

Рогачев А.М.

Как играть в «Что? Где? Когда?»

**Пособие для тренировки школьной команды по
«Что? Где? Когда?»**

Рогачев Алексей Михайлович

**Коми республиканская общественная организация интеллектуальных
игр "Лига интеллектуальных игр", Сыктывкар, РФ.**

Оглавление

Общие положения. Принципы игры. Команда.....	3
Обзор литературы и источников.....	5
Немного о мотивации и самомотивации.....	6
Типология и типология вопросов.....	9
Вопрос простой.....	9
Вопрос многоходовый.....	10
Вопрос двусторонний.....	10
Вопрос с заменой.....	11
Вопрос с двумя заменами.....	11
Вопрос с раздаткой первого типа (картинка).....	12
Вопрос с раздаткой второго типа (текст).....	13
Вопрос с пропусками.....	14
Вопрос рамочный.....	15
Вопрос комплексный.....	16
Блицы и дуплеты.....	16
Бинго ЧГК.....	17
Методика ответа на вопросы «Что? Где? Когда?».....	20
Формирование и тренировки школьной команды.....	35
Тренировки игровые.....	35
Тренировки на командообразование и взаимопонимание.....	37
Тренировки на развитие словарного запаса.....	40
Тренировки на развитие эрудиции и кругозора.....	41
Тренировки на развитие ассоциативного мышления.....	47
Тренировки по принципу «Своей игры».....	48
Медиаигры / Письменные конкурсы.....	48
Как организовать и провести турнир по «Что? Где? Когда?».....	53
Приложение.....	54

Общие положения. Принципы игры. Команда.

Что? Где? Когда? (далее мы будем использовать сокращение ЧГК) – это игра в ответы на вопросы. За редким исключением, это командная игра в ответы на вопросы. Поэтому ей свойственны такие функции как: коммуникативная, социализирующая, интеллектуально-развивающая, командно-образующая и так далее.

Масштаб распространения движения ЧГК в Российской Федерации очень велик. В крупных школьных турнирах принимает участие до 1000 команд одновременно. Безусловно, это движение популярно и поэтому необходимо представлять как можно играть с большей эффективностью.

Для начала опишем основные принципы стандартной игры.

Спортивный вариант игры отличается от того, который мы видим по телевизору. В одно время в одном помещении играют несколько команд. Ведущий зачитывает вопрос одновременно для всех. Через 50 секунд звучит команда – «десять секунд». Она сигнализирует командам, что осталось 10 секунд до конца обсуждения. В это время капитан команды должен начинать отбирать ту версию, которую потом даст команда. После команды «время» ведущий дает 5-8 секунд для того, чтобы команды дописали ответ на ответных карточках. Секунданты собирают ответы у команд. После этого звучит правильный ответ. При необходимости зачитываются комментарии автора и озвучивается источник по которому написан вопрос. После этого начинается чтение нового вопроса. Вопросы обычно сгруппированы в блоки (туры) по 12 штук в каждом. В турнире таких туров может быть от двух (стандартный школьный турнир) до 48 (очный школьный турнир) или более, по желанию организаторов. После каждого тура рекомендуется объявлять перерыв не менее чем на 10 минут.

Международная ассоциация клубов разработала «Кодекс игры», в котором полностью прописаны все возможные случаи, возникающие во время игры. Мы рекомендуем им пользоваться на постоянной основе.

Одновременно в команде могут принимать участие не более шести игроков. Один из них выполняет роль капитана.

Распределение ролей в команде – вещь сугубо индивидуальная и субъективная. Как правило, рекомендуется выделять двух игроков (в том числе капитана), которые «держат форму» вопроса. «Держать форму» означает записать ЧТО именно у вас спрашивают – год, фамилию или два слова на одну букву. Кроме того, хорошо, когда несколько человек в команде максимально подробно записывают текст вопроса во время его чтения. Данная функция помогает во время обсуждения не упустить ключевых слов вопроса.

Исходя из психологических особенностей людей, в команде могут быть аудиалы, визуалы или универсальные игроки, интуиты, технари, гуманиста-

рии или естественники. В любом случае, в успешной команде игроки умеют совмещать эти роли. Это достигается в ходе тренировок.

Команда – это живой механизм. Одинаково плохо и когда участники команды друг друга терпеть не могут и когда они лучшие друзья, которые собрались играть «за кампанию». В школе идеальным составом может являться сборная из представителей соседних параллельных классов (10 и 11, 9 и 10 и так далее). Не стоит забывать, что для школьной команды характерна постоянная текучка состава, а сыгрываться можно очень долго.

Данное пособие является частично компилятивным. Автор попытался собрать в одном месте все известные ему методики и принципы игры, которые опубликованы в разных изданиях и на сайтах.

Большую помощь оказали материалы Пермского интеллектуального клуба, материалы Якова Зайдельмана, Алексея Богословского, Александра Тобенгауза, Александра Печеного, Юрия Вашкулата.

Обзор литературы и источников.

По теории и практике ЧГК написано не так много книг, и еще меньше издано. В основном вся литература сосредоточена в сети Интернет.

Самое обстоятельное исследование методики взятия вопросов написано Юрием Вашкулатом (<http://chgk.strategy48.ru/sites/default/files/Methodichka-Vashkulat.pdf>). Автор настаивает, что Юрий Вашкулат, Борис Моносов, Юрий Выменец, Мишель Матвеев, Алексей Богословский, Александр Коробейников, Николай Легенький, Наиль Фарукшин, Николай Коврижных и еще пара хороших человек являются лучшими редакторами и авторами вопросов, которых он знает. Играйте их турниры. Краткие выдержки из этого пособия мы приводим в первой части нашего.

Максим Поташев написал небольшое исследование «Почему вы проигрываете в ЧГК» (<http://www.potashhev.ru/books.html>). В нем описана тактика и стратегия игры, командообразование и игра в команде, приемы взятия вопросов и причины по которым вам это не удастся сделать. Ценность книги заключается в том, что она была одна из первых в своем роде.

Можно обратить внимание на творчество Александра Либера и Евгения Поникарова. Однако в силу современных тенденций, свои рекомендации они описывают, как правило, на страницах своих ЖЖ и форумов.

Большим подспорьем для знатока может стать сайт Крыленко (<http://www.krylenko.com/chgk/library/znatoky/>). На нем собрано практически полное собрание литературы по тематике ЧГК, начиная с книги Владимира Ворошилова «Феномен игры» и заканчивая пособиями как писать апелляции (с одной «п» и двумя «л», конечно).

Не забывайте про Кодекс МАК (<http://mak-chgk.ru/rules/codex/>). Это именно тот документ, который определяет все тонкости проведения нашей игры.

Немного о мотивации и самомотивации.

«Что? Где? Когда?» - это, прежде всего, спорт. И уже во вторую, третью и последующие части – удовольствие. Абсолютное большинство команд приходит играть, чтобы чего-то достичь. Нет ни одного игрока, который пришел на турнир взять 20 вопросов из 60 и пойти домой пить пиво. Зачем зря время-то терять и еще 40 вопросов слушать, спрашивается.

Конечно, вы можете считать, что игра вам дает хорошую возможность для развития, общения, и вообще она отличный тимбилдинг. Кто бы спорил. Но выигрывать всегда приятнее, не так ли?

Так вот существует две неписанные «теории». Теория Козлова и теория Новикова. Первая утверждает, устами ее создателя Андрея Анатольевича Козлова, что выигрывает команда, а проигрывает капитан. Любая команда способна сыграть любой вопрос успешно, даже если он не очевиден. Нужны настрой, желание, мотивация и много чего еще. Надо просто очень хотеть и делать все возможное для достижения успеха.

Типичный пример работы теории заключается в том, что команда нащупывает правильный ход, придумывает ответ, но не считает нужным его докручивать (смотрите игру команды Супрановича в летнюю серию 2015, вопрос про каторжников). Причины масса – лень, усталость, и так сойдет, нормально же придумали и прочее. А очко ушло. А если крутить до конца, то очко можно было и забрать. В теории это называется «недокрутили», а по факту не прозвучал «пас» - вопрос типа «каторжников же цепями соединяли, может в этом опасность». Никто в команде не решил сделать этот голевой пас, все посчитали, что гол неминуем. Однако, штанга. Так вот, капитан в этой ситуации, по мнению Козлова, должен встряхнуть команду, чтобы вопросы не валялись «в вату». Наорать, стукнуть, растормошить, заставить всех говорить. Приемов масса. Важно, что это нужно было сделать и сделать за короткий промежуток времени. Заметьте, что музыкальная пауза в игре возникает, когда команду надо вывести из нокдауна, или, наоборот, сбить настрой.

А капитан это не сделал. Речь не о Супрановиче, а о конкретной ситуации. Я вообще не склонен считать, что в теледомике плохие капитаны. Плохие до него не добираются.

В общем, команда сама решает, хочет она выигрывать, или нет. Настрой на легкую победу – губителен. Соперники эволюционируют, а ты на лавах почиваешь. А когда понимаешь, что обходят – поезд ушел. Все идут вперед по инерции, а ты еще на низком старте. Губительная история для фаворитов. На этом погорела команда Сиднева в той же летней серии. Играли нехотя, лениво, а потом выяснилось, что счет критичен и уже поздно пить боржоми.

А когда игра идет через вату, надо включать технику. Как марафонец в конце дистанции. Разум устал, но ноги выполняют натренированные движения. Мордюкова рассказывала, что когда она, девушкой, присаживалась на скамейку, руки автоматически начинали раскачиваться. Не удивительно, по-

скольку она была старшей дочерью в многодетной семье. Через нее все ее братья и сестры прошли. Она всех нянчила. Поэтому ум понимает, что никого нет, а руки уже автоматически готовы. В ЧГК тоже есть такая техника, и ей надо овладевать на тренировках.

Теория же Новикова утверждает, что играют не команды, а вопросы. А ты под них подстраиваешься. То есть, существуют вопросы, которые тебе подходят, есть вопросы, которые ты можешь под себя подстроить, а есть «мертворожденные», где даже идеи нормальной нет, и как их играть никто не знает. Илья он умный – имеет право. Да и любой человек имеет право как-то считать. Однако вопросы можно играть любые. Но, очевидно, что есть вопросы, которые кроме как чистым знанием взять проблематично. Вот этот факт, безусловно, печален. Да и вопрос может быть играбельным, но тривиальным и скучным донельзя. Это тоже мертворожденность, по теории Новикова.

Лирическое отступление. Если условной женской команде подсунуть пакет по спорту, автомобилям и программированию, то она вряд ли будет довольна. При этом пакет может быть играбельным абсолютно. И возникает вечный спор – какие вопросы надо играть. Большинство считает, что вопросы на историю, литературу, искусство – это знания обязательные, а космос или спорт – нет. Все типа должны помнить Евгения Онегина только что не наизусть, а синус 45 можно забыть как страшный сон. Хотя и то, и другое учили в школе. Как по мне – хорошо знать и то, и то. Может пригодиться. Так сказать, постараться не забыть. Мне вообще кажется, что самые умные и разносторонне развитые люди в нашей стране – это выпускники школ. Они еще помнят все, чему их учили по всем предметам (больше или меньше), а не более глубоко, но что-то одно, как после вуза. Заметьте, что родители где-то с 8 класса учебы своего отпрыска начинают не понимать, что он вообще проходит. И перестают делать за него домашку.

Я не считаю, что не знание цитаты из «Тараканища» (вспомните игру Белозерова в летней серии 2015) это фу-фу-фу, или не вспоминание названий башен московского Кремля это ужас. Вот за Валентину Леонтьеву было обидно. Но это я так думаю. А глубокоуважаемый читатель может со мной не согласиться. Андрей Козлов как-то рассуждал по поводу того, кто из людей «звезда», а кто нет, применимо к тому, про кого помнят и где этот человек себя проявил. Далее он все свел к тому – что искусство, а что – нет. Но это все лирика. Тем не менее, заметьте, что актеров кино мы знаем хорошо, актеров театра похуже, но тоже нормально (это часто одни и те же люди), писателей современности уже плохо, а работников телевидения совсем никак. И растет поколение, которое не то, чтобы не видело Владимира Ворошилова, а уже не представляет себе кто он. И при этом играет в ЧГК.

И вопросы уже начинают идти по молодежной тематике, уходя от общепринятой несколько лет назад классики. Авторы и редакторы вопросов тоже молодеют, и, вполне возможно, они уже не читали «Трудно быть богом»,

например. И вопросов по популярным в середине XX века произведениям, соответственно, все меньше и меньше.

Зато автор уже многожды встречал вопросы по «Симпсонам», «Футураме», а также на основе Луркмора и МДК. Такие дела.

А вообще не ясно, где заканчиваются те знания, которые тривиальны и начинаются знания, которые не всякому доступны. В ЧГК надо знать (а лучше вспомнить) желательно все. И при этом уметь работать в команде. Успешные игроки много ПОМНЯТ (или знают, кому как угодно). При этом Вассермана не любят, потому что он в команде играть не умеет, хотя энциклопедист же.

В общем, для успешной игры нужны, предварительно такие вещи как:

Желание играть

Стремление играть хорошо

Стремление играть лучше соперников

Уверенность в своих силах

И полное доверие внутри команды

И т.д.

Добавить авторов в вопросы

Александр Либер считает, что каким-то образом классифицировать методы ответа на вопросы невозможно, потому что не существует самой классификации вопросов. Например, сам Либер их выделяет более двадцати, при этом утверждая, что их гораздо больше. Более того, если предположить, что классификация возможна, то ее обязательно бы уже сделали. И все команды отвечали бы на все вопросы. А это скучно, неинтересно и из области фантастики. Но мы все равно попробуем что-то приличное сделать.

Автор сразу хочет объясниться с читателем на предмет того, что полной типологии вопросов действительно не существует. Потому что вопросы ограничены только фантазией авторов, то есть, по сути, ничем. Но есть что-то более-менее постоянное. Этого и коснемся. Автор не боится повторов, потому что «повторение – мать заикания (с)», а чем больше прочитаешь одно и то же, тем больше шансов, что это не забудется. Этого автор и добивается.

Вопрос простой

Мальчик часто ездил с отцом на ярмарки в Петропавловск. На одной из них он впервые увидел верблюжонка. По легенде, этот поход на ярмарку произвел на него столь сильное впечатление, что через много лет появилось... Что же?

Ответ: [Сказка] "Конек-горбунок".

Вопрос простой – это вопрос без дополнительных технических наворотов. Рассказывается история, из которой вытекает то, что спрашивается. В данном случае, надо применить (методы взятия пойдут дальше) сокращение до очевидного – мальчик впервые увидел верблюда и потом это как-то проявилось. Задать дополнительный вопрос – что мы знаем о верблюдах. Очевидно, что они животные горбатые. У верблюда – два горба, потому что жизнь – борьба. И найти похожий образ в другой плоскости, например литературе. Технически вопрос решается в два хода и не требует дополнительных умений.

Нобелевский комитет намеревался присудить премию по литературе 1958 года Борису Пастернаку за его запрещенный на родине роман "Доктор Живаго", однако некая коллизия препятствовала этому. Что сделало ЦРУ, чтобы устранить эту коллизию?

Ответ: ЦРУ впервые издало роман на русском.

Зачёт: По словам "издать на русском [языке]".

Комментарий: Коллизия заключалась в том, что до этого роман издавался только на других языках, и получалось, что премия выдается за перевод романа, который, непонятно, есть или нет, за "фантом".

Хотели дать премию, но что-то мешало. Переформулируем вопрос – какие условия должны быть соблюдены для награждения премией? Очевидно, роман должен быть опубликован на языке оригинала, так сказать, в авторской редакции. А он запрещен. Значит надо издать. Бинго. Мне кажется, этот «во-

прос простой» технически вообще решается за один ход. Важно только правильно «дать пас», то есть уточнить, а что вообще нам надо ответить?

Вопрос многоходовый

В древности на территории этого города существовала римская колония Ювавум. С 11-12 веков здесь проводились крупные разработки соли, что и породило его современное название. Назовите самого известного уроженца этого города

Моцарт (а город – Зальцбург)

Встретившись с ней в 1862 году, Авраам Линкольн удивился: "И такая маленькая женщина своей книгой начала такую большую войну?". А как звали её дядю?

Том

"Хижина дядюшки Тома" Гарриет Бичер-Стоу оказала огромное влияние на общественное мнение

Очевидно, что в этом случае легкий первый факт (по мнению автора вопроса) дополняется некой производной, которая и является окончательным вопросом. Что-то вроде блица в одном вопросе. Сначала придумываем ответ «Властелин Колец», потом вспоминаем, что его автор Толкин, затем уточняем, что он профессор.

Классическим олдскульным приемом в этом случае является клише «мы не спрашиваем, как зовут этого персонажа, назовите имя его отца, матери, и далее по списку». Или «Догадавшись, что мы имеем ввиду, напишите в каком году гуси Рим спасли».

В свое время команда автора «Новая Дегенерация» за полминуты вычислила, что речь в вопросе идет о художнике, который писал портреты при помощи овощей, а затем мучительно вспоминала как его зовут. После чего, на всякий случай, заучила его фамилию наизусть. Да, это Арчимбольдо.

Вопрос двусторонний

Канадец Ги Лефлёр, несмотря на обвинения в непатриотичности, предпочитал финскую ЕЕ. Современные ОНИ включают в себя кевлар, получивший известность как материал для бронежилетов. Назовите ЕЕ.

Ответ: [Хоккейная] клюшка.

Комментарий: Канада и Финляндия — хоккейные страны. Кевлар увеличивает долговечность клюшки.

Источник(и):

1. <http://www.sovsport.ru/gazeta/article-item/272463>

2. [http://ru.wikipedia.org/wiki/Клюшка_\(хоккей_с_шайбой\)](http://ru.wikipedia.org/wiki/Клюшка_(хоккей_с_шайбой))

Автор: Серафим Шибанов (Москва)

В чем особенность двустороннего вопроса. В нем дается два факта-захода, которые в идеале должны быть разноплановыми и помочь людям с не одинаковыми знаниями придумать ответ. С одной стороны Канада и Финляндия, с другой стороны – кевлар и прочность. Ну и знать кто такой Ги Лефлёр тоже

было бы не плохо. Часто в этих же вопроса присутствуют замены, но это и не удивительно.

В целом, матрица вопроса выглядит как: По мнению имярек ИКС это лучшее время для человека, в 18 веке ИКС был привезен в Гватемалу. Назовите ИКС. Ну и классичность этого типа вопроса настолько неоспорима, что даже не обсуждается.

Тренировать умение находить подобные ответы можно при помощи игры «Что общего у картофеля и Марка Твена». Чем более идиотские пары вы придумаете для тренировки, тем круче.

Вопрос с заменой

Сократ советовал избегать блюд, есть которые хочется без меры, не чувствуя голода. Философ шутил, что ОНА, вероятно, для достижения результата воспользовалась именно такими блюдами. Напишите ЕЕ имя.

Ответ: Цирцея.

Зачёт: Кирка.

Комментарий: В русском языке тоже есть выражение "жрать, как свинья". Согласно шутке Сократа, спутников Одиссея в гостях у Цирцеи в свиней превратило обжорство.

Да. «Она» – это замена. Такими заменами обычно бывают местоимения (он, она, оно), волшебное слово ЭТО (когда надо скрыть род предмета), а также всевозможные иксы, игреки, альфы, беты и проч.

Заметим, что общепринятым правилом хорошего тона является соблюдение рода. Икс – мужской род. Альфа – женский. Понятия одного ряда принято называть тоже понятиями одного ряда – икс и игрек, альфа и омега и так далее. Следствие хорошего пакета – если в вопросе есть АЛЬФА и ИКС, то это понятия разных порядков.

Кроме того, заменами могут быть обычные слова. Это когда для красоты звучания убирается вся эта алгебра и говорится про некие «лавсановые перчатки» или «тайны одинокого замка». Однако существует понятие «логика замены». По факту слово «Идиот» может быть заменено на «Игрок» (ибо Достоевский) или на «Дебил» (потому что синоним в некотором роде), или на «Гений» (антонимы никто не отменял).

Может быть и так, что замена в вопросе повторяется с завидной регулярностью. Автор несколько лет назад написал вопрос, где была конструкция АЛЬФА АЛЬФ, которая была «Песня песней». За что автору стыдно до сих пор.

Вопрос с двумя заменами

Нижегородский рок-музыкант Артур Парфёнов одно время пользовался большой популярностью в родном городе, но вскоре был забыт. Его коллеги с иронией говорили, что длинноволосый Парфёнов не был АЛЬФОЙ — он, скорее, напоминал БЕТУ. Назовите АЛЬФУ и БЕТУ.

Ответ: Звезда, комета.

Комментарий: Волосы Парфёнова, совсем недолго продержавшегося на небосклоне рок-музыки, сравнивались с хвостом кометы. Замена звезды на альфу могла служить подсказкой.

Это типичный вопрос с двумя заменами, которые связаны друг с другом. Если внимательный игрок вспомнит, что популярный человек это «звезда», а она может быть и падающей, то проблем у этого игрока не возникнет. Надо будет только вычленить слово «длинноволосый» и привинтить его к «звезде». Есть, правда более печальные случаи.

Первое упоминание о ПЕРВОМ датируется 825 годом до н.э. Общеизвестно отрицательное мнение о ПЕРВОМ одного из двух ВТОРЫХ. Из начальных букв ПЕРВОГО, ВТОРОГО и ТРЕТЬЕГО получается сокращение, которым обозначают ТРЕТЬЕГО. Назовите ТРЕТЬЕГО, если и ПЕРВЫЙ, и ВТОРОЙ, и ТРЕТИЙ оканчиваются на одну и ту же букву.

Ответ: Ку-Клукс-Клан.

Комментарий: ПЕРВЫЙ — Карфаген, первое упоминание о котором датируется 825 г. до н.э. у финикийцев; ВТОРОЙ — Катон-старший ("Карфаген должен быть разрушен"); ТРЕТИЙ — Ку-Клукс-Клан; Первые буквы ПЕРВОГО, ВТОРОГО и ТРЕТЬЕГО дают нам "ККК".

Как мы видим это что-то типа ПЕРВЫЙ ВТОРОГО и ВТОРОЕ ПЕРВОГО. В данном случае еще и ТРЕТИЙ возник. Велико желание автора играть словами, но мало в этом смысла. Русский язык велик, могуч и сочетаний типа КРОКОДИЛ ГЕНА и ГЕНЫ КРОКОДИЛА (каламбур-с) в нем навалом.

Встречаются и такие монстры как нижеследующий. Бог простит.

Альфа Беты — название советского фильма, снятого в 1984 году по повести Алексея Толстого. Альфа-Икс (иначе иногда называют — Гамма Альфа) — в том числе, телезрелище. Гамма Бета — название другого советского фильма по повести Ивана Тургенева, или то, что у многих бывает еще в детстве. Чему равен X?

Ответ: X = 1.

Комментарий: Альфа — Формула, Бета — Любовь, Гамма — Первая; Формула-1.

Вопрос с раздаткой первого типа (картинка)



[Ведущему: кавычки не озвучивать.]

Перед вами фотография ЕГО. Возможно, ОН читает "Письмо". Назовите ЕГО.

Ответ: [Сергей] Есенин.

Комментарий: На снимке поэт читает своей матери стихи. Возможно, стихотворение "Письмо матери".

Источник(и): <http://www.aif.ru/culture/person/20811>

Автор: Тимур Барский (Тель-Авив)

Прикол в том, что на слух слово «письмо» становится тривиальным и не намекает на одноименное произведение.

В вопросе с раздаткой необходимо в первую очередь понять для чего вам ее дали. Если речь идет о картинке, то надо проговорить содержание картинки. Оно может быть не такое и тривиальное.

В данном случае, очевидно, что человек читает что-то пожилой женщине. И, конечно, Есенина надо узнавать сразу. Без подсказок. Даром, что вопрос со школьного турнира (ОКХ-2015).

Вопрос с раздаткой второго типа (текст)

[Раздается раздаточный материал, состоящий из отдельных кусочков, то есть рисунок внизу должен быть разрезан на пять частей по черным линиям.]

«ПРОПУСК» - название	телепрограммы, в которой	презентуют стартапы.
«ПРОПУСК» – часть сло	гана известной компании.	Назовите эту компанию.

[Ведущему: после того как все команды получают раздаточный материал, сказать: "Вы должны были получить раздаточный материал, состоящий из нескольких частей".]

Текст вопроса перед вами. Время.

Ответ: ИКЕА.

Зачёт: "Икея", "Икеа".

Комментарий: Если вы сложили фрагменты раздаточного материала правильно, что у вас должна была выйти фраза ""ПРОПУСК" — название телепрограммы, в которой презентуют стартапы. "ПРОПУСК" — часть слогана известной компании. Назовите эту компанию". ПРОПУСК — "Есть идея". "Есть идея — есть ИКЕА!" — слоган компании ИКЕА, которая часто продает мебель в виде набора деталей, которые покупатель должен собрать сам. Из розданного набора можно собрать бумажный кукольный столик, но можно и не собирать.

Источник(и):

1. <http://www.itvcom.ru/programs/idea/>

2. <http://www.textart.ru/baza/slogan/torg/magazin/mebel.html>

Автор: Андрей Пундор (Львов)

Конечно, это вопрос двусторонний. Но, прежде всего, это отличный вопрос с раздаточным материалом, где важен текст. И форма, в которой этот текст представлен. Всегда спрашивайте – если нам дали раздатку, что это нам может дать?

В качестве ответного бланка на этот вопрос используйте раздаточный материал. На раздаточном материале подпишите название и номер команды.

Вам не понадобится бланк для ответа, чтобы записать нужное слово

Герой мультсериала на вопрос "С кем ты разговариваешь?" грубо отвечает "Ни с кем, с твоей мамашей, заткнись — ПРОПУСК". Чтобы правильно ответить на этот вопрос, вам необходимо ПРОПУСК и сдать раздаточный материал ведущему.

Ответ: [На раздаточном материале должно быть подчеркнуто слово "нужное".]

Комментарий: Герой говорит: "Нужное подчеркнуть", вот и вам надо было подчеркнуть "нужное".

Источник(и): Мультсериал "Футурама", s06e03.

Автор: Иван Ерёмин (Краснодар)

Вопрос с пропусками

Московский сексуальный вопрос 1 типа — вопрос, в котором требуется вставить пропущенное слово (автор термина — Александр Друзь, термин используется мало кем кроме его создателя).

Московский сексуальный вопрос 2 типа — вопрос, в котором требуется закончить цитату (автор термина — Александр Друзь, термин используется мало кем кроме его создателя).

Знает только Он мою

Мертвую печаль,

Ту, что я от всех таю...

Холод, блеск, пропуск.

Закончите стихотворение Бунина, написанное им в последние годы жизни, одним словом.

Ответ: Мистраль.

Комментарий: Стихотворение Бунина "Ночь" было написано в 1952 году — за год до смерти поэта во Франции. Бунин довольно много времени прожил на Лазурном берегу и не понаслышке знал, что такое мистраль — холодный горный ветер в Провансе.

В случае, когда от вас просят закончить стихотворение, вам остается только смотреть на рифму, считать размер и вспоминать крылатые выражение и актуальную информацию на момент проведения турнира. Мистрали в 2014 году были вполне себе актуальны.

Автор помнит, как на ШЧР-2013 он перед игрой давал своей команде «ТриО» установку и спрогнозировал вопрос про челябинский метеорит и Папу Римского. Что из этого следует? Смотрите новости и будьте в тренде.

Вставьте пропущенное слово в следующую цитату: "Автор этой книжки не лингвист и отнюдь не теоретик. Но когда десятки лет работаешь там, где главный материал и инструмент — ПРОПУСК, накапливается кое-какой опыт".

Ответ: Слово.

Комментарий: "Автор этой книжки не лингвист и отнюдь не теоретик. Но когда десятки лет работаешь там, где главный материал и инструмент — СЛОВО, накапливается кое-какой опыт". Мы попросили вставить пропущенное "слово". :-)

Оцените тонкий замысел автора. Он в буквальном смысле попросил вставить пропущенное СЛОВО. И так тоже бывает.

Дополнительным пуантом в вопросах такого типа часто бывают формулировки: двумя (тремя, ...) словами, которые начинаются на одну букву. Опытный ЧГКшник с ходу может назвать несколько десятков таких бинговариантов: олимпийский огонь, статуя свободы, Бриджит Бардо, Мерлин Монро, анонимный алкоголик и так далее. Встречались на практике и экзотичные варианты: мимические морщины Марселя Марсо, например.

Что, по некоторому источнику, происходило "в четверг, четвертого числа, в четыре с четвертью часа"?

Ответ: Четыре черненьких чумазеньких чертенка чертили черными чернилами чертеж

А теперь внимание. В вопросе могут быть пропущены не только слова, но и отдельные буквы. Следствие этого замечание – простое. Внимательно записывайте текст вопроса. Пригодится.

По одной из версий, нос ИКСА был потерян не благодаря эрозии или непогоде, а по причине тренировок османских артиллеристов в XIX веке. Какие три буквы мы пропустили в тексте вопроса.

Ответ: СФН

Комментарий: Нос сфинкса.

Источник: http://www.e-reading.club/bookreader.php/30271/Kremer_Trenkler_-_Leksikon_populyarnyh_zabluzhdeniii.html

Автор: Рогачев Алексей (Сыктывкар).

Вопрос рамочный

Такой вопрос стоит первым (Поехали), последним (в добрый путь), в середине (экватор), завершает отдельные туры и пр. и пр. Практика рамочных вопросов отходит в небытие, но если вы его встретите и поймете его суть, то фактически ответить на него не составит проблемы.

Вопрос 1: Сперва нулевой, разминочный вопрос.

Недавно на Украине произошла смена системы набора телефонных номеров, произведенная для соответствия международным нормам. То, что теперь придется делать украинцам, можно описать устойчивым словосочетанием из трех слов. Каким?

Ответ: Начинать с нуля.

Комментарий: Теперь все междугородние и международные номера следует, как и на Западе, начинать с нуля. Мы тоже начинаем турнир с нуля.

Автор: Владимир Островский (Киев)

Вопрос комплексный



На первой картинке изображена АЛЬФА БЕТЫ, на второй — БЕТА АЛЬФЫ. Назовите АЛЬФУ.

Ответ: Мойка.

Комментарий: На первой картинке мы видим, как по набережной едет поливальная машина, то есть происходит МОЙКА НАБЕРЕЖНОЙ. На второй картинке — набережная [реки] Мойки.

Очевидно, что вопрос комплексный это вопрос с раздатками + многоходовый + с заменами + с пропусками. Такие звери редко встречаются на школьных турнирах.

Блицы и дуплеты

Это редкий зверь на школьных пакетах. Но не экзотический.

Вопрос дуплет

Вопрос 1. На фестивале КВН в Сочи выступала команда, представлявшая исправительную колонию. Напишите ее название, которое одной буквой отличается от названия русской сказки.

Вопрос 2. Автор вопроса нашел в интернете песню, где есть такие строчки: Реальный чувак Дед в своем роде, хозяин и бог он в своем огороде. Напишите название этой песни, которое одной буквой отличается от названия русской сказки.

Ответ: 1. Тюремок. 2. Рэпка.

Источник: http://webkind.ru/text/978862975_912458173p512708880_text_pesni_rjepka.html
http://prokvn.blogspot.ru/2011/01/blog-post_10.html

Автор: Рогачев Алексей (Сыктывкар).

Как правило, ответы блицев и дуплетов каким-то образом или связаны, или перекликаются. Таким образом, если вы нащупаете суть проблемы, все вопросы станут не такими и сложными. Автор встречал блицы, где ответы складывались в известные «тройки» типа: 1.Трус 2.Балбес 3.Бывалый, а также пары: 1.Рожденный ползать 2.Летать не может.

Автор помнит эпичный блиц с ответами: 1.Полет пчелы 2.Вокруг граната 3.За секунду до пробуждения. Но это, конечно, не школьный уровень.

Бинго ЧГК

В ЧГК некоторые реалии вопрошались несчетное число раз. Опытный игрок должен знать следующий малый джентльменский набор.

Аргентина манит негра, Рука бога, Статуя Христа-искупителя, Бык как опора моста, Бразилиа, которая как самолет, мост Золотые ворота, Адам, Ева, Мафусаил, Ной, Бразильский флаг, который как яичница с луком, Авиньон (если театр и город, и папы), Венеция, Герника (если Испания, война, пацифизм), Ковентри, Магдебург, Лимерик, Семь мостов Кенигсберга, Свояк (родственник и Своя игра, ага), Апофеоз войны, Мона Лиза (она же Джоконда), Черный квадрат, Крик Мунка, Белка и Стрелка, День Сурка (привет, Фил), Собака Павлова, Фугу, Они убили Кенни, Предложение от которого невозможно отказаться, Последнее танго в Париже, Бенджамин Баттон (на одну букву), Вильгельм Телль, Годо, Дон Кихот, Моби Дик, Подпоручик Киже, Робин Гуд, Чайка по имени Джонатан Ливингстон, Алиса в стране чудес, 42,451 по Фаренгейту, Бендер, Десять негритят, Одиночество в сети, У попа была собака, Двенадцать стульев, ПНВС, Гаммельнский крысолов, Герострат, 4.33, Обратная сторона луны, Сумбур вместо музыки, Бетховен, Кот Шредингера, Лента Мебиуса, Принцип Дирихле, Принцип неопределенности Гейзенберга, Принцип Паули, Розетский камень, Тест Роршаха, Стивен Хокинг, Арчимбольдо, Числа Фибоначчи, Эффект бабочки, Эффект Доплера, Эйнштейн, Крещение корабля, Аб ово, Поехали, Печенье с предсказаниями, Точка над *i*, ПУШКИН, Хокку и танка, Нил Армстронг, Ирландская арфа, Список кораблей, Камехамеха, Уицилопочтли, Распределение Гаусса, Аргентина – Ямайка 5:0, Майк Тайсон и ухо, Туринская плащаница, 15 минут славы, Пусть едят пирожные, Я хватаюсь за пистолет, Что у меня в кармане, Если гора не идет к Магомеду, Число пи, 666, 1984, Три мудрые обезьяны, Трудно быть Богом, Три закона робототехники и прочее, прочее, прочее...

Генри Мортон, путешествовавший по Англии в конце 1920-х, пишет, что история была милостива по отношению к этому городу: в его центре в небе над головой вы не увидите ни фабричных труб, ни линий электропередач. Кафедральный собор этого города был освящен 25 мая 1962 года. Назовите этот город.

Ответ: Ковентри.

Комментарий: Мортон поражался, что город сохранил свой средневековый облик и почти не пострадал от пожаров. В 1940 году налет люфтваффе, известный как "Coventry Blitz", практически уничтожил центр города, в том числе и старый собор св. Михаила. После войны был построен новый собор, поблизости от старого.

Своим названием этот европейский город обязан человеку по имени Кофа, посадившему дерево, чтобы обозначить границу поселения. В середине прошлого века на гербе этого города появилось изображение мифического существа. Назовите этот город.

Ответ: Ковентри.

Комментарий: Ковентри в годы Второй мировой войны был стерт с лица земли, мифическое существо — феникс.

Раздаётся текст:

coentriieren

Вы видите глагол, который означает "стереть с лица земли". Этот глагол появился в немецком языке после события, о котором многие помнят до сих пор. Назовите это событие.

Ответ: Бомбардировка Ковентри.

Комментарий: 14 ноября 1940 года немецкие бомбардировщики фактически сровняли с землей центральную часть города Ковентри в Великобритании.

В самом начале 40-х гг. прошлого века в немецком языке появился глагол, означающий "стереть с лица земли". От названия какого города был образован этот глагол?

Ответ: Ковентри.

Комментарий: Глагол "coentriieren" появился после варварской бомбардировки гитлеровской авиацией британского города Ковентри.

Виктор Клемперер пишет, что немецкий глагол, образованный от этого английского слова, похоронен в руинах немецких городов. Назовите это английское слово.

Ответ: Ковентри.

Комментарий: В результате немецкого налета на Ковентри город был разрушен до основания, и родился глагол koentriieren с соответствующим значением. Однако затем бомбардировки немецких городов заставили о нем забыть.

Борис Полевой пишет, что немецкий фельдмаршал Мильх мечтал конвертировать все непокорные города Европы и СССР. Какое слово мы заменили в предыдущем предложении?

Ответ: Ковентриировать.

Комментарий: Фельдмаршал Гергард Мильх — один из тех, кто посылал гитлеровскую авиацию на мирные города, автор весьма ходкого в немецких штабных кругах словечка "ковентриировать", то есть разом, за один налет превратить город в кучу руин, как это было сделано им в отношении английского города Ковентри. Замена представляет собой анаграмму.

Осип Мандельштам, описывая ЕЕ, упоминает распущенную рыжую гриву. Назовите европейский город, в котором проходит ежегодный конкурс на лучшую ЕЕ.

Ответ: Ковентри.

Комментарий: Фестиваль проходит в Ковентри, поскольку именно по улицам Ковентри в XI веке леди Годива проскакала на коне обнаженной ради того, чтобы ее муж, граф Леофрик, снизил налоги. У Мандельштама: Не потому ль, что я видел на детской картинке Леди Годиву с распущенной рыжею гривой, Я повторяю еще про себя, под сурдинку: "Леди Годива, прощай! Я не помню, Годива...".

Участницы ежегодного конкурса, состязающиеся за звание ЕЕ, должны, по правилам, обладать длинными золотистыми волосами. Осип Мандельштам, упоминая ЕЕ, пишет про "распущенную рыжую гриву". Назовите ЕЕ.

Ответ: [Леди] Годива.

Комментарий: В 1678 году жители Ковентри учредили ежегодный фестиваль в честь леди Годивы, который сопровождается маскарадом и конкурсами, в частности конкурсом среди дам на лучшую леди Годиву. Дамы, впрочем, соревнуются не в костюме Годивы, а одеты в платья одиннадцатого века.

По одной из версий, первые ОНИ появились еще в 836 году, когда мощи святого Либория были перевезены из французского Ле-Мана в немецкий город Падерборн. А официальное

ИХ появление связано с телеграммой, направленной в 1942 году из Ковентри в Сталинград. Назовите ИХ.

Ответ: Города-побратимы.

Зачёт: Породненные города.

Комментарий: В 1942 году жители Ковентри в телеграмме выразили свое восхищение жителям Сталинграда и предложили дружбу.

Этот город, известный своим музеем авиации, в 1959 году стал побратимом Дрездена. Назовите этот город.

Ответ: Ковентри.

Комментарий: Тоже жертва бомбежки.

Оценили масштаб трагедии? Раз оценили – срочно осваивайте этот бинго пласт и придумайте еще по пять вопросов с ответами «Рука бога» и «Венеция».

Методика ответа на вопросы «Что? Где? Когда?»

В данном разделе мы будем ссылаться на подбор методов и приемов Юрия Вашкулата. А он человек умный. Даром, что редактор.

Стандартные ходы и приемы

Декомпозиция

Как ясно из названия, суть этой очевидной идеи состоит в том, что вопрос разбивается на несколько частей, справиться с которыми (последовательно или параллельно) относительно несложно.

Редукция до очевидного

Рассмотрим следующий пример (который, вообще, сложно назвать примером хорошего вопроса, но он иллюстрирует описываемый ход)

Согласно данным опроса, проведенного в Германии, каждый пятый немец не знает, где в его городе находится это учреждение, а треть из тех, кто знает, никогда в нем не были. Кстати, для проведения подобного опроса в России прекрасно подошла бы фраза из известного фильма. Воспроизведите эту фразу!

Укоротим вопрос, выкинув из него все то что, по-видимому, напрямую не помогает на него ответить.

Это учреждение есть в городах. Довольно много немцев не знает, где оно находится, из остальных часть в нем не была. В России для опроса, где это, подходит фраза из известного фильма. Назвать фразу.

В вопросе все еще много слов, не несущих полезной информации. Вычеркиваем лишнее еще раз, и вопрос сводится к: Найти фразу из фильма в виде вопроса «Где находится какое-то учреждение?» или «Как попасть в какое-то учреждение?»

Ну, теперь наверняка догадались даже самые недогадливые.

Ответ: «Как пройти в библиотеку?».

При редукции из вопроса вычеркиваются всё, что существенно не помогает на него ответить. Выкидывая цветистые обороты и дополнительную информацию, оставляем только квинтэссенцию вопроса - как правило, вопросную форму (что надо назвать) + некоторое ограничение (по сути, факт вопроса). Обычно вопрос при этом сводится к совершенно банальному или к разрешаемому полным перебором (см.).

Предпосылки:

1. много ничего не говорящих фактов, особенно это касается данных статистики, которые обычно сводятся к «много/мало»;
2. много слов явно для украшения.

Например, стоит оперативно прикинуть:

1. какая информация в вопросе явно излишня;
2. что можно безнаказанно выкинуть;

3. имеет ли значение, принадлежит ли, например, цитата в вопросе именно Грибоедову, или речь просто о том, что сказал покойник.

Недостатки метода:

1. можно с легкостью выплеснуть ребенка вместе с водой: выкинутое слово может оказаться ключевым, а упрощение и синонимия – исказить смысл;
2. после редукции от вопроса может не остаться ничего.

Итого, проводить ли редукцию, и в какой момент остановиться - вопрос в основном опыта капитана команды. Общее правило таково – чем больше в вопросе слов, тем меньше вероятность, что выкинутое окажется критичным.

Просто добавь воды.

Этот прием в некотором роде противоположен предыдущему. Что это? Действуем следующим образом: нам попадает вопрос, в котором чего-то «не хватает». Добавим это – и он сразу станет очевидным.

Предпосылки:

1. короткий вопрос без явных ключевых слов;
2. ощущение нехватки ключевого слова;
3. возможность синонимии.

Недостатки метода:

1. вы рискуете уподобиться игроку в компьютерные квесты, который пытается сложить вместе любые два предмета, которые находит. В отличие от него, вы сильно ограничены во времени;
2. после добавления вы можете получить вопрос, который не имеет ничего общего с первоначальным.

Полный перебор.

Полный перебор может быть проведен по реалиям вопроса или по вопросной форме.

Полный перебор можно применить в том случае, если у вопроса есть «узкое место», то есть вопросная форма или одна из реалий вопроса предполагает весьма ограниченное количество возможных вариантов. Например, речь идет о цвете, дне недели, букве алфавита, шахматной фигуре и т. д. В этом случае вместо того, чтоб додуматься до ответа на основе остальных наводок вопроса, бывает целесообразно перебрать все подходящие варианты ответа и проверить, удовлетворяют ли они остальной информации вопроса. Основопологающей является оценка - действительно ли можно перебрать варианты и проверить их в течение шестидесяти секунд?

Можно говорить об ограниченном множестве вариантов вообще, а можно – о множестве вариантов, которые вы знаете. С одной стороны, неизвестные варианты не переберешь. С другой стороны, можно запросто оказаться в глупом положении, если правильный ответ можно дать из общих соображений, даже не имея представления о значении реалии «узкого места» («узкое ме-

сто» может играть роль «метки»). Однако если проводится перебор непосредственно по ответу, целесообразно ограничиться именно множеством знакомых вариантов.

В переборе по форме вопроса область поиска задана. Требуется назвать месяц года - переберем все, проверим, который подходит. Перебор по реалии вопроса часто применяется после редукции вопроса (см.).

Наконец, при полном переборе ответ можно просто-напросто угадать.

Предпосылки:

1. вопросная форма предусматривает ответ из весьма ограниченного множества (известных команде) вариантов;
2. одна или несколько наводок вопроса указывают на реалию из весьма ограниченного множества.

Например, после того, как прозвучал вопрос, у вас может возникнуть такие соображения:

1. А каких нобелевских лауреатов по химии мы знаем?
2. Какая крылатая фраза может приписываться Декарту?
3. Вспоминайте украинские названия месяцев!
4. и т.д.

Поиск сингулярности.

Попробуем дать некоторое интуитивное определение того, что мы предлагаем назвать термином (возможно, и не очень удачным) «сингулярность». Назовем сингулярностью некоторое слово или часть вопроса, которые кажутся «немного выпадающими из общей канвы», неестественными, намеренно акцентированными, можно сказать, лишними в контексте вопроса. Обнаружение сингулярности обычно сопровождается фразами вроде «Не очень понимаю, при чем тут ***», «А зачем в вопросе сказано ***», «Эта фраза явно лишняя...» и т.д. Слова-сингулярности, как правило, являются ключевыми. Однако мы считаем, что к сингулярностям могут относиться не только ключевые слова, но и даты, фразеологические обороты (в т.ч. вопросная форма), и др. В тоже время, ключевые слова, не рвущиеся наружу из текста вопроса, сингулярностями не являются (обычно в таких случаях автор предваряет вопрос словами «Указание чтецу. Выделить голосом слово...»).

Выбор отдельно стоящей версии.

Данный прием, в общем-то, не является конструктивным, но знать о нем безусловно надо.

Выбор отдельно стоящей версии подразумевает, что при ответе на вопрос, породивший большое количество однородных трудноразличимых версий, в качестве ответа следует принимать ту, которая максимально отличается от остальных. Проиллюстрируем это корявое определение примером. Если при ответе на вопрос, требующий назвать вид спорта, возникли версии «конькобежный спорт», «марафон», «бег на лыжах», «бег», «стрельб из лука», по-

следняя версия имеет преимущество на том основании, что автор вопроса не предоставил средств для разграничения остальных версий.

«Копаем с двух сторон».

Данный прием состоит в том, что члены команды начинают раскручивать вопрос «с разных концов», то есть, отталкиваясь от разных реалий вопроса. Если по ходу обсуждения ветки раскрутки встретятся, полученная ситуация, скорее всего, приведет к правильному ответу (если ответ, конечно, удовлетворяет всем отсечкам).

Аббревиатура.

Как несложно догадаться, речь идет о вопросах, для ответа на которые вам надо будет взять первые буквы ключевых слов и сложить из них что-то осмысленное. Или, иногда, неосмысленное. Или, иногда, не из первых.

Перевод.

К счастью, популярные в самом начале становления массового (если только такой эпитет применим в данном случае) знатоцкого движения вопросы, описываемые в общем случае формулой «Уважаемые знатоки! Скажите пожалуйста...» в настоящее время практически не встречаются (и слава богу). Когда клубы только начинали свое существование, они зачастую никак не были связаны друг с другом, не обменивались вопросами и, очень часто, поддерживались усилиями одного человека. В этом случае часто большое число вопросов быстро можно было получить, перелистав русско-какой-нибудь словарь. Однако в составе команды из шести человек с большой долей вероятности найдутся знатоки английского, немецкого и французского, и вместе, с грехом пополам, латыни. Вопрос, сводящийся к переводу слова с русского на какой-либо язык или с этого языка на русский, будет взят на палец. Да и интересные слова, грубо говоря, успели закончиться. Однако перевод слова или выражения из вопроса на другой язык (с другого языка) продолжает часто встречаться в вопросах в качестве одного из ходов.

Некоторые методы.

Логика.

Логика является самым очевидным и самым разлюбленным методом отвечать на вопросы. Как хорошо, если бы она была применима всегда... Отталкиваясь от фактов, выстраиваешь от них к другим наводкам вопроса логическую цепочку. Получаешь правильный Ответ: Пишешь на карточке, сдаешь ее, зарабатываешь игровое очко, доволен собой, командой, редактором и авторами вопросов.

Вот что пишет известный харьковский знаток Олег Пелипейченко (оставим в стороне упоминающиеся в цитате другие приёмы):

«В случае вопроса логика - существование последовательности взаимосвязанных объективных рассуждений, помогающих взять вопрос. Например: а) со стилистической точки зрения это слово явно лишнее, вот оно, скорее всего, и подсказка; б) это слово является определяющим в известном афоризме, которое у многих всплывает в памяти по ассоциации с этим словом и сформулировано героем этой книги; в) автор этой книги умер в один день с другим литератором, который и является ответом на данный вопрос. Такая последовательность не зависит от интуиции человека, по ней может пройти любая, не прошелся – сам себе злобный дятел».

Недостатки метода:

1. Логика автора/редактора может существенно отличаться от вашей.
2. В тяжелых случаях - от общегуманоидной.
3. В очень тяжелых случаях от общегуманоидной отличается не их, а ваша логика.
4. В вопросе может не быть логики вообще (большой привет).

Антилогика.

Задача: найти нелогичное, неправильное, глупое, если хотите, с точки зрения здравого смысла решение поставленной проблемы и написать его в ответе. Вспомните, что говорил Нильс Бор про безумную гипотезу...

Недостатки метода:

1. Вопрос может оказаться куда проще (и, зачастую, тупее), чем предполагается;
2. Антилогика, как и логика, разная бывает. Не всегда совпадающая с авторской.

Ключевое слово.

В данной главе собраны примеры вопросов, в которых слово, несколько слов или выражений намекают на правильный Ответ: Если этот намек пропустить или не обратить на него внимания, ответить на вопрос будет сложно.

Ключевые слова могут представлять собой «сингулярности» (см. выше «поиск сингулярности»). Впрочем, не все ключевые слова являются сингулярностями, а не все сингулярности – ключевыми словами. Иногда редакторы пакетов оставляют ведущим директивы типа «Указание чтецу: слова, написанные капитализированными буквами, выделять голосом». Однако «выделение голосом» является довольно субъективным.

Выход из плоскости.

Выход из плоскости - зачастую единственный способ, с помощью которого можно ответить на некоторую часть вопросов (если вам это не позволяет сделать фактическое знание). В этих вопросах, как правило, автор постарался выстроить информацию так, чтоб рождающаяся ассоциативная связь или логический ряд уводил в сторону от достаточно банального ответа. Например, добился того, чтоб литературный герой был принят за человека, человек - за

неодушевленный предмет, удачно использовал омофонию, синонимию, подсказал неправильную связь слов в предложении. Соответственно, отказавшись от напрашивающегося вывода и приняв другую отправную точку, часто видишь, что требуется ответить, кто был убит на дуэли Дантесом.

Предпосылки:

1. длинный вопрос с монотонным списком похожих объектов; какой-нибудь может оказаться неуместным.
2. короткий вопрос; информации мало, первая приходящая на ум ассоциация может оказаться уводящей от правильного ответа.
3. наличие у ключевых слов омонимов, омофонов.
4. использование вместо ключевых слов их синонимов, имеющих и другие значения.
5. подозрительное использование имен собственных.

Как это берется:

- Ребята, а если речь идет не о человеке?..
- А что, если речь идет о человеке с таким именем / фамилией / прозвищем / национальностью?..
- А если тут имеется в виду по созвучию?..
- А если слово * относится к **, а не к ***?..
- А если имеется в виду значение *?..

Стандартная ассоциация.

Стандартная ассоциация – метод отвечать на вопросы, в качестве ходов используя первые приходящие на ум ассоциации с реалиями вопроса. В общем, чем банальнее – тем лучше: если река – Волга, если поэт – Пушкин и т.д. На вопрос «откуда» следует отвечать «от верблюда», «где» – «в Караганде» и тому подобное.

Другое дело, что ассоциации у всех разные, а ассоциации автора вопроса могут оказаться уж вовсе негуманоидными.

Аллюзия.

Аллюзия – нечто, органически сходное со стандартной ассоциацией. Вам необходимо почувствовать сходство описываемого в вопросе с некоторым известным произведением (кино, книгой, выдуманном миром).

Образное мышление.

Образное мышление, как известно, либо есть, либо его нет. В данном случае речь пойдет о вопросах, правильно ответить на которые можно в том случае, если образно представить себе то, о чем в них идет речь. Ваш успех во многом будет зависеть от живости вашего воображения.

Вопрос на школу.

Как правило, научить человека думать (в том числе, «думать» в достаточно узком смысле, а именно: правильно отвечать на вопросы «Что? Где? Когда?») —

довольно трудно. Зато довольно несложно «выдрессировать» его так, чтобы он по некоторому (вполне детерминированному) алгоритму давал правильный отклик (ответ) на поставленную специализированную задачу («вопрос на школу»). Это ненамного труднее, чем научить человека играть в какую-нибудь несложную карточную игру.

«Вопросами на школу» (их также называют «вопросами на технику») называется целый класс вопросов, построенных по нескольким основным принципам. Как правило, на эти вопросы довольно трудно ответить, если этих принципов не знать, и не составляет труда, если эти принципы знать. Некоторые из них апеллируют к достаточно очевидной логике («Наверняка автор не может требовать от нас чрезмерных знаний. Значит, вся необходимая для вопроса информация нам уже сообщена»), другие, наоборот, требуют знания зачастую весьма специфических реалий «знатоцкой тусовки».

«Вопросы на школу» отличаются тем, что правильный ответ на них зачастую зависит от «дрессировки» (или «самодрессировки») в большей степени, чем от логики, интуиции или знаний. Иными словами, в отличие от остальных вопросов, на эти достаточно эффективно можно «натаскать». Большая часть таких вопросов – нечто вроде пары «пароль-отзыв» на принадлежность к «знатоцкой тусовке».

Ниже рассматриваются основные принципы, на которых строятся «вопросы на школу» и ответы на них.

Нуль-принцип и универсум-принцип.

Часто при решении некоей математической задачи сперва нужно проверить, существуют ли у этой задачи решения вообще. Так и в вопросах ЧГК зачастую правильным ответом на вопрос «что?» может оказаться «ничто», «где?» - «нигде», «когда?» - «никогда», «какой?» - «никакой» и так далее. Если есть подозрение, что пакет чреват «вопросами на школу», перед тем, как искать ответ на вопрос, не вредно (только очень быстро, на случай негативного ответа) проверить, не подходит ли в качестве ответа его отсутствие. Это и есть нуль-принцип. Универсум-принцип, его брат-близнец, подразумевает ответы «все» на вопрос «что?», «везде» на «где?», «всегда» на «когда?», «любой» на «какой?» и так далее. Термины упоминаются в книге Е. Поникарова «Что? Где? Когда?».

Ответ в вопросе.

Вопросы из категории «ищи ответ в вопросе» - апогей убеждения, что вопрос должен содержать всю необходимую для ответа на него информацию. Что делать, если вся содержащаяся в вопросе информация не позволяет на него ответить (в силу своей специфичности)? Да, запихнуть в вопрос и ответ на него.

Пушкин.

Когда-то, во времена незапамятные, сложилось простое правило – надо назвать английского поэта – это Шекспир, русского – Пушкин. Александр Сергеевич, солнце русской поэзии, фигурировал в вопросах настолько часто, что с большой степенью уверенности можно было рассматривать его в качестве версии на любой вопрос из класса «назовите его». Тогда, вероятно, и появилась чеканная формула – «Не знаешь что – пиши «Пушкин». А уж затем стали размножаться разнообразные вопросы, авторы которых шли по принципу: вот есть Пушкин, теперь нужно написать такую хитрую штучку, что команды не будут знать, что ответить. И по принципу, который мы вновь цитировать не будем, получают игровое очко те, которые напишут «Пушкин» в ответе. Хорошим тоном стало поставить в пакет вопрос, после окончания обратного отсчета на который ведущий важно заявляет: «Это был вопрос на школу – не знаешь что, пиши... Правильный ответ – Пушкин!».

К сожалению, принцип «НЗЧП - ПП» привел к выработке чудовищного стереотипа, особенно у детских команд с тренером. Зачастую они пытаются ответить «Пушкин» на каждый вопрос.

К несчастью, Пушкин прожил яркую, но недолгую жизнь, да и фантазия вопросников не знает границ. Поэтому вопросы из категории «Пушкин» в последнее время имеют к биографии великого поэта самое опосредованное отношение. Используйте метод «Выход из плоскости»!

Внутренние реалии.

Эти вопросы основаны на использовании в вопросах устойчивых выражений знатоцкого жаргона и реалий знатоцкой тусовки.

Наиболее часто обыгрываемые выражения (собственно, имеет смысл перебирать все выражения):

брать вопросы – отвечать на вопросы;

взять вопрос – ответить на вопрос;

взять вопрос на палец – быстро ответить на простой вопрос;

взять вопрос на первой секунде – быстро ответить на простой вопрос;

кнопка – простой вопрос;

гроб – вопрос, на который никто не ответил;

детский вопрос – вопрос, на который ответили все;

свеча – вопрос, который известен играющим командам;

дуаль – вопрос, у которого несколько правильных ответов;

коломна – вопрос, в котором нельзя выбрать между версиями;

версия щелкает – версия вызывает уверенность в своей правильности.

Конъюнктура.

Следует отметить, что довольно часто существует нечто вроде «любимого ответа», популярность которого обусловлена конкретной конъюнктурой. Например, после выхода на экраны боевика «Ночной Дозор» мгновенно появился пучок вопросов с формулировкой «Назовите (отсечка), занимавшего эту должность в СССР» с ответом «Гессер» и ответом «замминистра» на формулировку «А какой пост он занимал в СССР». После появления риэлти-шоу «За стеклом» вдвое чаще стали встречаться вопросы с ответами «Джордж Оруэлл» (Вопрос: в качестве упражнения подумайте, почему).

Следите за новостями!

Заезженные связки.

Так уж получилось, что некоторые ассоциативные ходы используются в вопросах с настолько завидной регулярностью, что превратились в стандартные связки. Хорошие вопросники стараются их не использовать, но бывает все.

Вряд ли подобные вопросы встретятся на серьезном турнире, но ведь результат может быть важен и не на серьезном турнире.

Итак, факты и связки, использование которых осенено тенью седой древности:

1. Европейское название галстука (похоже на украинское «краватка») - происходит от названия Хорватии (Croatia);
2. В песне «House of rising sun» группы «The Animals» фигурирует Новорлеанский бордель;
3. Пушкина убил Дантес, а Дантес – фамилия графа Монте-Кристо;
4. Шариков - Полиграф Полиграфович - детектор лжи;
5. обыгрывание названия «Сто лет одиночества» («а кто описал ЭТО длительностью в век?») и тому подобные перлы);
6. Амазонка названа так потому, что первооткрыватель принял индейцев за женщин;
7. То, что фамилия Солженицын происходит от «женщины, связанной с приготовлением пива»;
8. То, что перламутр по-немецки означает «мать жемчуга» («а чьей матерью ОН является, если верить немцам?»);
9. То, что легендарный изобретатель пива король Гамбринус имел реального прототипа;
10. Во время Второй Мировой войны на службе армии США в качестве шифровальщиков были привлечены индейцы-навахо;
11. То, что Набоков был страстным энтомологом;
12. Слово «дуэль» отличается одной буквой от слова «дуаль» (см. пред. пункт);
13. Ну и так далее, перечислить все равно не получится.

Отвечаем по формулировке.

Зачастую вопрос напоминает колосса на глиняных ногах: наворочены редкие факты, нестандартные связки, интересные ассоциации, а завершает все это

формулировка, просто не оставляющая возможности неправильного ответа. Скажем, читается вопрос, в котором о чем идет речь, совершенно непонятно, а заканчивается он словами «а наличие чего отрицал у ЭТОГО император Юстиниан?».

Специфические вопросы

Данный раздел посвящается вопросам и (даже в большей степени) пакетам, в которые была внесена некоторая «концептуальность», призванная «оживить» турнирный пакет тем, что для ответа на вопрос необходимы не только содержащиеся в нем сведения, но и некоторая дополнительная информация – общая для всего турнира или конкретная к определенным вопросам.

Так, чаще всего обыгрываются:

- Место проведения турнира
- Дата
- Название турнира
- Название или род деятельности спонсора турнира, организатора (если есть)
- Имена организаторов турнира, ведущего
- Места вопросов в пакете

Черный ящик.

Вопросы, в которых фигурирует черный ящик, являются неотъемлемым атрибутом теле-ЧГК, так как повышают зрелищность игры, делая шоу более привлекательным. Для нас более важным является роль черного ящика (на спортивных турнирах его роль обычно исполняет дипломат, сумка или просто карман ведущего) как дополнительной подсказки. Слова «что находится в черном ящике» сразу подсказывают нам, что искомый ответ:

- является неким предметом;
- его размеры ограничены размерами черного ящика (дипломата, сумки, кармана);
- этот предмет достаточно несложно раздобыть (перед игрой ведущий вряд ли найдет время выискивать что-то экзотичное).

Эти вполне органичные ограничения позволяют еще до начала чтения вопроса несколько сузить круг версий.

Фиктивный автор.

Довольно часто в качестве дополнительной подсказки (или дополнительной информации, позволяющей убедиться в правильности версии или – чаще – отсеять неправильную) выступает фиктивный автор вопроса. Выглядит это следующим образом: вопрос предваряет фраза «Вопрос задает ...» или «С вами играет ...», после чего следует субъект (группа субъектов), от лица которых автор задает игрокам свой вопрос.

Предполагается, что выбор фиктивного автора был сделан осмысленно, и если понять, почему выбор был сделан в пользу именно того или иного персонажа, это поможет правильно ответить на вопрос.

Странная фраза.

Обратите внимание на те фразы, которые ведущий произносит перед тем, как начать читать вопрос – они могут содержать подсказку!

«Играющий» номер.

В некоторых случаях следует обращать внимание на порядковый номер данного вопроса в пакете. Разумеется, это относится только к тем вопросам, которые являются частями целостных пакетов. «Сигналом» к тому, что (возможно) следует обратить внимание на номер вопроса, является признаки «концептуальности» (за неимением лучшего используем это слово) пакета, заложенной редактором (-ами). Это посвящение первых вопросов пакета месту проведения турнира, его названию, обыгрывание местных реалий, и, разумеется, фразы в комментариях к вопросам типа «Если вы обратили внимание, это был вопрос номер 8». Как правило, у редакторов хватает фантазии и терпения выдерживать «концептуальный стиль» до конца.

Наиболее часто обыгрываются номера:

- Номер 1 - первый, открыть турнир, начальный, открыть счет и т.п.
- Последний в пакете – завершающий, решающий, конечный, поставить точку, подвести итог и т.п.
- Последний в туре – обеденный перерыв, приятного аппетита, перекур, туалет, спокойной ночи и т.п.
- Средний в туре или пакете – экватор, первый тайм мы уже отыграли, половина дистанции и т. п.
- Номер 8 – почему-то считается хорошим тоном посвятить этот вопрос Пушкину. (Весьма искусственное нововведение, успевшее укрепиться за несколько последних лет.)
- Остальные номера – в связи с реалиями конкретных вопросов.

Вообще-то вопросы с «играющим номером» - одна из внутренних реалий «знатоцкой тусовки», весьма неочевидная для постороннего человека. Впрочем, можно относиться к этому как «еще одному правилу игры».

Текстовой раздаточный материал.

Раздаточный материал, как понятно из названия – дополнительные материалы, которые раздаются на столы командам перед началом чтения вопроса. Раздаточный материал бывает графическим и текстовым. Графический только предполагает, что вам придется опознать объект или заметить его какую-нибудь характерную деталь или черту. А вот наличие у вопроса текстового раздаточного материала само по себе может являться небольшой подсказкой.

Иногда текст раздаточного материала повторяет текст вопроса, читаемый ведущим, и служит только для того, чтоб избавить команды от необходимости

дословно записывать вопрос (что может служить сигналом к тому, что ответ уже присутствует в тексте вопроса; впрочем, может и не служить). А вот если ведущий не зачитывает текст, это может свидетельствовать о том, что:

Розданный текст в письменном виде меньше указывает на ответ, чем тот же текст, уже озвученный;

Ключевые слова вопроса могут иметь разный смысл в зависимости от прочтения (смена ударения и т.д.)

Текстовой раздаточный материал, где важен не только текст.

Раздаточный материал

Многочисленные раздатки, метасвязки
и замены — фирменный стиль этого пакета

Юрий Вашкулат
Николай Лёгенький
редакторы турнира

В 50-х годах девятнадцатого века модным было иметь фирменный стиль с собственной фотографией. Какие два слова мы заменили на «фирменный стиль»?

Подсказка: роль играет не только текст раздаточного материала.

Ответ: Визитная карточка

Графический раздаточный материал.

Написать тут что-либо достаточно сложно.

Дело в том, что графическая раздатка либо требует найти на ней какую-то деталь (а такое очень трудно формализовать), либо взывает к какой-то ассоциации, о чем выше уже разобрано некоторое количество примеров.

Блицы и дуплеты.

Вопросы объединяются в блицы чаще всего по двум причинам – либо это похожие вопросы (например, по одному источнику или одной тематике), либо их ответы дополняют друг друга.

Логика замены.

Вы наверняка уже сталкивались с вопросами, где некоторое слово было заменено некоторым другим словом. (На самом деле, такие вопросы появились «геологически» недавно: еще до 2003 года вопросов с заменами сложнее «ИКС» и «ВТОРОЙ» не встречается.) В принципе, замена может быть и произвольной. Однако чаще всего автор делает такую замену, которая дает игро-

кам некоторую подсказку. Проникнув в логику сделанной замены, можно дать правильный ответ (иногда правильный ответ можно дать, ТОЛЬКО проникнув в эту логику).

Предпосылки того, чтоб думать, отталкиваясь от использованной замены, а не других реалий вопроса: замена кажется сделанной неслучайно, то есть, несет подсказку о зашифрованном понятии.

Недостатки:

- у замены может не быть никакой логики, и, пытаясь в нее проникнуть, можно потратить все отведенное для обсуждения вопроса время.
- к сожалению, опять же, никаких формальных признаков, позволяющих сделать выбор, предложено быть не может (творческая же у нас игра, все-таки).

Слово для замены, как правило, подбирается одним из следующих способов:

- Синонимия и антонимия.
- Схожесть по созвучию, по конструкции слова, слова обладают общим редким признаком (например, являются анаграммами, пару однокоренных слов можно заменить парой однокоренных)
- Стандартная ассоциация (замененное слово и замена имеют ассоциативную связь или вызывают ее с третьим понятием)
- Перевод

Иногда форма замены позволяет выбрать из возможных версий правильную.

Хочешь хорошо играть – думай как редактор.

Мы отвечаем на те вопросы, которые придумал какой-либо автор. Но в пакет их ставит другой человек. И имя ему редактор. По мнению одного из хороших редакторов Александра Печеного – в сочинении вопроса есть творчество, а в редактирование – ремесло. Автор может найти сногшибательный факт, но в итоге вопрос будет скучен, потому что там не будет литературной канвы, парадокса или прочих интересных фактов.

По словам дизайнера Роба Янова, во время выполнения одного из заказов ему пришлось съесть не один килограмм... Чего?

Ответ: Яблок

Комментарий: Роб разрабатывал тот самый «надкушенный» логотип фирмы Apple.

Источник: <http://www.fresher.ru/2012/01/26/11-istorij-o-znamenityx-logotipax/>

Автор: Артём Матухно (Одесса).

Школьный чемпионат России 2012 года.

Это типичный пример неинтересного, скучного вопроса. Кто знает про Роба Янова или про историю создания логотипа – ответит на него сразу же. А мне кажется, что благодаря нескольким сайтам, в частности adme.ru это уже знают все. Если вы не знаете про Роба Янова, то вопрос интереснее не становится. Он натянутый. По истории одного логотипа надо в лоб назвать фрукт. Более парадоксальна история (если уж заикаться о логотипах) логотипа БМВ, в котором скрывается и пропеллер, и герб Баварии в том числе.

Один факт вопрос не сделал. Очевидно, что он нуждается в серьезной редакторской правке, с возможным шансом для команд, которые хотят вопрос «докрутить» и при этом не знают про данного дизайнера.

ГеОргос КацимбАлис чрезвычайно высоко ценил рано умершего поэта ЯннОпулоса и сравнивал его с ИКСОМ. Один музыкальный обозреватель сравнил с ИКСОМ Виктора Цоя, что прозвучало вдвойне символично. Назовите ИКСА.

Ответ: Икар.

Комментарий: По словам Кацимбалиса, Яннопулос летал настолько высоко, что солнце растопило его крылья, как и крылья Икара. В одной из самых известных песен Виктора Цоя есть строчки "И упасть, опаленным звездой по имени Солнце". В 1990 году музыкант погиб после того, как его автомобиль столкнулся с автобусом марки "Икарус".

Источник(и):

Г. Миллер. Колосс Маруссийский. <http://www.flibusta.net/b/106374/read>

<http://www.segodnya.ua/oldarchive/c2256713004f33f5c2256eb70034eba7.html>

http://ru.wikipedia.org/wiki/Цой,_Виктор_Робертович

Автор: Максим Мерзляков (Воронеж)

Кубок Ломоносова 2014

А в этом случае пример вполне себе хорош. Мало того, что для ответа на вопрос не обязательно быть тесно знакомым с Георгосом Кацимбалисом, так еще и в вопросе необходимо применить образное мышление. Дополнительным изящным редакторским ходом можно посчитать аллюзию на «Икарус».

По мнению большого числа игроков наиболее крутым редактором с очень нетривиальным подходом к интерпретации фактуры является Борис Моносов.

Раздача:



Чтобы найти ответ, сначала обратите внимание, сколько у печи, изображённой на схеме, опускающихся каналов. Потом предположите, как опускающиеся каналы называют иначе. И наконец, догадайтесь, на что намекают все эти объяснения. Итак, напишите существительное, которым называют такую печь.

Ответ: Трёхходовка.

Комментарий: Чтобы взять вопрос, мы рекомендовали вам сделать три последовательных логических шага. Подобные вопросы иногда называют так же, как и эту печку.

Источник:

1. <http://www.dachaudacha.ru/books/pechi/1.2.html>
2. <https://www.forumhouse.ru/threads/165914/>

Автор: Борис Моносов.

Синхрон Моносова, ранее известный как Монос Вызга и Дары Смерти

Чтобы ответить на вопрос не нужно НИ-ЧЕ-ГО. Просто надо понимать в какую игру мы все с вами играем.

По мнению тусовки (а оно субъективно чуть меньше чем полностью) хорошими редакторами являются Михаил Малкин, Константин Костенко, Алексей Богословский, Михаил Карпук (для школьников самое то), Серафим Шибанов, Наиль Фарукшин, Александр Коробейников. Личности уровня Мишеля Матвеева и Бориса Моносова не обсуждаются, и играть их турниры строго обязательно.

По необъяснимым причинам Дмитрий Башук был на последнем ШЧР заклеямен позором.

Эдуарда Голуба и Алексея Гноевых играть категорически нельзя.

Формирование и тренировки школьной команды.

[milady_alice](#) : Твои рекомендации по проведению тренировок (на примере двух-трех отдельных тренировок): как ее лучше построить, в какие игры играть, сколько времени отвести на каждую игру и сколько - на пакет вопросов. Какой сложности пакеты брать, одного редактора или нескольких? Ответ: У меня не очень большой опыт тренерства, но здравый смысл говорит мне, что все эти поминутные тонкости не несут особой пользы. Я ограничивался разминкой (на которую годится, например, "Контакт"), после чего отработывал с командой конкретные приемы взятия вопросов. Скажем, сегодняшнее занятие посвящено поиску ключевого слова, а следующее - переводу. Полезным приемом считаю запуск второй минуты обсуждения после разбора ошибок первой.

Из интервью Евгения Поникарова (если вы играете в ЧГК, то должны знать кто это, если не играете в ЧГК, то зачем вам знать кто это?)

Тренировки игровые.

Рискуй!

Данная игра представляет собой вариант «азартного ЧГК». Под таким названием она игралась в 2005 г. в одном из туров школьного Чемпионата города. Правила игры следующие. От обычного ЧГК эта игра отличается сложностью вопросов (в «Рискуй!» они значительно легче), временем обсуждения и тем, что за неправильные ответы очки у команды вычитаются.

Игра состоит из 30 вопросов. Время обсуждения каждого вопроса составляет 30 секунд. После окончания каждого из этих промежутков ведущий игры произносит слово «Рискуй» и дает 10 секунд на сдачу ответов. Все команды начинают игру с нуля (0) баллов. За верный ответ команда получает +1 балл, за неправильный минус -1 балл. Команды могут давать ответ на вопрос, а могут не рисковать и сдавать пустой бланк или бланк с прочерком.

Команде необходимо рискнуть (т.е. сдать бланк с ответом) не менее 6 раз. В случае невыполнения данного условия команда автоматически занимает (в случае, если таких команд несколько - делит) последнее место.

При распределении мест учитываются следующие показатели: первый - количество баллов команды на момент окончания игры, второй - суммарный рейтинг всех взятых вопросов. Рейтинг(Rr) подсчитывается по формуле $Rr=N$; где N - количество команд, ответивших неверно на данный вопрос. При неверном ответе команды рейтинг не вычитается, рейтинг всех взятых вопросов суммируется. Апелляции принимаются только на зачёт.

Интеллектуальный пинг-понг.

Игра проходит в двух помещениях одновременно: в первом зале команды отвечают на предварительные вопросы, во втором - на зачётные. По одной из версий, игра получила такое название потому, что игроки, как шарик для

пинг-понга, перемещаются то во второй зал, то обратно в первый. Поэтому первый зал часто называют «пинг-залом», а второй - «понг-залом». В самом начале игры все команды располагаются в «пинг-зале». Незачётный тур - обычное ЧГК, количество вопросов ограничивается лишь временем игры. Объявляя правильный ответ, ведущий также зачитывает список команд, чьи ответы засчитаны. Эти команды получают «пропуски» в зачётный зал - по одному за каждый взятый вопрос. По одному пропуску может пройти только один игрок команды. В зачётном зале он отдаёт этот пропуск ведущему понг-зала.

Команда самостоятельно распоряжается своими пропускными талонами. Можно воспользоваться пропуском сразу, как только он был получен, а можно накопить несколько пропусков и только тогда перейти в понг-зал - стратегии могут быть самые разные.

В «понг-зале» команда (или отдельный игрок) подходит к «своему» ведущему (считается, что наилучшее соотношение - один ведущий на четыре команды), который выдаёт представителю команды первый вопрос на специальном бланке. Время на обсуждение вопроса в «понг-зале» не ограничено (за исключением момента окончания игры). По окончании обсуждения команда сдаёт свой ответ. Если он верен, команда получает одно очко. В противном случае один из её игроков, находящийся в «понг-зале», должен перейти обратно в «пинг-зал». Далее, если в понг-зале остался хотя бы один игрок данной команды, она получает очередной вопрос.

Игра идёт до тех пор, пока команда не ответит на все вопросы в понг-зале (их число ограничено), или пока не закончится время игры (которое оговаривается заранее). Победителем игры считается команда, давшая наибольшее число верных ответов в «понг-зале». В случае совпадения первого показателя более высокое место занимает команда, взявшая со стола ведущего в «понг-зале» меньшее число вопросов и сделавшая, таким образом, меньшее число «попыток». В случае совпадения второго показателя команды делят места в игре.

Фудзияма.

Игра проходит на пакете из 19 вопросов ЧГК. В начале игры каждая команда получает лист с фрагментами всех вопросов (величина фрагмента - примерно одно предложение). Командам предлагается оценить каждый вопрос по его фрагменту, причём команда должна дать одному вопросу оценку в 10 баллов, двум вопросам - в 9 баллов, двум - в 8 баллов... двум вопросам - в 1 балл. Всего на это даётся 10 минут. Затем полученные оценки собираются жюри, складываются все баллы, выставленные каждому вопросу, и на основании результатов вычисляется цена вопроса. Таким образом, вопрос, набравший больше всего баллов, получает цену в 10 очков. Два вопроса, набравших наибольшие баллы, не считая первого вопроса, оцениваются в 9 очков и так далее.

Во второй части игры вопросы задаются командам, как в обычном ЧГК, но первым задаётся вопрос за 1 балл, вторым - за 2 и так далее до вопроса за 10,

после которого задаётся вопрос за 9 баллов и так далее, но уже по нисходящей. За правильный ответ на вопрос команда получает число очков, равное цене вопроса, за неправильный ответ не получает ничего.

По окончании игры подсчитывается сумма очков у каждой команды, и набравшая больше всех очков команда считается победившей. Рейтинг вопросов не высчитывается. При равенстве очков команды делят места.

Интеллектуальный биатлон.

Эта игра комбинирует в себе несколько уже известных, но система подсчёта очков совершенно особенная. Игра ведётся «на время» - если точнее, игровые очки команды символически представлены в виде «минут».

В начале игры «результат» каждой команды составляет 30 «минут». «Игровая дистанция» состоит из пяти «кругов» по 4 вопроса «Что? Где? Когда?» и четырёх «огневых рубежей», представляющих собой различные типы заданий (на выбор ведущих) - тем «Своей Игры», «Эрудит-Лото» и т.п., всего 5 «выстрелов». Правильный ответ на каждый из вопросов ЧГК сокращает время команды на одну «минуту», при неправильном ответе время остаётся неизменным. «Огневой рубеж» - наиболее ответственный момент: команда обязательно должна «стрелять», то есть давать свой ответ на вопросы. При правильном ответе время убавляется на «минуту», но при каждом неправильном одна «минута» прибавляется.

Победителем считается команда, которая оказалась «быстрее», то есть чьё «время» по окончании игры оказалось наименьшим. При равенстве этого показателя места делятся.

Тренировки на командообразование и взаимопонимание.

«Контакт».

Ведущий загадывает слово, называет его первую букву (слово должно быть нарицательным существительным в ед.ч., именительном падеже). В процессе тура отгадывания данного слова все определения должны касаться слов, начинающихся на указанную букву (или, в дальнейшем, указанную последовательность букв).

Участники задают ведущему вопросы-определения. Ведущий должен придумать слово, которое подходит под определение, и ответить: «нет, это не ... (указывает подразумевавшийся участником термин)», или, если определение однозначно описывает загаданное слово, «да, это (загаданное слово)».

Так как обычно определение не ограничивает область до одного слова (пример задаваемого вопроса: «Это не птица?»), то ведущий не обязан угадывать именно то слово, которое задумали отгадывающие — достаточно любого слова, описываемого определением. В некоторых модификациях правил запрещается дальнейшие вопросы без изменения определения (типа «Это не другая птица?»).

Если ведущий не может придумать подходящее слово, но задумку спрашивающего ухватил другой участник (или несколько), то тот участник (участники) говорит «контакт» (подразумевая, что произошёл мысленный контакт), даётся время до 5 минут или начинается обратный отсчёт (например, от 10). Если за время отсчёта ведущий так и не назвал подходящего слова, «контактирующие» участники хором произносят слова, которые они подразумевали. Если они произносят одно и то же слово, ведущий называет следующую букву загаданного слова, и ему задают определения существительных, начинающихся уже с указанных букв. Иногда требуется совпадение слов лишь двух из всех «сконтактировавших» или вообще не требуется произношение слова несколькими участниками одновременно.

Цель участников — придумывать такие слова, чтобы ведущий не смог догадаться, что это за слово, но смогли догадаться другие участники. Одна из возможных стратегий (не поощряемая, впрочем) — загадывать термины-вопросы из области, в которой сильны отгадывающие, но не ведущий.

Игра заканчивается, когда игроки произносят вслух загаданное ведущим слово. После этого обычно происходит смена ведущего (например, на того участника, который задал решающий вопрос).

«Алиас», «Крокодил».

Автор считает, что правила этих игр настолько известны и тривиальны, что он не видит смысла описывать их еще раз. Играйте!

«Тик-так-бум».

Есть такая игра – Тик-так-бум. Нам от нее нужна только бомбочка, которая может сработать в любой момент. Дальше все зависит только от вашей фантазии. Можно играть в города, передавая бомбочку из рук в руки, можно называть деревья / животных / футбольные клубы / и т.д. также передавая бомбочку из рук в руки. Суть не меняется. Быстро думаем, передаем бомбочку, и не проигрываем. Вы должны научиться мгновенно генерировать мысли по заданным буквам. Важность тренировки заключается в том, что на играх встречаются вопросы типа – бла бла бла ребенка бла бла бла. В тексте вопроса мы заменили пять букв двумя. Напишите слово в исходном значении. Если вы тренированы и настроены, то сразу поймете – это слово «кенгуренка». А если вы не смогли это сделать за три секунды – тогда тренируйтесь.

«Обсуждение по 10 секунд».

Данная тренировка была предложена Яковом Зайдельманом на семинаре детских тренеров Школьного чемпионата России 2014 года.

Схема тренировки простая. Читается вопрос. Первый человек получает право 10 секунд предлагать версии, затем звучит команда «дальше» и 10 секунд получает следующий игрок. Последние 10 секунд команда обсуждает совместно. Затем капитан дает ответ.

«Поменялись местами» и заново. Пока не надоест. Хочешь или не хочешь, но предлагать версии за столом за короткое время научатся все. А кто это не сможет делать – значит, ваша игра футбол. Или городки. Пусть цветут все цветы.

«Слушаем вопрос по частям и сходимся».

Данная тренировка была предложена Яковом Зайдельманом на семинаре детских тренеров Школьного чемпионата России 2014 года. Суть заключается в том, что тренер подбирает большой по тексту вопрос и разбивает его на части. Затем тренер дает текст части вопроса каждому игроку. Через 15 секунд текст забирается и команда сходится обсуждать вопрос. В итоге команда знает весь текст вопроса, но для этого каждому участнику надо быстро пересказать свою часть и собрать вопрос целиком. А только потом начинается обсуждение. И все это за одну минуту. В итоге тренируется взаимопонимание команды и умение слушать и слышать сокомандника. Дополнительной сложностью может быть ситуация при которой капитан не получает фрагмент текста, а обязанность сформулировать ответ с него не снимается.

«Шоу интуиция или выбор капитана».

Есть мнение, что капитан должен обладать немного большей интуицией, чем его команда. Ему ведь версии отбирать. А это не всегда легко и тривиально.

Итак, подбираем зубодробительные вопросы и предлагаем их команде с тремя вариантами ответа. Потом по команде каждый игрок совершает действие, которое соответствует тому или иному ответу. Кто дал больше правильных ответов – тот и капитан.

То, что капитаном может быть человек, наиболее авторитетный, или первый сказавший – «а давайте поиграем» вполне может быть. Но вам же надо играть успешно?

Капитан это интуиция + опыт + авторитет + печенки. Иногда без последнего победы не добиться.

«Завалинка или ерундопель».

Забавная игра, обычно играющаяся вне зачёта. «Завалинка» состоит из двух основных частей. В первой части игры каждая команда получает лист бумаги, на котором написано 10 слов. Обычно это редкие и мудрёные слова, которые известны далеко не всем. За отведённое время (20-30 минут) команда обязана придумать определение для этого слова, выглядящее максимально реалистично. Задача этой части игры - не написать верное определение, а создать такое, на которое «купится» как можно больше людей.

По окончании этого времени листки сдаются ведущему, который перемешивает их, добавляя листок с настоящими определениями этих слов. Во второй части игры ведущий читает вслух все определения для каждого слова, включая настоящее. Читаются они два, а ещё лучше три раза. За это время коман-

ды должны внимательно прослушать все определения и выбрать для себя то, которое, по их мнению, является правильным.

Во время третьего прочтения команды голосуют за то определение, которое кажется им верным. Если команда проголосовала за верное определение, она получает 2 очка. Если же она проголосовала за одно из определений, придуманных соперниками, то команда-автор такого определения получает 1 балл. Таким образом, за каждую команду, «купившуюся» на определение, команда, придумавшая его, получает по одному баллу.

После окончания голосования по каждому слову ведущий объявляет, какое определение было верным. Когда все определения зачитаны, подсчитываются очки. Победителем считается команда, набравшая больше всего очков. При равенстве очков места делятся.

Тренировки на развитие словарного запаса.

«Чтение вопроса не до конца».

Команда должна думать уже во время чтения вопроса и представлять заранее, что могут у нее спросить.

Итак, игроки садятся в круг и ведущий начинает читать вопрос. Вопросы следует подбирать простыми и интригующими по форме. Например, «Этот город, который известен с 12 века, является столицей России». Суть в том, что сначала читается первые слова вопроса и делается пауза. Этот город... игроки могут уже хлопать и предлагать свои версии. Ведущий говорит «да» или «нет» и право ответа переходит другим игрокам. Дважды отвечать подряд нельзя. А не подряд – можно. Далее ведущий продолжает - ...известный с 12 века... Круг поиска сужается и игроки продолжают предполагать правильные, по их мнению, ответы. Пока не выяснится, что это Москва. Тут можно порадоваться и перейти к следующему вопросу.

«Слова из трех слов».

Все когда-либо составляли слова из большого слова? А вот теперь попробуйте сделать это по таким правилам.

1. Вы получаете сразу ТРИ слова.
2. Составлять слова надо одновременно из всех трех.
3. Время составления слов ограничено 5 минутами.
4. Можно составлять слова не менее, чем из 4 букв.
5. Географические названия, имена и прочее, конечно запрещены.
6. Баллы вы получаете, только если вы составили уникальное слово, которое не встречается у других команд. Число баллов это количество букв.
7. По каждому слову определяется победитель.
8. Команда объявляется общим победителем, только если она стала победителем по двум словам.
9. А если таких команд нет – то все проиграли.

«Описание картины».

Знание стандартной классики мировой художественной культуры - обязательное качество успешной школьной команды. Для того чтобы подучить эту фактологию, попробуйте словесно описывать картины. Да, элементы названия говорить нельзя.

«Картина на которой много людей с факелами ходят по городу. А еще там лошадь». Ночной дозор, конечно, а вы что подумали?

«Картина где странные некрасивые голые люди и животные находятся в воде». Купание красного коня. А то.

«Перевертыши».

Берем известные фразы и заменяем все слова на антонимы. Одновременно и тренируем словарный запас и знание крылатых выражений.

А теперь примеры.

Наряду с Господом есть и черт, но Иисус - не его склеротик.

Вдали от Красной Пустыни погибли молодожены...

Черт, уберите этих демократов!

Тело лежит в Америке.

Некоторые жертвы могут догадаться, откуда прыгают ёжики.

Умный страус храбро достает мысли тощие из ямы.

Гигант-отец покинул сына, но промолчал великан...

Евреи тихим пешиим строем прописаны по всей Чукотке.

Но после - самый стройный! Ты слышишь? Самый стройный!

Покрывается темнотой куча весел.

Тренировки на развитие эрудиции и кругозора.

«Назовите десять предметов».

Суть заключается в том, что участник выбирает число и предметную область. В итоге он будет вынужден назвать за одну минуту, например 10 европейских столиц, 15 книг Стругацких или 18 американских актеров XX века. При улучшении результатов рекомендуется увеличивать стартовые цифры и усложнять предметные области. Тренировка помогает отвечать на вопросы методом перебора.

«Что вы знаете о...»

Суть тренировки примерно та же. Перечисление. Тренер дает задачу, построенную по принципу – «что вы знаете об... Италии». Команда за минуту генерирует максимально возможное число ассоциаций. От пиццы и пасты до Дона Карлеоне, Везувия и гладиаторов.

Вариант тренировки – «назовите известных итальянцев». А это могут быть и Рафаэль и Паоло Мальдини. Смотря, что вам ближе.

И дальше по списку – американцы, поляки, австралийцы, русские художники, австрийские политики и дры и дры.

«Последовательности».

Игроки в «Что? Где? Когда?» должны знать и представлять основные игровые последовательности. Такие как: дни недели, месяцы, созвездия, столицы олимпийских игр, названия фильмов из «Звездных войн», «Гарри Поттера», «Бондианы», президентов США, российских царей и императоров, пап римских и многое другое.

Кроме всего прочего, тренировка подразумевает быстрые ответы на вопросы – чего (кого) бывает три, чего (кого) бывает четыре и так далее.

«Книжная полка».

Представьте себе, что вы видите корешок книжки и не знаете о чем она. Вы представляете содержание, исключительно исходя из названия. Итак, вы придумываете такие описания, а команда отвечает, что вы имеете ввиду. В качестве примеров приведу здесь варианты своих тренировок.

Русская проза 19 век. Книга о стаде коров

Ответ: Тургенев, Муму.

Русская проза 21 век. Книга о разведчиках вампирах

Ответ: Ночной дозор

Зарубежная проза, 21 век - Книга о том, как отключили свет

Ответ: Стефани Майер, Сумерки.

Зарубежная проза, 20 век. Книга о немцах в Париже

Ответ: Ремарк. Триумфальная арка.

Русская проза, 20 век. Книга об отдыхе во время пути

Ответ: Стругацкие. Пикник на обочине.

Русская проза, 19 век. Книга про уголовный кодекс

Ответ: Достоевский, Преступление и наказание.

Русская проза, 19 век. Книга антонимов

Ответ: Толстой, Война и мир; Достоевский, Преступление и наказание.

Зарубежная проза, 20 век. Книга про летчиков-орнитологов

Ответ: Кен Кизи, Пролетая над гнездом кукушки

Зарубежная проза, 20 век. Книга про старожилу-сироту

Ответ: Маркес, Сто лет одиночества.

Зарубежная проза, 20 век. Книга про альпинистов, которые занимаются сельским хозяйством.

Ответ: Сэллинджер, Над пропастью во ржи.

Русская проза, 20 век. Книга про куриц, которые любили Beatles, Led Zeppelin и Iron Maiden и не знали как ставить ударения

Ответ: Булгаков, Роковые яйца

Русская проза, 20 век. Книга про пьяного специалиста

Ответ: Булгаков, Мастер и Маргарита

Русская драматургия, 19 век. Книга про продукцию горьковского автомобильного завода

Ответ: Чехов, Чайка

Зарубежная проза. 20 век. Книга про пожилого человека у которого ничего нет кроме воды

Ответ: Хемингуэй. Старик и море

Русская проза, 20 век. Книга про неизвестное государство из четырех букв.

Ответ: Белых, Пантелеев, Республика ШКИД

Зарубежная проза, 20 век. Книга про коллектив едиборцев

Ответ: Чак Паланик. Бойцовский клуб.

Зарубежная проза, 20 век. Книга про то, что военного, которого все бросили

Ответ: Маркес. Полковнику никто не пишет

Русская проза, 20 век. Книга про сложное существование высших сил

Ответ: Стругацкие, Трудно быть богом.

Зарубежная проза, 20 век. Книга про молодого наследника престола

Ответ: Сент-Экзюпери, Маленький принц.

Зарубежная проза, 20 век. Книга, которую автор писала очень долго, практически каждый день

Ответ: Анна Франк, Дневник Анны Франк (может быть еще дневники есть)

Зарубежная проза, 20 век. Книга о мэре Москвы, который строит дороги и метро.

Ответ: Толкин. Властелин колец.

Зарубежная проза, 20 век. Книга о забывчивом работнике почты

Ответ: Кейн, Почтальон всегда звонит дважды.

Русская проза, 21 века. Книга про подземелье через 21 год

Ответ: Глуховский, Метро 2033

Зарубежная проза, 20 век. Книга о языке вымершего тюркского народа

Ответ: Павич, Хазарский словарь

Зарубежная проза, 19 век. Книга про существование у столицы Франции внутренних

Ответ: Золя. Чрево Парижа.

Русская проза, 20 век. Книга про только начавшуюся стройку.

Ответ: Платонов, Котлован.

Зарубежная проза, 18 век. Книга о практически тезке голливудского артиста, но с очень длинным названием.

Ответ: Даниель Дефо. Жизнь и удивительные приключения Робинзона Крузо, моряка из Йорка, прожившего двадцать восемь лет в полном одиночестве на необитаемом острове у берегов Америки близ устьев реки Ориноко, куда он был выброшен кораблекрушением, во время которого весь экипаж корабля кроме него погиб; с изложением его неожиданного освобождения пиратами, написанные им самим.

Зарубежная проза, 20 век. Книга о российской рок-группе.

Ответ: Уэллс, Машина времени.

Зарубежная проза, 20 век. Книга о водоплавающем родственнике собаки

Ответ: Лондон, Морской волк.

Российская проза, 20 век. Книга об Андрее Козлове и Евгении Сидневе.

Ответ: Каверин, Два капитана.

Зарубежная литература, 20 век. Книга про олимпиаду в Лос-Анджелесе. Или про выход в прокат Терминатора.

Ответ: Оруэлл, 1984.

Русская проза 19 века. Книга про девушку, у которой папу зовут Смоллетт

Ответ: Пушкин, Капитанская дочка.

«Простые вопросы».

Пишем как можно больше примитивно-простых вопросов по типу «назовите столицу Эквадора» и «Кто написал Каштанку». И отвечаем на них каждую тренировку. В конце концов, для успешности в игре необходим стартовый фундаментальный набор «тривиального знания» и каждый игрок должен представлять, кто такой Гоголь и кто такой Гегель, а также чем Моне отличается от Мане.

Набор «тривиального знания», тем не менее, зависит исключительно от фантазии тренера и собственного жизненного опыта. Хотя если вы не знаете названий, произошедших от «долины в Германии» и «грома во Франции», то это плохо.

Да, это «Неандерталец» и «Кроманьонец».

«Играй баян».

Автор считает, что он сам придумал эту методику и, конечно же, ошибается. Не может такого быть. Но честное слово так оно и было.

Попробуйте взять один факт, например «У Антарктиды есть свой телефонный код» и придумать по нему ПЯТЬ разных вопросов. А потом еще ПЯТЬ для Сваяка.

Автор предполагает, что это поможет команде понять, что на вопрос надо смотреть с разных точек зрения и первая придуманная версия не всегда верная.

Если вы думаете, что в реальных турнирах все гораздо цивилизованнее, то это не так. Вот вам пример из Базы.

Факт: Рэй Брэдбери был автором киносценария «Моби Дик».

Интерпретации:

Кубок Украины среди школьников по ЧГК (Одесса). 6 тур. 2011-10-22

Вопрос 3: Герой Рэя Брэдбери, космонавт, попадает на ракету, экипаж которой одержим идеей найти гигантскую белую комету, бороздящую просторы космоса. Автору какого романа Рэй Брэдбери посвятил эту повесть?

Ответ: "Моби Дик".

Комментарий: Повесть "Левиафан-99" — перенос истории "Моби Дика" в космос.

Источник(и):

1. Р. Брэдбери. Левиафан-99.
2. http://ru.wikipedia.org/wiki/Моби_Дик

Автор: Владимир Цветков (Москва)

Вторая лига Москвы сезона 2012/13 гг. Дивизион НИУ ВШЭ. 6.1. "Клевер". 22.03.2013 - 12.04.2013

Вопрос 5: В рассказе Рэя Брэдбери капитан корабля был ослеплен кометой и жаждал отомстить хвостатой бестии. В середине прошлого века Брэдбери работал над киноадаптацией произведения. Какого?

Ответ: "Моби Дик, или Белый кит".

Зачёт: "Моби Дик".

Комментарий: Само произведение — своеобразная "адаптация" "Моби Дика" Германа Мелвилла, в которой комета играет роль кита.

Источник(и):

1. Ray Bradbury. Now and Forever. London. HarperVoyager. 2008. PP. 139-141. "Radio s Dream" (introduction to Leviathan '99).
2. Ray Bradbury. Now and Forever. London. HarperVoyager. 2008. PP. 145-233. "Leviathan '99".
3. [http://ru.wikipedia.org/wiki/Моби_Дик_\(фильм\)](http://ru.wikipedia.org/wiki/Моби_Дик_(фильм))

Автор: Леонид Бесчастный

VI Байкальский фестиваль интеллектуальных игр (Иркутск). ЧГК. 3 тур. 2007-10-06

Вопрос 4: "Он был весь белый, белый, как льдины на рассвете, белый, как кошмарный сон, который не кончается...". Эту фразу Рэй Брэдбери написал, работая над киносценарием по знаменитому роману. Какому?

Ответ: "Моби Дик".

Комментарий: Брэдбери был сценаристом фильма Хьюстона "Моби Дик".

Источник(и): Брэдбери Р. Зеленые тени, Белый Кит. СПб.: Азбука, 2001. — С. 133.

Автор: Александр Койфман (Ариэль)

"Маркизова лужа в ГУАП - 2007" (Санкт-Петербург). 4 тур. 2007-11-02

Вопрос 8: В 1953 году Рэй Брэдбери, работая в Ирландии над сценарием к фильму известного режиссера Джона Хьюстона по знаменитому роману, записал фразу: "Он был весь белый, белый, как льдины на рассвете, белый, как кошмарный сон, который не кончается...". Тот, о ком эта фраза, был главным героем фильма. Назовите его.

Ответ: Моби Дик.

Комментарий: Брэдбери был сценаристом фильма Хьюстона "Моби Дик", получившего "Оскара" и вошедшего в классику мирового приключенческого кино.

Источник(и):

1. Р. Брэдбери. Зеленые тени, Белый Кит. — СПб.: Азбука, 2001. — С. 133.

2. <http://www.oscar-tm.ru/dvd/?id=46952>

Автор: Александр Койфман (Ариэль)

Или еще один пример. В 2014-2015 году на МКМ был вопрос про докторскую колбасу.

Молодежный Кубок Мира - 2014/15. 7 тур. 2015-03-01

Вопрос 20: В СССР ОНА появилась в 1936 году и, согласно вердикту наркома здравоохранения, предназначалась "больным, имеющим подорванное здоровье в результате Гражданской войны и царского деспотизма". Назовите ЕЕ двумя словами.

Ответ: Докторская колбаса.

Источник(и): <http://www.kolbasa.ru/content/pochemu-doktorskaya-kolbasa-nazyvaetsya-doktorskoj>

Автор: Константин Сахаров (Ивантеевка)

И тут внезапно.

IX Чемпионат Санкт-Петербурга (2007). 3 тур. "Ла Скала". 09.09.2007 - 21.11.2007

Вопрос 12: Ее создали специально для людей с "подорванным в результате Гражданской войны и царского деспотизма здоровьем". Вам наверняка известен случай использования ее против боксера. Назовите ее.

Ответ: Докторская колбаса.

Комментарий: Все вы могли видеть, как Шурик с помощью снотворного превращал докторскую колбасу в любительскую, чтобы обезвредить собаку.

Источник(и):

1. Марина Шумилина, Анна Шпак. "Стойкий вкус детства". / "РБК": "Спецвыпуск. Прогноз 2007". — С. 107.

2. Х/ф "Операция "Ы" и другие приключения Шурика": "Наваждение".

3. "Как давать собакам лекарство?" <http://www.radiomayak.ru/tvp.html?id=29293>

Автор: Владимир Астраханцев

Ну и на сладкое: https://youtu.be/AymWA_mzN5M?t=2127

Тренировки на развитие ассоциативного мышления.

«Коса, трубка, язык».

В русском языке существуют слова, которые имеют разные значения – омонимы и омофоны. Периодически возникает необходимость во время игры понять, что язык, о котором вас спрашивают не русский или немецкий, а язык программирования или даже говяжий. Такие случаи тоже случаются. Поэтому данная тренировка направлена на развитие умения искать другие значения у слов. В качестве примера, найдите все возможные значения слов «коса», «труба» и «язык». Их не так мало, как может показаться.

«Принцип второй ассоциации».

Другими словами тут пойдет речь об умении быстро применять метод «Шерлока Холмса» и развивать дедукцию. Команде за короткий промежуток времени необходимо правильно ответить на вопрос. Таким образом, эффективное использование времени становится залогом успеха команды и ситуация, при которой участники натренировываются автоматически проходить ряд умозаключений, помогает в игре. Принцип второй ассоциации заключается в том, что называется слово, а игрок называют вторую ассоциацию. Другие участники должны быстро восстановить пропущенное звено.

Например. Заяц. Заяц бывает косым. Косой это китаец. Пара – заяц-китаец. Пропущенное звено – косой.

Чувство языка и развитый словарный запас – залог успеха в игре на школьном уровне.

«Что общего у вороны, пятна и вина».

Тренинг заключается в поиске общих элементов у разных понятий. Например флаг, вино и кровь бывают КРАСНЫМИ. Метка, смерть и каракатица бывают ЧЕРНЫМИ.

Поскольку существуют вопросы, построенные по схеме – ТАКАЯ АЛЬФА бывает в море и ТАКАЯ БЕТА находится на горе, постольку такой метод является действенным в тренировке команды. В конце концов, участники запоминают некоторые основные последовательности и стандартные ассоциации.

Примеры заданий:

- | | |
|--|---------|
| 1) бывает арифметический, бывает положительный | итог |
| 2) бывает летающая, бывает глубокая | тарелка |
| 3) бывает ложный, бывает лошадиный | след |
| 4) бывает бандитская, бывает банная | шайка |
| 5) бывает белый, бывает высший | свет |
| 6) бывает меховая, бывает газетная | шапка |
| 7) бывает спасательный, бывает семейный | круг |
| 8) бывает трамвайная, бывает ломаная | линия |

9) бывает кузнечный, бывает ЛИСИЙ	мех
10) бывает птичье, бывает пулеметное	гнездо
11) бывает городской, бывает четвертый	квартал
12) бывает стройная, бывает шахматная	фигура
13) бывает химический, бывает чуждый	элемент
14) бывает понтонный, бывает задний	мост
15) бывает светская, бывает пиковая	дама
16) бывает взлетная, бывает нечерноземная	полоса
17) бывает дверная, бывает шариковая	ручка
18) бывает земельный, бывает избирательный	участок

Тренировки по принципу «Своей игры». **«Возрождение мертвецов».**

Данная тренировка была рассказана Александром Тобенгаузом (Москва) на семинаре в Сыктывкаре. Она придумана в Пермском интеллектуальном клубе. Игрокам задаются вопросы по типу «Своей игры». Далее ход игры идет следующим образом:

1. Игрок, который хочет ответить хлопает в ладоши и дает ответ. Если ответ неверный, ответить может другой игрок.
2. В случае верного ответа игрок может вывести из игры любого противника.
3. Если никто не может дать правильный ответ, ведущий говорит «зомби»
4. После этой команды право ответа получают выведенные из игры игроки.
5. В случае правильного ответа, они могут или «возродиться» и вернуться в игру, или вывести из игры любого игрока.
6. Побеждает последний оставшийся в живых игрок.

«Право на ошибку с двумя палочками».

Похожая тренировка. У каждого игрока есть две палочки – это право на ошибку. Особенность заключается в том, что игроки отвечают строго по очереди и не могут отказаться от ответа на вопрос. Так что если ответ знает другой человек, это не будет играть никакой роли. И так до последнего игрока.

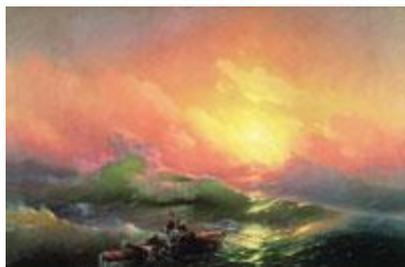
«Пишем сами».

Ну и не будем забывать, что лучшая тренировка – это самому стать автором. Пишите вопросы сами. И задавайте их друг другу.

Медиаигры / Письменные конкурсы **«Азбуки».**

Интеллектуальная игра 33 вопроса на каждую букву алфавита, представленные в виде фотографий, рисунков, картин и т.п. Каждый ответ начинается с соответствующей буквы алфавита (или она содержится внутри слов).

Например:



А – Айвазовский.

На обдумывание каждого ответа отводится 10-12 секунд. Игру можно проводить, как командно (в рамках чемпионата), так и индивидуально. Протекает довольно быстро, динамично и интересно.

Писать такие азбуки тоже быстро, динамично и интересно. У автора в коллекции есть как авторские, так и присланные по обмену МА. Можете обратиться.

Даугавпилс.

Это название обозначает вид интеллектуальных соревнований, придуманных латвийским клубом интеллектуальных игр. Впервые презентация игры состоялась на одном из фестивалей в соответствующем городе. Предназначен этот вид игр в основном для развлечения между турами серьёзных чемпионатов и для школьных тренировок. Обычно этим термином называют целый ряд игр и конкурсов различного характера. Эти конкурсы никак не связаны друг с другом ни темой, ни заданиями. В каждом из них свои правила набора очков. Победителем соревнования объявляется игрок (в случае индивидуального соревнования) или команда (в случае командных соревнований), набравшая максимальное количество очков по итогам нескольких конкурсов. Обычно задания этой игры выполняются письменно и сдаются компетентному жюри.

В состав игры «Даугавпилс» могут входить такие игры, как: «Интеллектуальный покер»; «Эрудит-лото»; «Верю — не верю»; «Реалии»; «убра ечки»; «Легида».

«Интеллектуальный покер».

Игра проходит по типу викторины, как индивидуального, так и командного характера (в зависимости от сложности вопросов). Задаётся NN-ое количество вопросов. Первый вопрос предназначен для всех. Право ответа получает тот игрок, который раньше поднимает руку. При правильном ответе, игрок получает одно очко. Если игрок желает играть дальше, т. е. «идёт на повышение», то следующий вопрос задаётся только ему. При правильном ответе он получает второе очко, а при неправильном теряет все ранее набранные. В любой момент можно остановиться, и тогда следующий вопрос будет опять задаваться для всех, а для данного игрока набранная сумма становится «несгораемой». Даже если он ещё раз попробует свои силы и ответит неверно, рисковать он будет только новой суммой очков. Таким образом, после за-

чтения NN-ого количества вопросов победителем признаётся игрок или команда с максимальным количеством накопленных очков (очки за несколько попыток не суммируются — учитывается только лучший «несгораемый» результат).

«Эрудит-лото».

Всем раздаются карточки «Эрудит-лото». Вид их может быть самый разнообразный — это уже зависит от вашей фантазии и таланта оформляющего их художника. Один из самых распространенных видов карточек «Эрудит-лото» таков: Он достаточно прост, но весьма функционален. Основной элемент карточки «Эрудит-лото» — 40 одинаковых клеточек. Точнее — 10 столбцов по 4 клеточки в каждом столбце. Каждый столбец соответствует одному из 10 вопросов, которые будут задаваться в «Эрудит-лото», каждая из 4 клеточек столбца — одному из вариантов ответа на этот вопрос. Играющим предстоит ответить на 10 вопросов. Это, конечно, не догма — можно сделать другую карточку и разыгрывать хоть 3 вопроса, хоть 100. Да и число вариантов ответа может быть другим. Но опыт показывает, что 10 вопросов с 4 вариантами ответов на каждый из них, во-первых, выходит не много, не мало, а в самый раз, и, во-вторых, дает возможность определить единственного победителя из группы даже в несколько сотен играющих почти наверняка или, во всяком случае, добиться того, чтобы победителей было не так уж много, что позволит обойтись без дополнительного состязания между победителями за первое место. Это достаточно существенно, если в распоряжении всего один приз. Как выглядит вопрос «Эрудит-лото»? Это, собственно говоря, не вопрос, а утверждение, заключительная часть которого зачитывается в четырех вариантах. Например: Дважды два будет: вариант первый — минус одиннадцать с четвертью вариант второй — чашка чаю с заварным пирожным вариант третий — ровно четыре вариант четвертый — шестьсот шестьдесят шесть. Хороший вопрос, и главное — трудный! Тут, конечно, все зачеркнут именно третью клеточку соответствующего столбца и приблизятся к успеху. А если задать вопрос чуть посложней? Например: Из всех перечисленных сумасшедшим является только: 1. бухгалтер Берлага 2. отец Федор Востриков, принц Гамлет 4. Александр Андреевич Чацкий. Что вы теперь скажете? Очевидно, все-таки вспомните, что и бухгалтер Берлага, и принц Гамлет сумасшедшими только притворялись, а Чацкого, совершенно нормального человека, ославило сумасшедшим его косное окружение. А вот отец Федор из «Двенадцати стульев» в напрасной погоне за сокровищами действительно сошел с ума. Зачеркнуть, естественно, следует именно второй квадратик соответствующего столбца. А вот пример вопроса потрудней: Только один из вождей крестьянских восстаний на Руси являлся дворянином, а именно: 1. Иван Болотников 2. Кондратий Булавин 3. Степан Разин 4. Емельян Пугачев Может быть, некоторые и вспомнят, что Иван Болотников успел за свою богатую событиями жизнь побывать и венецианским кондотьером. Но если они уже и об этом догадаются, то уж точно будут знать, что дворянства это не дает. И Булавин, и Разин — донские казаки. Совершенно не дворяне! Но ведь

Пугачев — тем паче не дворянин?.. Да как сказать. Видите ли, он дослужился до чина хорунжего, что давало ему личное дворянство. Вот так! Закончив заполнение карточек, играющие их сдают, организаторы игры проверяют карточки, объявляют и награждают победителей, сообщив до этого всем правильные ответы.

«Верю — не верю».

Игра проводится по типу викторины, как индивидуального, так и командного характера (в зависимости от сложности вопросов). Задаётся NN-ое вопросов для всех участников. Каждый вопрос содержит некий факт, который может быть истинным или ложным. Игроки или команды, верящие в достоверность высказанной информации, поднимают руки, соответственно, воздержавшиеся не верят в правдивость информации. Далее оглашается вердикт: верна или не верна озвученная информация. В зависимости от правильности своего выбора участники получают по одному очку. Таким образом, после зачитания NN-ого количества вопросов победителем признаётся игрок или команда с максимальным количеством очков.

«Реалии».

Фактически это тоже викторина, но с подсказками. Участникам предлагаются N заданий, представляющих собой слова, понятия, термины и т. п. каждому заданию прилагается 5 определений-подсказок, идущих «от сложного к простому» (после последней подсказки предполагается, что все участники дадут правильный ответ). Если участник называет (ответ даётся письменно на карточке) правильно этот термин после первой подсказки, то он получает 5 очков. Для всех остальных участников зачитывается вторая подсказка, после которой уже можно заработать только 4 очка и т. д. В случае, если участник даёт неверный ответ, он лишается права вторично отвечать на этот вопрос и зарабатывает 0 очков на данном задании. Победителем считается участник, заработавший максимальное количество очков по сумме всех заданий.

Пример задания: 1. согласно Карло Гоцци обычно ИХ любят по трое; 2. у Энтони Берджесс ОН был заводной, а у Стенли Кубрика — механический; 3. анаграммой к ЭТОМУ является слово «спаниель»; 4. в НИХ был обнаружен друг одного доброго крокодила; 5. это вечнозелёное плодовое дерево рода цитрус семейства рутовых, в кожуре которого содержится эфирное масло. Ответ: апельсин

«Кубраечки».

Это игра, в которой участники должны восстановить исходные слова, над которыми произвели следующую операцию: разбили на более мелкие части слова и каждую часть заменили на антоним или просто другое слово из того же тематического ряда. классический пример: КУБРАЯ делим на части «куб» и «рая» и заменяем на антонимы или слова того же тематического ряда и получаем «шар» и «ада», а ответом будет слово ШАРАДА.

«Ледида».

Игрокам предлагается кусочек из названия художественного произведения, картины, фильма или даже песни (на что у автора викторины фантазии хватит). Причем именно «кусочек» — несколько слогов в любом месте загаданного названия, дающиеся, разумеется без пробелов.

Например: ЕНЬПО — «Последний день Помпеи». В некоторых вариантах игры предлагается узнать кусочек из текста песни. Например, ставшая названием игры «Ледида» — это кусочек из «Песни Министра-Администратора»: Хорошо, когда женщина есть // Леди, дама, синьора, фемина... Задача играющих — угадать, что за песня.

«Десятки».

«Десятка» - пермское название игры, которая известна также как «Даугавпилс». В классической версии игра состоит из 10 различных заданий, включающих каждое по 10 вопросов. Сейчас чаще играется в укороченном варианте - 6-8 заданий по 10 вопросов.

Задания могут быть самыми разнообразными. Наиболее часто встречающиеся типы заданий - шароиды, анаграммы, сопоставления, фajnдворд, перевёртыши, кубраечки и многие другие. За правильный ответ на каждый вопрос задания команда получает 1 балл, таким образом, за одно задание команда может набрать максимум 10 баллов. За неверные ответы баллы не вычитаются. Ответы обычно пишутся на листках с напечатанными заданиями, которые выдаются командам непосредственно перед началом решения этих заданий. При этом ведущий даёт подробное разъяснение типа задания и того, что требуется от команды. На выполнение каждого задания даётся строго определённое количество времени, которое также объявляется ведущим. По истечении этого срока ответы должны быть сданы.

В «Десятке» существует «правило минуты», согласно которому после того, как первая команда сдаст свой бланк с ответами, у остальных остаётся одна минута на завершение задания. Но в последние годы это правило чаще всего не действует. Победителем считается команда, набравшая наибольшее количество баллов.

Как организовать и провести турнир по «Что? Где? Когда?»

Рецепт первый – повесить объявление. На первую встречу придут 30 человек. На вторую – 10. Потом, когда их останется всего шестеро - больше их не отпускайте, потому что они и будут командой.

Турнир без команд невозможен. Поэтому первый шаг мы выполнили.

Для турнира необходимы вопросы. Существует база вопросов ЧГК. Она находится по ссылке: <http://db.chgk.info/>

Кроме того, есть динамический банк вопросов, в просторечии Дина-банк (<http://dinabank.chgk.info/>). Если вы подпишитесь на их абонементы, то будете получать бесплатно множество пакетов различных вопросов и заданий.

Есть сайт рейтинга МАК (<http://rating.chgk.info/>) где можно зарегистрироваться и играть турниры практически каждую неделю.

В любом случае, чтобы организовать турнир, вам нужны всего две с половиной вещи: команды, вопросы и еще совсем чуть-чуть. Помещение, где вы будете играть.

А если вам захочется получить задания из моих архивов – пишите на почту rogachevam1980@gmail.com

Приложение.

Автором подготовлен цикл видеоуроков

Плейлист:

http://www.youtube.com/playlist?list=PLolNPyHCkktwAOPTgzbWE_dPcQ7VEeccX

Отдельные уроки:

http://www.youtube.com/watch?v=-Cic8Mj3-8U&list=PLolNPyHCkktwAOPTgzbWE_dPcQ7VEeccX&index=1

http://www.youtube.com/watch?v=1DeQOaIeuXY&index=2&list=PLolNPyHCkktwAOPTgzbWE_dPcQ7VEeccX

http://www.youtube.com/watch?v=Cv3jz8g9vAw&index=3&list=PLolNPyHCkktwAOPTgzbWE_dPcQ7VEeccX

http://www.youtube.com/watch?v=eyYSBCL25VA&index=4&list=PLolNPyHCkktwAOPTgzbWE_dPcQ7VEeccX

http://www.youtube.com/watch?v=n-V0vtbHxhc&list=PLolNPyHCkktwAOPTgzbWE_dPcQ7VEeccX&index=5

http://www.youtube.com/watch?v=ISg1lMbva4&index=6&list=PLolNPyHCkktwAOPTgzbWE_dPcQ7VEeccX

http://www.youtube.com/watch?v=zg5FUD5NPFA&index=7&list=PLolNPyHCkktwAOPTgzbWE_dPcQ7VEeccX

http://www.youtube.com/watch?v=V1r4qouITpQ&list=PLolNPyHCkktwAOPTgzbWE_dPcQ7VEeccX&index=8

http://www.youtube.com/watch?v=TUkdqOz7TXk&list=PLolNPyHCkktwAOPTgzbWE_dPcQ7VEeccX&index=9

http://www.youtube.com/watch?v=XdAcxXDqHPE&list=PLolNPyHCkktwAOPTgzbWE_dPcQ7VEeccX&index=10

http://www.youtube.com/watch?v=nSrE6EWV_CQ&index=11&list=PLolNPyHCkktwAOPTgzbWE_dPcQ7VEeccX

http://www.youtube.com/watch?v=PnzbPNUaqF8&index=12&list=PLolNPyHCkktwAOPTgzbWE_dPcQ7VEeccX

http://www.youtube.com/watch?v=qRiSTvBgJrw&index=13&list=PLolNPyHCkktwAOPTgzbWE_dPcQ7VEeccX

http://www.youtube.com/watch?v=uGag5vgKGTU&list=PLolNPyHCkktwAOPTgzbWE_dPcQ7VEeccX&index=14

http://www.youtube.com/watch?v=7IeKppzokTA&index=15&list=PLolNPyHCkktwAOPTgzbWE_dPcQ7VEeccX

<http://www.youtube.com/watch?v=wDz5CZHYxOg>