | | |
|----|----|----------------------|-----------------------------------|
| 1. | 46 | И.Ильф
и Е.Петров | Двенадцать стульев |
| 2. | 23 | Я.Гашек | Похождения бравого солдата Швейка |
| 3. | 14 | И.Штильмарк | Наследник из Калькутты |
| 4. | 28 | Э.Ремарк | Три товарища |

Задание 5.

- | | | | |
|----|----|------------|--|
| 1. | 49 | М.Митчелл | Унесенные ветром (Ретт Батлер) |
| 2. | 26 | А.Дюма | Три мушкетера (Д'Артаньян) |
| 3. | 40 | М.Булгаков | Мастер и Маргарита (Иешуа Га-Ноцри) |
| 4. | 17 | М.Рид | Всадник без головы (Луиза Пойндекстер) |

Задание 6.

- | | | | |
|----|----|----------------|---------------------|
| 1. | 01 | Ж.Рони-Старший | Борьба за огонь |
| 2. | 07 | И.Шоу | Вечер в Византии |
| 3. | 36 | Г.Хаггард | Прекрасная Маргарет |
| 4. | 11 | И.Ефремов | На краю Ойкумены |

Невозможно полностью передать весь накопленный опыт организации занятий, тем более что у каждого тренера свой почерк, свои взгляды на тренировочный процесс, своя методика создания и подготовки команд, но мы надеемся, что отдельные рекомендации помогут вам начать занятия с детьми, которые хотят играть в интеллектуальные игры. Первое и основное, что нужно для этого, — их желание. А все остальное решают личные качества тренера: умение общаться с детьми на равных, открытость, искренняя заинтересованность, профессионализм и артистизм...