



Юным интеллектуалам на заметку (игровые функции членов команды в игре «Что? Где? Когда?»)

1. Генератор идей - человек, способный в условиях дефицита времени выдавать энное количество новых, нестандартных идей для решения данной проблемы, данного вопроса.
2. Эрудит - человек, обладающий огромным запасом самых разнообразных знаний.
3. Диспетчер – тот, кто держит в своих руках все нити обсуждения, организует его и выбирает версию.
4. Мозговой резерв - человек, который до поры как бы выключен из обсуждения, абстрагирован от звучащей информации и потому способен создать глобально новый поворот, подход к обсуждаемому вопросу и резко повернуть ход размышлений.
5. Душа шестерки - игрок, который создает жизнерадостную, свободную, импровизационную атмосферу за столом.

В спортивной версии игры «Что? Где? Когда?» игровые функции подразделяются следующим образом:

1. Роль в обсуждении: генератор, справочник, критик, диспетчер, ответственный за окончательное решение.
2. Скорость мышления: игрок первого темпа, игрок второго темпа.
3. Стиль мышления: логик, интуит, эрудит.
4. Социально-психологическая функция: лидер, душа команды, холодная голова.

Генератор, естественно, выдвигает версии. Он должен обладать фантазией и ни в коем случае не бояться сказать глупость. Справочник дает команде необходимую для взятия вопроса информацию, восстанавливает культурный контекст, ограничивает поле поиска ответа. **Критик** играет роль адвоката дьявола – подвергает сомнению любую выдвинутую версию, «примеряет» ее к вопросу. Главная задача **диспетчера** – внимательно слушать, не упустить ни одной перспективной версии, а наиболее плодотворные идеи подхватывать и развивать. Ответственный за окончательное решение выполняет очень важную работу – выбирает и формулирует итоговый ответ. Обычно (но не всегда) это функция капитана.

Градация игроков по скорости мышления имеет прямое отношение к стилю обсуждения команды. Подавляющее большинство игроков соображает быстро, а если за 5-10 секунд придумать ответ не удастся, у **игроков первого темпа** начинаются проблемы - обсуждение выдыхается, поскольку уже высказанные версии оказались тупиковыми, а новых идей нет. Вот тут и необходим игрок второго темпа или **«мозговой резерв»**.

Говоря о стиле мышления надо помнить, что основное отличие интуиции от логики в том, что **логик** видит цепочку рассуждений, приводящую его к

тому или иному выводу, а **интуит** видит конечный вывод, но ему трудно (или вообще невозможно) объяснить, как он к этому выводу пришел.

Зачастую, грань между логикой и интуицией размыта. Один и тот же игрок может быть в разных ситуациях способен высказывать как логические, так и интуитивные соображения. По поводу представительства логиков и интуитов в команде необходимо заметить, что в команде обязательно должны быть игроки обоих типов, впрочем, собрать команду из чистых логиков, а уж тем более из чистых интуитов, настолько трудно, что этого можно не опасаться.

Специфика вопросов спортивного ЧГК ныне такова, что совсем без знаний команде не обойтись, для их взятия требуется определенный культурный уровень. Так или иначе, команда, претендующая на высокие спортивные результаты, должна быть готова к тому, что ей придется отвечать и на вопросы, которые совершенно не соответствуют ее эстетическим критериям. Эрудиция – базис, без которого успешно играть в ЧГК практически невозможно. Но рассчитывать на то, что один-два игрока обеспечат команду знаниями на все случаи жизни - рискованно. Оптимальной представляется команда, все игроки которой обладают определенным уровнем эрудиции, но ни один не является чистым эрудитом, не выполняющим никаких других функций.

Психологический фактор играет в ЧГК огромную роль. Команда, составленная без его учета, не добьется стабильно высоких результатов никогда. Говоря о лидерах, необходимо уточнить, что речь идет о неформальном лидерстве, поскольку формальным лидером по определению является капитан. Членам команды стоит различать лидеров игровых и лидеров социальных. **Игровой лидер** – просто очень сильный игрок, вносящий значительный вклад в результаты команды. **Социальный лидер** - тот самый центр кристаллизации ответа, главное его свойство – чувство ответственности. Живя по принципу «Если не я, то кто же?», именно он обеспечивает команде тылы, организует (или делает сам) ту черновую работу, без которой не обойтись. Кроме того, обычно именно социальный лидер изучает регламент турнира, пишет апелляции... **«Душа команды»** – во многом противоположность социального лидера. Часто это как раз самый безответственный член коллектива, относящийся к жизни и к игре легко. Впрочем, так бывает не всегда. В ряде случаев «душа команды» выполняет функции того человека, которого команда обвиняет в любой неудаче, а нередко просто третирует. Фактически, этот игрок дает команде замечательную возможность сбрасывать напряжение. Такие внутрикомандные отношения на первый взгляд покажутся нездоровыми, но нельзя отрицать, что нередко они приводят к положительным результатам. **«Трезвой голове»** обычно свойственна некоторая отстраненность. Он не имеет права давать себе слишком увлекаться игровым процессом, слово «драйв» - не для него. «Трезвая голова» – стабилизатор, его задача – возвращать команду на землю, сбивать темп обсуждения. Во многом именно от этого игрока зависит психологическая устойчивость команды. При этом он может выполнять любую игровую функцию, кроме функции генератора.