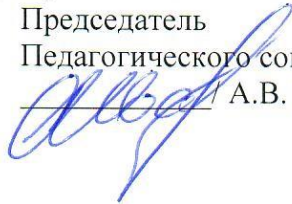


Департамент образования администрации Города Томска  
Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа №37

Рассмотрена на заседании  
Педагогического совета  
МАОУ СОШ №37 г.Томска  
Протокол № 12 от 28.08.2020г.  
Председатель  
Педагогического совета  
А.В. Иванов



«Утверждаю»  
«28» августа 2020 г.  
Директор МАОУ СОШ № 37  
А.В. Иванов

М.П.  
Приказ № 230  
от «28» августа 2020г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**  
**«Школьная лига «Что? Где? Когда?»»**

Направленность: социально-педагогическая

Возраст учащихся: 13 -16 лет

Срок реализации: 1 год (136 час.)

В неделю: 4 часа

Автор-составитель:  
Шинкаренко Марина Николаевна,  
педагог дополнительного  
образования

## Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

### Пояснительная записка

Интеллектуальная игра является ценным средством развития умственной активности школьника, активизирует психические процессы, вызывает интерес к познанию окружающего мира. Игра помогает не только заострить умственные способности, развить смекалку и умение мыслить логически, но воспитывает чувство собственного достоинства и ответственности, дарит радость человеческого общения.

Игра создает прекрасную возможность для активного межличностного взаимодействия, ибо играть – значит вступать во взаимодействие с партнерами, своего рода полигон для общественного и творческого самовыражения.

Интеллектуальные игры востребованы детьми, поскольку они удовлетворяют их особые познавательные и социальные потребности:

- потребность в общении;
- потребность в проявлении самостоятельности;
- потребность в самореализации;
- потребность в творчестве;
- потребность в разностороннем развитии;
- потребность в отдыхе;
- потребность в самоутверждении, успехе, а также в связанном с успехом удовольствии.

Через игру учащиеся осваивают непростую науку общения, учатся слушать и слышать, аргументировать, отстаивать свою точку зрения, терпимо относиться к чужому мнению.

Игра – это самая свободная, естественная форма проявления реальной деятельности подростков. Когда подросток играет, он не ощущает себя объектом воздействия взрослого, он полноправный субъект деятельности.

Традиционной основной игровой и организационной единицей клуба является команда, состоящая из 6 человек. В клубе тренируются ребята двух возрастных категорий: ювеналы (школьники до восьмого класса включительно) и юниоры (школьники 9 –11 классов).

Деятельность клуба основывается на игровых видах деятельности, с помощью которых решаются основные образовательные и воспитательные задачи. Интеллектуальные игры командных форм помогают выработать навыки совместной работы в коллективе, терпимость и уважение.

Образовательные задачи решаются через учебно-тренировочный процесс, цель которого – подготовить игроков и команду к турнирам и играм различного уровня.

Учебно-тренировочный процесс включает:

- тренировочные занятия;
- общеразвивающие занятия;
- клубные тренировки и турниры.

Тренировочный процесс строится на совмещении форм занятий с разными по численности контингента группами.

На практических занятиях, где руководителю клуба необходимо отслеживать психологические реакции, ролевое участие и игровой вклад членов команды, работа идет с микрогруппами (командами).

Помимо занятий с микрогруппами, практикуются т.н. командные (общие) тренировки, на которых работа ведется с несколькими командами. Достаточно много времени выделяется на игровую практику и участие в турнирах.

**Рабочая программа дополнительного образования «ШКОЛЬНАЯ ЛИГА «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?» разработана в соответствии со следующими нормативными документами:**

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (статья 75 «Дополнительное образование детей и взрослых»);
- Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. №1726-р);
- Приказ министерства просвещения России от 09.11.2018 N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (Зарегистрировано в Минюсте России 29.11.2018 N 52831);
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНОДПО «Открытое образование», 2015 г.);
- Письмо Минобрнауки России от 18 ноября 2015 г. N 09-3242 "Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. N 41 г. Москва «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;
- Санитарно-эпидемиологические правил и нормативов СанПиН 2.4.4.3172-14 (Зарегистрировано в Минюсте России 20 августа 2014 г. N 33660);
- Устав МАОУ СОШ № 37 г. Томска.

Программа разработана на основе типовой программы дополнительного образования детей и молодежи (культурно-досуговый профиль).

**Цель** деятельности клуба: формирование у учащихся интеллектуально-творческой культуры, зрелой гражданской и лидерской позиции, навыков созидательной деятельности и продуктивного общения.

**Задачи:**

- повысить интеллектуальный уровень учащихся, расширить их кругозор, дополнить и углубить знания;
- освоить навыки эвристического мышления;
- формировать коммуникативные навыки и способности;
- совершенствовать игровую технику и мастерство команд.
- создавать условия для самореализации и самоутверждения учащихся в творческом процессе;
- формировать активную гражданскую позицию, воспитывать чувство патриотизма.

**Актуальность выбора:** Образовательная направленность занятий связана в основном с формированием ценностного отношения школьников к знаниям, развитием их любознательности, повышением их познавательной мотивации. Проведение предусмотренных программой тематических игр «Что? Где? Когда?» позволит педагогу

акцентировать внимание школьников на ярких страницах отечественной и мировой истории и культуры. Также можно предоставить подросткам возможность самостоятельно организовать интеллектуальные викторины для учащихся младших классов, что позволит им приобрести и некоторый позитивный опыт социальной деятельности.

**Адресат программы:** программа дополнительного образования детей «Школьная лига «Что? Где? Когда?»» рассчитана на обучающихся 13-16 лет.

### **Учебный (тематический) план и его содержание.**

Задачи:

- расширить кругозор и повысить эрудицию учащихся;
- освоить навыки эвристического мышления;
- развивать коммуникативные навыки учащихся;
- отработать ролевые функции в команде;
- стимулировать готовность к самостоятельному и продуктивному усвоению новой информации;
- совершенствовать игровую технику и мастерство команд.

№ п/п				
		Всего	Теория	Практика
1.	Организационное занятие	2	1	1
2.	Этика игры	3	3	-
3.	Виды информационных игр	20	6	14
4.	Турниры по интеллектуальным играм	14	4	10
5.	Разбор проведённых игр. Оценка игры команд	6	-	6
6.	Отработка игры в команде	18	4	14
7.	Командные интеллектуальные игры	26	2	24
8.	Информационный банк вопросов	20	10	10
9.	Организация интеллектуальных игр	18	6	12
10.	Работа ведущего	6	3	3
11.	Итоговое занятие	3	3	-
	<b>ИТОГО</b>	<b>136</b>	<b>42</b>	<b>94</b>

### **Содержание программы**

#### **1. Организационное занятие**

Теория: проведение инструктажа по правилам безопасного поведения; ознакомление учащихся с планом работы объединения на год.

Обзор основных турниров ОО «БЛИК». Областные и районные игры. Турниры и фестивали. История объединения «КИМ»

Практика: игры на сплочение группы.

## **2. Этика игры**

Теория: стили игры. Подсказки, апелляции, возможные спорные ситуации в игре и пути их разрешения.

## **3. Виды информационных игр**

Теория: классы информационно-познавательных игр. Зрелищные игры. Массовые и камерные игры. Интеллектуальные игры спортивного типа. Фестивали и турниры по интеллектуальным играм.

Практика: интеллектуальные игры «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Брэйн-ринг».

## **4. Турниры по интеллектуальным играм**

Теория: различные схемы проведения турниров. Системы подсчета очков и рейтинга. Разнообразные формы судейства. Правила турниров спортивного типа. Вопросы и апелляции. Корректность и защищенность вопроса. Подготовка команды к турниру. Понятие об уровне турнира. Турнирная стратегия команды. Обзор основных турниров БЛИК.

Практика: участие в турнирах разного уровня

## **5. Разбор проведённых игр. Оценка игры команд**

Практика: персональный разбор. Закрепление положительного опыта и устранение недостатков.

## **6. Отработка игры в команде**

Теория: отработка ролевых функций в команде. Устранение недостатков при обсуждении. Выработка условий сигнализации и других форм взаимодействия для «Брэйн-ринга». Создание постоянного благоприятного психологического климата. Социометрический метод создания команды путем опроса претендентов по принципу кто кого предпочитает. Конфликты в командах и цивилизованные методы их решения.

Практика: командные игры. Игра парами и тройками.

## **7. Командные интеллектуальные игры**

Теория: «мозговой штурм» в применении к игре «Что? Где? Когда?». Этапы работы команды. Индукция, критика, синтез, выбор версии. Возможные схемы игрового эпизода. Стратегия игры в зависимости от правил турнира или шоу-игры. Взаимоотношения с ведущим.

«Мозговой штурм» в применении к «Брэйн-рингу». Отсутствие нижней временной границы. Игра «на кнопке». Перемена ролей в команде в связи с ускорением темпа игры. Перераспределение ролевой нагрузки в команде. Игроки первой и второй линии – «эрудиты» и «мыслители». Роль капитана и «кнопочника». Психологическая устойчивость команды. Допустимое противостояние с ведущим.

Практика: игры «Что? Где? Когда?», «Брэйн-ринг»

## **8. Информационный банк вопросов**

Теория: поиск информации для вопроса. Построение вопроса. Виды вопросов в зависимости от вида, уровня и класса игры. Работа с литературой, оформление вопроса и ссылок на источники. Проверка и защита вопросов. Понятие о пакете вопросов. Отбор вопросов для игры в зависимости от ранга турнира и участников. Работа редактора пакета.

Практика: обсуждение и доработка принесённых учащимися вопросов с точки зрения требований к вопросу. Подготовка вопросов к публичным играм. Подбор вопросов для игры с учетом особенностей аудитории.

## **9. Организация интеллектуальных игр**

Теория: основные принципы организации информационно-познавательных игр и развлекательных мероприятий. Подготовка команд (участников), вопросов и антуража. Построение сценарных схем. Постановка игры и работа с ассистентами.

Практика: проведение игр в клубе. Подготовка материала для проведения игр за пределами клуба: составление сценариев, программ игр. Ведение игры.

## **10. Работа ведущего**

Теория: общение с залом. Знание правил поведения ведущего на сцене, в зале. Техника речи, умение импровизировать, знание правил игры и ответов на вопросы. Умение работать со зрительской аудиторией. Умение работать с микрофоном.

Практика: выступление учащихся объединения в роли ведущего игры

## **11. Итоговое занятие**

Практика: итоговый турнир по игре «Что? Где? Когда?».

## **Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий**

### **Планируемые результаты, формы аттестации и оценочные материалы**

В результате обучения учащиеся должны *знать*:

- историю и наиболее значимые достижения «КИМ»;
- классификацию игр и турниров, особенности их организации и проведения;
- правила и особенности информационных игр;
- приёмы создания и принципы функционирования команд; права и обязанности команд и игроков как в клубе, так и на турнире;

*уметь*:

- структурировать информацию масс-медиа, критически оценивать её;
- использовать приёмы быстрого переключения сознания от одной информационной области к другой;
- продуктивно работать в коллективе;
- использовать в игре все приёмы командного взаимодействия в соответствии с ролевым участием, совмещать две или несколько игровых ролей;
- самостоятельно или в коллективе редактировать вопросные пакеты игр и турниров.

Кроме того, *по окончании занятий* в объединении, учащиеся должны развить быстроту индивидуальной и коллективной реакции, лидерские качества, активную жизненную позицию, способность к объективной самооценке и саморегуляции, повысить свой интеллектуальный уровень и эрудицию, улучшить процесс мышления через развитие таких возможностей интеллекта, как выбор стратегии и тактики, генерации идей, освоить навыки эвристического мышления, повысить уровень познавательной активности.

### **Итоговый контроль.**

Контрольное занятие в форме интеллектуального турнира.

Вопросы для итогового турнира.

#### **Вопрос № 1**

В 1924 и 1948 годах Германия была наказана за развязывание войн так же, как когда-то была наказана Спарта. Что это за наказание?

Ответ: Немецким спортсменам было запрещено участвовать в Олимпийских играх

## **Вопрос №2**

Газета "Уикли уорлд ньюс" провела опрос в пяти крупных городах Америки, выясняя, кто согласится за 1 миллион долларов отправиться нагишом на работу. Согласились 84% мужчин. Женщины, как выяснилось, несколько стыдливее: лишь 20% продемонстрировали бы свои прелести. Правда, объяснение, возможно, содержится в словах одной из участниц опроса, которая разоблачилась бы при условии, что ее предупредят за несколько недель. А для чего ей эти несколько недель?

Ответ: Чтобы сбросить лишний вес

## **Вопрос № 3**

Мексиканский курорт Акапулько всемирно известен. Своей популярностью он во многом обязан местному климату, как нельзя лучше подходящему для отдыха. Догадавшись, что в переводе с языка ацтеков означает слово "акапулько", назовите знаменитого путешественника, побывавшего, помимо прочих интересных мест, и в городе с аналогичным названием.

Ответ: Незнайка

## **Вопрос №4**

Этот прибор был изобретен в США в начале 20-х годов. Впервые он начал выпускаться фирмой, до того занимавшейся производством миксеров для коктейлей, и быстро завоевал популярность у значительной части населения. В 30-х - 40-х годах появились модели с регулировкой степени нагрева и скорости. А почему в 60-е годы объем продаж этих приборов резко возрос?

Ответ: Потому что мужчины стали носить длинные волосы и им тоже понадобились фены.

## **Вопрос №5**

Радикально-авангардное объединение художников начала прошлого века, отколовшееся от "Бубнового валета", носило необычное название из двух слов, обозначающее предмет, который однажды был подарен законному владельцу. Как называлось это объединение?

Ответ: "Ослиный хвост"

## **Вопрос №6**

Английский ученый-психолог Дэвид Льюис утверждает, что это безопасно лишь для женщин, тогда как для мужчин может стать источником опасных болезней. Проведенные исследования показали, что лишь у четверти женщин наблюдались какие-либо незначительные отклонения, например, сердцебиение. Мужчины же, наоборот, крайне отрицательно отреагировали на это: у них участился пульс, стала проявляться аритмия, резко подскочило кровяное давление. Назовите это английским словом, которое относительно недавно проникло и в русский язык.

Ответ: Шопинг

### **Вопрос №7**

Многие не верят в ее существование. Однако Кант считал, что с нее начинается любое человеческое знание. А еще говорят, что она подводит только тех, у кого она есть. Назовите ее.

Ответ: Интуиция

### **Вопрос №8**

Как ни странно, у этих двоих много общего. Оба имеют итальянские корни. Отчества у них были бы одинаковые, если бы, конечно, таковые имелись. А вот отношения с Россией у них сложились по-разному. Первому визит в Россию принес в итоге одни неприятности, хотя поначалу все у него складывалось весьма успешно. Второй же не только известен в России всем от мала до велика, фактически, здесь он появился на свет. Назовите их обоих.

Ответ: Наполеон Бонапарт и Буратино

### **Вопрос №9**

В каждом из них есть что-то нечеловеческое, механистичное. При этом первый настроен к окружающим дружелюбно, хотя некая женщина от него немало пострадала. Второй же наоборот весьма недружелюбен, но некой женщине удалось в итоге избежать угрозы с его стороны. Интересно, что оба давали одинаковые обещания. Кто же они?

Ответ: Карлсон и Терминатор

Комментарий: "Он улетел, но обещал вернуться" и "I'll be back"

### **Вопрос №10**

Один литературный персонаж, гуляя по зоопарку и проникшись сочувствием к запертым в клетках животным, решил, что некому слову очень бы не помешала приставка "не". Что это за слово?

Ответ: Вольер

### **Вопрос №11**

В статье, опубликованной когда-то в газете "Правда", утверждалось, что он - космополит, тунеядец и бомж. В другой статье не без иронии было сказано, что... "в Советском Союзе он нашел сообщника - и тоже иностранного происхождения". Назовите обоих.

Ответ: Чебурашка и Гена

### **Вопрос №12**

Это вещество - основной компонент кислотных дождей. В газообразной форме оно может вызвать тяжелые ожоги. Последствием попадания этого вещества в желудок может стать усиленное потоотделение, а в случае большой дозы - и рвота. При случайном же вдыхании его не исключен и летальный исход. Назовите это вещество.



Ответ: Вода

### Вопрос №13

Джордж Оруэлл, объясняя выбор темы для одного из своих эссе, писал: "Это весьма любопытно. И не только потому, что это одна из опор британской цивилизации, но и потому, что лучший способ является предметом ожесточенных споров". В эссе приводится 11 способов. Чего?

Ответ: Заваривание чая

### Вопрос №14

Бобби Фишер утверждал, что если бы эти двое встретились за шахматной доской, партия бы завершилась вничью. Назовите обоих.

Ответ: Бог и Фишер

### Вопрос №15

У африканской народности суахили есть легенда, повествующая о том, что первый человек спустился на землю с неба. А кто помог ему это сделать?

Ответ: Жираф

### Вопрос № 16

В Спарте после гибели царя на 10 дней закрывались два учреждения. Когда об этом обычае узнал персидский царь Ксеркс, он заявил, что в Персии такой обычай был бы невозможен, т. к. лишил бы его подданных двух любимых занятий. Что же это были за учреждения?

Ответ: Суд и рынок

## Формы и методы реализации программы

Реализация программы предусматривает использование групповой, коллективной, индивидуальной форм взаимодействия педагога и учащихся. В ходе реализации программы используются различные *формы обучения и воспитания*: лекция, традиционное занятие, игра, заседание клуба, тренинг, турнир, экскурсия, викторина, анкетирование, анализ участия команд объединения в играх и турнирах; такие *методы и приёмы организации образовательного процесса*, как словесный (лекция, объяснение, консультация), проблемного обучения (эвристическая беседа, создание проблемных ситуаций), наглядный (просмотр видеоматериалов), игры; *методы контроля*: наблюдение, беседа, опрос, анализ результатов деятельности учащихся, диагностика, тренинги, самоанализ.

Основной вид деятельности объединения – игра.

Теоретическая информация вводится в игровой процесс, иллюстрируется соответственно игровыми примерами из практики интеллектуальных игр и закрепляется на тренировочных занятиях.

Стандартное тренировочное занятие состоит из трёх этапов. Первый – круговая тренировка с применением разминочных игр. Второй – тренировка в режиме реального времени, по правилам одной из интеллектуальных игр, с пояснением через игру отдельных теоретических положений. Третий – подведение итогов, рефлексия.

## Организационно-педагогические условия реализации программы.

### Материально-техническое обеспечение:

1. учебный кабинет, оснащенный проектором;
2. локальная сеть Internet
3. библиотечный фонд;
4. игровой и спортивный инвентарь.

### Условия для реализации программы.

Занятия кружка происходят в помещениях, отвечающих санитарно-гигиеническим нормам. Теоретическая часть – в учебном кабинете, а практическая – в рекреации (на этаже), на игровой и спортивной площадке школы. Успешное выполнение программы обусловлено хорошей посещаемостью детьми и их творческой активностью.

### Литература

Для педагогов:

1. Жарков, Г.В. Развитие личности молодого человека средствами интеллектуальных и творческих игр / Г.В. Жарков // Пятёрка: сайт с рефератами [Электронный ресурс]. – 2000. – Режим доступа: <http://www.referats.5-ka.ru15960/1.html>. – Дата доступа: 05.09.2013.
2. Игра и дети: програмно-методические рекомендации / Белорусский фонд социальной поддержки детей и подростков «Мы – детям»; редкол.: В.Т. Кабуш (гл. ред.) [Г. И. Витковская, Я. И. Степанюк]. – Минск, - 1996. – 58 с.
3. Климович, Л.В. Играем в «Знатоков»: организация и деятельность клубов интеллектуальных игр / Л.В. Климович. Минск: ЧУИП «Белорусский верасень», 2005. – 196 с.
4. Климович, Л.В. Нам нужны сообразительные: учебно-методическое пособие для педагогов внешкольных и школьных учреждений образования / Л.В. Климович. – Минск: Зорны верасень, 2007.-212 с.
5. Климович, Л.В. Отличаются умом и сообразительностью: учебно-методическое пособие для педагогов внешкольных и школьных учреждений образования / Л.В. Климович. – Минск: Зорны верасень, 2007.-212 с.
6. Левин, Б. «Что? Где? Когда?» для «чайников». / Б. Левин. // Архив книг. Книги со всего Интернета [Электронный ресурс]. – 1999. – Режим доступа: <http://arhivknig.com/main/119064-что-где-когда-dljachajnikov.html>
7. Мандель, Б.Р. Интеллектуальная игра: социокультурный феномен в движении (к вопросам истории и определения сущности) / Б.Р. Мандель // Электронный научный журнал [Электронный ресурс]. – 2009. – №2 – Режим доступа: <http://www.sienct-tducation.ru/29>. – Дата доступа: 05.09.2013.
8. Настольные игры. Детская энциклопедия развлечений / сост. Т.В. Ковалева. – Москва: РИПОЛ КЛАССИК, 2001. – 320 с.
9. Поташев, М. Об игре и не только [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.potashov.ru>. – Дата доступа: 12.09.2013
10. Симановский, А.Э. Развитие творческого мышления детей : популярное пособие для родителей и педагогов / А.Э. Симановский. – Ярославль: Гринго, 1996. – 162с.
11. Ющенко, В.К Системный подход к организации интеллектуального досуга детей и учащейся молодёжи / В.К. Ющенко // Минский городской методический портал

[Электронный ресурс]. – 2007. – Режим доступа: <http://mp.minsk.edu.by/mail.aspx?uid=642>.  
– Дата доступа: 17.08.2013.

Для учащихся:

1. База вопросов «Что? Где? Когда?» [Электронный ресурс].– Режим доступа: <http://db.chgk.info>.
2. Большая энциклопедия Кирилла и Мефодия [Электронный ресурс]: Современная универ. рос. энцикл. – Электрон. дан. (128 Мб). – М.: ООО «Кирилл и Мефодий». – 2008. Электрон. опт. Диск (CD – ROM for Windows)
3. Даль, В.И. Большой иллюстрированный толковый словарь русского языка. Справочное издание. / В.И. Даль. – Москва : ОО «ХРАНИТЕЛЬ», 2006. – 349 с.
4. Настольные игры. Детская энциклопедия развлечений / сост. Т.В. Ковалева. – Москва: РИПОЛ КЛАССИК, 2001. – 320 с.
5. Аксенова, А.И. Универсальный энциклопедический словарь: энциклопедия для детей / А.И. Аксенова. – Москва:Аванта+ , 2008. – 1155с.
6. Популярный энциклопедический иллюстрированный словарь / В.В. Овчинников [и др.] ; под общ. ред. В.В. Овчинникова. – Москва : ОЛМА – ПРЕСС. – 2004. – 1167 с.

Приложение 1

## ИГРЫ ЗНАТОКОВ

### «Что? Где? Когда?» (спортивная версия)

1. Игра «Что? Где? Когда?» проводится в два тура. Среди вопросов тура возможны блицы и супервопросы. Дополнительно перед началом каждого тура задается вопрос с порядковым номером «0».
2. Все команды играют одновременно в одном помещении.
3. Задача команды - своевременно дать письменный ответ на вопрос, заданный ведущим. Ответы принимаются на бланках установленной формы.
4. Регламент чтения вопроса: ведущий объявляет номер вопроса, произносит текст вопроса и формулировку. Затем ведущий произносит слово «Время», после чего начинается отсчет времени обсуждения, равного 60 секундам. За 10 секунд до окончания времени обсуждения, ведущий дает командам соответствующий сигнал. По истечению минуты обсуждения ведущий произносит контрольное слово: «Время» и сообщает командам о необходимости сдать ответы в течение десяти секунд. По окончании этого времени ответы команд не принимаются.
5. Вопрос может включать печатные материалы, «черный ящик», музыкальное сопровождение и т.д.
6. Ответы у команд собирают секунданты.
7. После того, как ответы команд собраны, ведущий объявляет правильный ответ, сопровождая его в случае необходимости комментариями.
8. Вопрос-блиц состоит из трех вопросов, на обсуждение каждого из которых командам дается 20 секунд. Ответ на каждый из вопросов блица команда дает на отдельном бланке. Правильные ответы ведущий оглашает после окончания обсуждения всех трех вопросов.
9. На обсуждение супервопроса командам дается две минуты.
10. Ответы, которые сдали с опозданием, не рассматриваются.

11. Ответы команд, сохраняются до подведения окончательных итогов тура.
12. В случае правильного ответа команда получает 1 очко. В случае неправильного ответа команда получает 0 очков. За вопрос-блиц команда получает очко в случае правильного ответа на все три вопроса блица.
13. Ответ считается неправильным, если имеет место хотя бы одно из следующих условий:
  - ответ не раскрывает суть вопроса с достаточной степенью конкретизации (необходимая степень конкретизации должна быть указана в вопросе или определяется РГ);
  - форма ответа не соответствует форме вопроса;
  - команда сдала более одного варианта ответа;
  - в ответе допущены грубые ошибки (неправильно названы имена, фамилии, названия, даты и т.д.), искажающие или меняющие суть ответа.
14. Информация в скобках не учитывается при определении правильности ответа.
15. Место команды в туре определяется количеством набранных очков. В случае равенства очков у двух и более команд место определяется суммарным рейтингом вопросов, на которые команда дала правильный ответ. В случае равенства рейтинга команды делят места между собой.
16. Итоговое место команды в игре «Что? Где? Когда?» определяется по сумме правильных ответов в двух турах. Дополнительный показатель в случае равенства правильных ответов: наибольший суммарный рейтинг по двум турам.
17. Рейтинг вопроса определяется по формуле:  $R_{\text{вопр}} = N_{\text{общ}} - N_{\text{отв}} + 1$ , где  $N_{\text{общ}}$  - общее количество играющих команд,  $N_{\text{отв}}$  - количество правильно ответивших команд.
18. Порядок подачи и рассмотрения апелляций определен положением о проведении фестиваля.
19. В случае снятия вопроса вместо него в зачет идет нулевой вопрос тура. В случае снятия двух и более вопросов в туре в зачет идут нулевые вопросы предыдущих, а если понадобится, то и последующих туров. В случае нехватки нулевых вопросов, снятые вопросы не заменяются.

### **«Своя игра»**

«Своя игра» – одна из немногих игр-долгожительниц, появившихся на гребне первой волны увлечения лицензионными шоу и остающихся популярными до сих пор. В Россию она пришла в апреле 1994 года в одном пакете с программами «Устами младенца» и «Сто к одному». Прообразом «Своей игры» стала всемирно известная игра «Jeopardy!», идущая на американском телевидении с 1964 года. «Своя игра» среди знатоков вполне заслуженно считается наиболее справедливой и спортивной из телеигр. Наверно, именно по этой причине они не только смотрят «Свою игру», но и играют в неё, устраивая чемпионаты городов и даже стран. Естественно, правила проведения этих чемпионатов не всегда совпадают с правилами телевизионных игр: спортивная «Своя игра» обычно не использует элементы шоу, необходимые для подогрева зрительского интереса и поддержания интриги («Кот в мешке», «Аукционы»), могут изменяться правила нажатия кнопки и т.д. Но и в спортивном варианте «Своя игра» очень зрелищна, а, кроме того, обеспечивает большую вероятность победы самого эрудированного, а не самого удачливого игрока. Хотя удача не помешает и в спортивной «Своей игре».

#### **Правила спортивной «Своей игры»**

1. Команды находятся за игровыми столами.
2. Для игры предлагается комплект заданий, точное количество которых объявляет ведущий перед началом игры.
3. Игра состоит из двух этапов: «синего» и «красного» раундов.

4. В «синем» раунде вниманию команд предлагаются темы, на каждую из которых дано 5 вопросов различной степени сложности (10, 20, 30, 40 и 50 очков). В «красном» раунде количество очков удваивается (20, 40, 60, 80 100).

5. Команды отвечают на вопросы письменно. В случае правильного ответа команда получает соответствующее количество очков, в случае неправильного ответа она лишается этих очков (они вычитаются из общей суммы). В случае отсутствия ответа количество очков команды остается неизменным. На обсуждение каждого вопроса дается 15 секунд.

6. Ответы на вопросы каждой темы команда сдает жюри на отдельном листе после того, как тема прочитана ведущим полностью. Кроме ответов указывается название команды и название темы.

7. Окончательное распределение мест осуществляется по итоговой сумме очков, набранных командой. В случае одинакового количества очков у двух или более команд места делятся между ними.

### **«Брэйи-Ринг» («Брейн-Ринг»), «Brain-Ring»**

Игры на опережение появились вскоре после осознания того простого факта, что в общем случае спортивное «Что? Где? Когда?» непривлекательно для постороннего зрителя. А вот определить, какая из команд может быстрее ответить на поставленный вопрос — это уже гораздо интереснее. Из комбинации подобных игр и названия «Брэйи-Ринг» (придуманного председателем днепропетровского клуба знатоков Борисом Бородиным и первоначально обозначавшего как раз вариант спортивного «Что? Где? Когда?») возникла новая игра. Уже в 1989 году в финале телефонного чемпионата МАК восемь сильнейших команд сыграло по новым правилам. Идею подхватили телевизионщики и ведущим новой программы стал Андрей Козлов. Съёмки телебрейна продолжались с 1989 по 1999 гг., после чего программа больше в эфир не выходила. Тем не менее, ежегодно проходят первенства многих городов и регионов по «Брэйиу», проводится чемпионат Украины по «Брэйи-Рингу», игра включается в программу фестивалей. Во многих учебных заведениях проводятся тематические «Брэйи» (например, по информатике, математике и т.д.), сценарии и методики проведения «Брэйи-Ринга» включаются в пособия для учителей и руководителей объединений по интересам. Так что «Брэйи» вполне можно назвать народной игрой. И хоть знатоки частенько признаются в своей нелюбви к «Брэйи-Рингу», но продолжают в него играть.

#### **Реквизит, необходимый для «Брэйи»**

Прежде всего, конечно, понадобятся вопросы. Обычно вопросы для «Брэйи-Ринга» представляют собой те же вопросы «Что? Где? Когда?», но более простые. Хотя и не всегда. Вообще, лучший вопрос для «Брэйи», наверное, тот, на который команды могут найти ответ в течение минуты, а не в процессе его чтения («кнопки»). Вопросы можно найти с помощью ссылок на страничке «Конкурсы и вопросы».

Поскольку команды частенько находят ответ практически одновременно, возникает потребность в аппаратуре для определения того, кто же, всё-таки, решил отвечать раньше. Лучше всего это сделать с помощью специальной установки — брэйи-системы. Конечно, если нет системы, можно играть и без неё. Например, капитаны могут хлопать в ладоши, стучать по столу, включать настольную лампу или протыкать воздушный шарик. Но с повышением профессионализма команд или при наличии лёгких вопросов без электроники определить, кто был быстрее, практически невозможно (лучшим кнопчникам для останова системы требуются сотые доли секунды).

#### **Правила игры**

В классическом варианте «Брэйи-Ринга» одновременно играют две команды по шесть человек (не более) в каждой. Однако, можно проводить игры и при одновременной игре большего количества команд (от трёх до шести).

Ведущий зачитывает вопрос. При окончании чтения вопроса включается брэйн-система (или подаётся команда «Время»). После светового или звукового сигнала, свидетельствующего о начале обсуждения, команда может нажать на кнопку (или другим оговоренным способом сообщить о своей готовности отвечать). Если команда нажимает на кнопку до сигнала, фиксируется, так называемый, «фальстарт» и команда теряет право отвечать на этот вопрос. В этом случае оставшиеся команды могут отвечать в любой момент до окончания времени обдумывания. Если несколько играющих команд нажимают на кнопки до сигнала, фальстарт фиксируется только у команды, нажавшей первой. За правильный ответ команде начисляется одно очко. В телевизионном варианте «Брэйн-Ринга» применялось также накопление очков (если ни одна из команд не даёт правильного ответа, то за следующий вопрос команды могут получить уже 2 очка и т.д.), но в спортивных играх накопление используется редко. Если первая команда ответила неправильно, остальные команды продолжают обдумывание вопроса и, в свою очередь, сообщают о своей готовности отвечать нажатием на кнопку. Команда имеет право не отвечать на вопрос. Обычно на обдумывание вопроса отводится минута, однако, после ответа первой команды или фальстарта, на обдумывание может даваться 20 секунд, а не всё время до конца минуты.

Бои проводятся или на фиксированное количество вопросов или до определённого числа очков у победителя. В первом случае каждой группе команд задаётся заранее оговоренное количество вопросов (5, 7, 9 и т.д.). Если по окончании боя счёт остаётся ничейным, а по схеме игр необходимо выявить победителя, задаются дополнительные вопросы, пока одна из команд не даст правильного ответа. Во втором случае бой продолжается, пока одна из команд не наберёт нужное количество очков. Сколько вопросов будет задано в таком случае заранее неизвестно. Если играет более двух команд, первая из команд, набравшая нужное количество очков, занимает первое место и прекращает игру, следующая команда, ответившая на нужное число вопросов, занимает второе место и т.д.

### **Схемы игр**

Соревнования по «Брэйн-Рингу» можно проводить следующими способами:

**«Олимпийская система»** — все команды разбиваются на пары (тройки, четвёрки и т.д.), те из команд, которые проигрывают бой, выбывают из соревнований, а победители снова разбиваются на группы и так до определения чемпиона. Преимущества системы в значительно меньших затратах времени и вопросов. Недостаток — слишком малое количество боёв у многих проигравших команд.

**«Круговая система»** — каждая команда играет с каждой. Обычно проводится с фиксированным числом вопросов в бое, победитель получает 2 турнирных очка, проигравший — 0 турнирных очков, за ничью каждая из команд получает по 1 турнирному очку. Команда, набравшая наибольшее количество турнирных очков после окончания всех игр, побеждает. При равенстве очков у нескольких команд, победитель определяется по дополнительным показателям (встреча команд между собой, разница «забитых» и «пропущенных» и т.д.). Преимущество системы в одинаковом количестве игр у всех команд, недостатки — значительные затраты времени и вопросов.

**«Смешанная система»** — команды разбиваются на несколько групп, в каждой из которых проходят игры по круговой системе. Определённое количество команд из каждой группы проходит в следующий круг соревнований. В следующем круге команды или опять делятся на группы или играют по олимпийской системе. Достоинства этой схемы в том, что она даёт гарантированное число игр каждой из команд, но экономит время и вопросы. По такой системе проходят чемпионаты Украины по «Брэйну».

**«Лесенка»** — наиболее зрелищная система игры, но и наименее спортивная. Начинают игру две команды. Проигравшая команда покидает соревнования, а победитель играет со следующей командой. Чемпионом становится победитель последнего из запланированных боёв. Понятно, что команды, вступившие в игру позже, получают преимущество.

## «Тройка»

*Автор игры Леонид Климович*

«Тройка» как игра чрезвычайно проста. В ней три тура, в каждом туре три темы, в каждой теме — по три вопроса. В первом туре (была попытка назвать его «гит», но не прижилось) цена правильного ответа — одно очко, во втором — два, а в третьем — три. А после третьего тура — суперигра с тремя вопросами, которые стоят соответственно 5, 7 и 10 очков). Так что интригу можно держать до последнего!

В «Тройку» играют две «упряжки» — команды из трех человек. Один игрок — «коренник», и в его руках сигнальный колокольчик (кнопка от электронной системы), прочие — «пристяжные».

Обсуждение (а равно подача сигналов друг другу — «знаю, жми!») запрещено. В случае любого действия, похожего на подачу такого сигнала, команда лишается права отвечать — в пользу соперника. Игроки безмолвствуют до тех пор, пока к ним не обратится ведущий.

Игровой эпизод строится так: ведущий читает вопрос, а «коренник» в любую секунду может подать сигнал. Тогда ведущий обращается за ответом сначала к «пристяжным» (по очереди, ожидание ответа — три секунды), а потом и к «кореннику». Каждый из «упряжки» может ответить правильно. Таким образом, команда может за один вопрос получить максимум три очка в первом туре, шесть во втором (когда ставки удвоены) и девять — в третьем (при утроении ставок). Правда, могут быть даны и три неправильных ответа — тогда ведущий (иногда — дочитав вопрос до конца) обращается за ответом (за тремя ответами, по той же схеме) к сопернику.

## «РИСКУЙ»

*Автор: Шкулева Валентина Николаевна, руководитель Гродненского клуба «Кронон»*

Проводится под запись с неограниченным числом команд. В игре разыгрывается 30 вопросов среднего уровня сложности, которые разбиты на 3 тура. Вопросы одного тура зачитываются с необходимым промежутком времени на обдумывание (смотри ниже). Команды могут давать ответ на вопрос, а могут не рисковать и ставить напротив номера вопроса прочерк, который ответом не считается. После зачитывания вопросов одного тура команды сдают лист с ответами.

В первом туре каждый вопрос оценивается в 1 очко. Время командам на обдумывание - 10 секунд. Команда может сделать одну ошибку. Последующие ошибки дают по 1 штрафному очку.

Например:

- команда дала 9 правильных ответов - она получает 9 очков;
- команда дала 8 правильных ответов и 2 неправильных - 8 очков минус одно штрафное - 7 очков;
- команда дала 8 правильных ответов, один неправильный, на один вопрос команда не отвечала (прочерк) - 8 очков, прочерк не считается ответом и т.д.

Во втором туре вопросы оцениваются в 2 очка. Время на обдумывание - 20 секунд. Допустимое количество ошибок - 2. Третья и последующие ошибки дают по 2 штрафных очка.

В третьем туре вопросы за 3 очка. На обдумывание ответов - 30 секунд. Допускается 3 ошибки, за последующие - штраф 3 очка.

В конце игры очки, набранные командами в трех турах, суммируются. С огласно сумме очков распределяются места команд. В случае равенства очков вторым решающим показателем является количество очков, полученных в третьем туре. Третий показатель - очки за второй тур. Если все эти показатели у нескольких команд оказываются идентичными, данные команды делят между собой одно место.