

Технологии работы со студенческой молодежью

Блинов А.В., Матвиенко Е.В.

Организация студенческого интеллектуального досуга

Единая студенческая лига

«ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»

и «БРЭЙН РИНГ»

«УНИВЕРСУМ»

Москва
2016

УДК

ББК

Ф

Блинов А.В., Матвиенко Е.В., Организация студенческого интеллектуального досуга. – Москва: _____, 2015. – ____ с. ISBN _____

Настоящее пособие подготовлено в целях повышения эффективности организации студенческих мероприятий в сфере интеллектуального досуга и помощи в организации мероприятий Единой студенческой интеллектуальной лиги «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?» и «БРЭЙН РИНГ» - «УНИВЕРСУМ».

Пособие предназначено для использования в работе организаторами студенческих мероприятий в сфере интеллектуального досуга, региональными представителями Единой студенческой интеллектуальной лиги «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?» и «БРЭЙН РИНГ» - «УНИВЕРСУМ», руководителями студенческих объединений, которые реализуют различные форматы интеллектуальных игр, и инициативными группами по их созданию.

Пособие разработано в рамках реализации Программы развития студенческих объединений ФГБОУ ВПО «Приамурский государственный университет имени Шолом-Алейхема и при поддержке ООО «ТЕЛЕКОМПАНИЯ «ИГРА-ТВ».

Методические материалы настоящего пособия размещены в открытом доступе на сайте www.studorg.ru.

**Фото
Стеценко**

Если вы читаете данное издание, значит и вас захватила игра. Вы находитесь на пороге величайшего для себя открытия – «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»! Даже если вы уже пробовали играть и сидели за игровым столом в качестве капитана или игрока, знайте – каждый новый вопрос несет вам открытия, каждая новая игра – незабываемые приключения. Специально для этого турнира адаптировано мобильное приложение «ЧГК мобайл», которое позволяет вам тренироваться постоянно, играть одному в метро и трамвае, набивая руку и приобретая опыт. А позже играть уже командами: в общежитии и дома, в аудитории (но не на лекции) и в кафе. Помните, что для достижения результата вам необходимо как можно больше тренироваться. Желаем успехов в проекте «УНИВЕРСУМ – 2016»!

**Наталья Ивановна Стеценко
Генеральный директор «Игра-ТВ»
Соавтор игры «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»**

Различные форматы интеллектуальных игр в последние годы набирают значительные обороты в студенческой и молодежной среде. Помимо воспитательной функции интеллектуальные игры способствуют более гармоничному развитию человека, побуждают к дальнейшему развитию личного потенциала и научному поиску, способствуют повышению качества обучения за счет развития аналитических навыков участников. Российский Союз Молодежи в своей деятельности всегда стремится создавать актуальные и востребованные молодым поколением России проекты и программы. Надеюсь, что проект «УНИВЕРСУМ» будем иметь большое будущее!

**Фото
Красноруцкого**

**Павел Павлович Красноруцкий
Председатель Российского Союза Молодежи**

Единая студенческая лига «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?» и «БРЭЙН РИНГ» - «УНИВЕРСУМ»

Координаты для связи:

Адрес: 101990, г. Москва, ул. Маросейка, д. 3/13.

Телефон: +7 (495) 624 00 35

E-mail: liga.universum@mail.ru

Сайт проекта: www.studorg.ru

Сайт приложения: www.chgk.online

Введение

В Российской Федерации сформировалась развитая система студенческих объединений, которые специализируются на различных формах интеллектуального досуга. К их числу можно отнести различные интеллектуальные игры (самым популярным форматом остается игра «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»), квесты (как познавательные, так и исключительно развлекательные), дебаты (например, дебаты по модели ООН или парламентские дебаты). Подобная деятельность объединена общим стремлением в досуговой форме способствовать интеллектуальному росту студентов, повышению их эрудированности, развитию навыков сбора и анализа информации.

Интеллектуальные игры уже стали неотъемлемой частью студенческой жизни, однако зачастую остаются неким занятием для «избранных». Хотя подобный оттенок элитарности придает заведомо подобным мероприятиям определенную привлекательность, именно задача сделать подобные мероприятия массовыми поставлена во главу угла при создании единой студенческой интеллектуальной лиги «ЧТО? ГДЕ? КОГДА» и «БРЭЙН РИНГ» - «УНИВЕРСУМ» (далее также – Лига «УНИВЕРСУМ»).

Цель Лиги – организация системной поддержки талантливой молодежи и организация условий для творческого и интеллектуального развития студенчества Российской Федерации. Перед Лигой стоят задачи по повышению социального статуса интеллектуального творчества как метода содействия процессам образования и воспитания студентов, развитию интеллектуальных способностей, эрудиции, логического, ассоциативного мышления студенческой молодежи, формированию дружественных интеллектуально-творческих связей между студенчеством различных образовательных организаций (в том числе и в зарубежных странах), поддержанию единых высоких стандартов организации интеллектуального досуга студенческой молодежи, продвижению интеллектуальных состязаний на базе форматов «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?» и «БРЭЙН РИНГ» в студенческой среде.

Стартовым мероприятием Лиги «УНИВЕРСУМ» станет Чемпионат студенческой Лиги по «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?» в 2016 году, описанию которого посвящена значительная часть настоящего методического пособия.

Игра «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?», созданная Владимиром Ворошиловым и Наталией Стеценко, насчитывает уже более чем сорокалетнюю историю, на протяжении которой в нее вносились новшества, позволявшие учесть и адаптировать новые интересные практики и сохранить первоизданную оригинальную исходную идею.

«ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»: краткий исторический экскурс

Официальным днем рождения игры «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?» считается 4 сентября 1975 года, когда в эфир впервые вышла одноименная семейная викторина. На тот момент оригинальный формат игры только выстраивался, в ней еще не было многих знакомых нам сегодня атрибутов, например, классического и привычного всем волчка. В 1976 году «Семейная викторина «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?» превратилась в телевизионный молодежный клуб – в записи передачи приняли участие студенты нескольких факультетов Московского государственного университета. Тогда же в игре появился волчок, хотя сам формат существенно отличался от знакомой всем сегодня телевизионной версии. Так, минуты для обсуждения не было, участники отвечали на вопросы сразу же, при этом каждый участник играл сам за себя, а стрелка волчка определяла, кто из игроков будет давать ответ на вопрос телезрителя. Призами в игре были книги. Ответил на вопрос – получи книгу. Ответил на семь вопросов – получи главный приз комплект книг. Первым ведущим телевизионного молодежного клуба «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?» был Александр Масляков.

В 1977 году ведение телепередачи переместилось за кадр. Ведущего игры в кадре сменила четверка закадровых голосов, при этом Владимир Ворошилов был основным ведущим. В том же году была установлена значительная часть

привычных правил игры: стрелка волчка теперь выбирала именно письмо с вопросом, появилась минута для обсуждения.

С 1978 года игры в телевизионном клубе «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?» становятся традиционными и постоянными. Всего в течение года было проведено 9 игр. В 1979 году игроков клуба впервые называют знатоками, появляется музыкальная пауза. В игре 23 апреля 1980 года впервые упоминается имя ведущего игры: «Вел передачу Владимир Ворошилов». В 1981 году появляется первая почетная награда клуба «Знак совы», обладателем которой стал Александр Бялко.

В последующие годы игра продолжала пополняться уже традиционными для сегодняшнего телезрителя атрибутами. Так, с 1982 года игра ведется до шести очков, а в 1983 году в эфире появился первый черный ящик. В 1984 году впервые прошел финал года с непосредственным участием телезрителей и появилась первая «Хрустальная сова».

В 1986 году 24 октября игра «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?» впервые транслировалась в прямом эфире, что происходит и по сей день. Затем с 1987 года последовал цикл международных турниров «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?» - три прямые трансляции из здания Народного Дворца культуры имени Людмилы Живковой в Софии (Болгария). В 1988 году в серии международных игр участвовали команды СССР, США, Болгарии, Польши и Франции. Прямые трансляции велись из Центра международной торговли («Совинцентр») в Москве. С 1990 года все игры телевизионного элитарного клуба «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?» проходят в Охотничьем домике в Нескучном саду.

Начало 90-х годов привнесло в игру новые изменения. Зимой 1991 года на игровом столе в качестве приза впервые появились деньги, в 1992 году в игре появляется сектор «Зеро», а зимой 1993 года знатоки в первый раз появились на игре в смокингах.

В 1995 году игра «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?» встретила свой двадцатилетний юбилей под девизом: «Последняя гастроль. Игры Бессмертных». Тогда же получил свое звание первый Магистр игры. Двадцатипятилетие игры также

прошло под девизом «Последняя гастроль». 30 декабря 2000 года Владимир Яковлевич Ворошилов провел свою последнюю игру. 10 марта 2001 года Владимир Яковлевич ушел из жизни. Юбилейные игры стали его «Последней гастролью».

С мая 2001 года автором, ведущим, режиссёром и продюсером игры «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?» стал Борис Крюк. 19 мая 2001 года в эфир вышла первая передача Бориса Крюка. С этого момента начинается новая глава в истории игры «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?».

За период существования игры «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?» появилось огромное количество студенческих лиг и молодежных клубов, сформировалась система региональных, всероссийских и международных мероприятий для студенческой молодежи. Основное новшество, которое привносится Лигой «УНИВЕРСУМ» – возможность сделать классический телевизионный формат игры доступным максимальному количеству участников за счет специализированного мобильного приложения. Благодаря этому любая команда может принимать участие в играх благодаря наличию подключения к сети Интернет.

Высокие стандарты проведения игр, включая блоки регламентации и качества подготовки вопросов, заданы благодаря непосредственному участию официального правообладателя форматов «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?» и «БРЭЙН РИНГ» телекомпании «ИГРА-ТВ».

Порядок участия в играх Лиги «УНИВЕРСУМ»

Общий порядок участия, в целом, аналогичен правилам игры «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?». Напомним, классические правила игры предполагают, что команда знатоков состоит из 6 человек. Телезрители задают вопросы знатокам, а знатоки за 1 минуту обсуждения пытаются найти ответ на поставленный вопрос. Если знатоки правильно отвечают на вопрос, то они зарабатывают очко. Если знатоки неправильно отвечают на вопрос, то очко получают

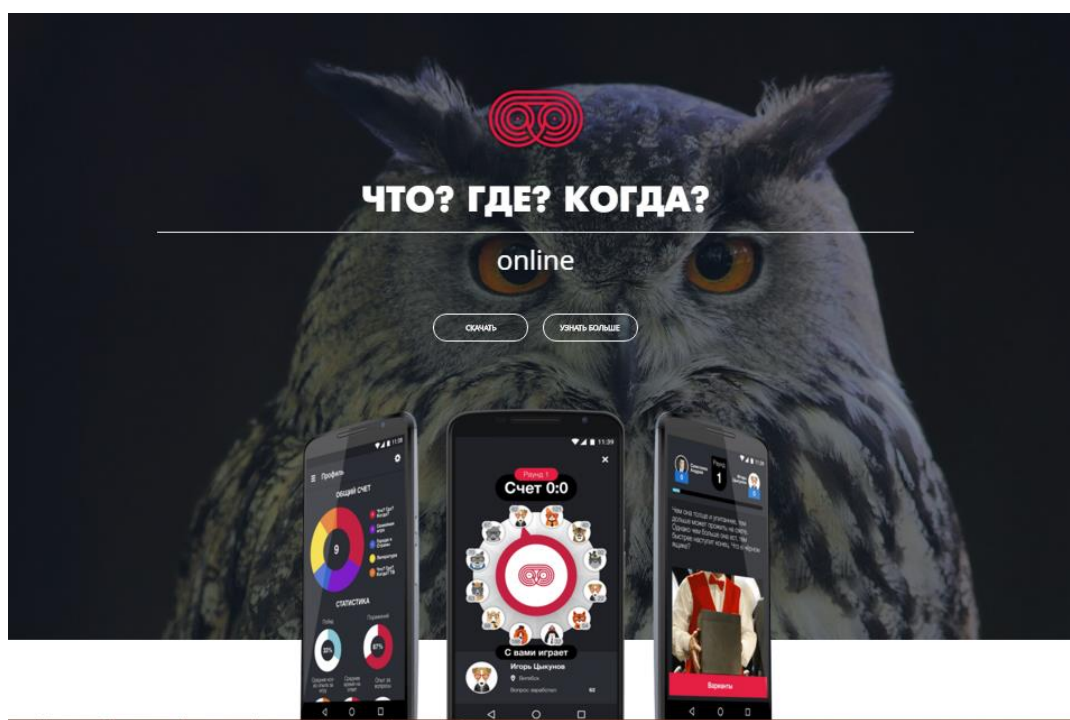
телезрители. Игровой стол разделен на 13 секторов. Во всех секторах находятся конверты с вопросами от организаторов. Какой вопрос будет задан знатокам – определяет стрелка волчка. Если стрелка указывает на сектор, который уже «играл», то задается вопрос из следующего по часовой стрелке сектора. Знатоки имеют право отвечать на вопрос без минуты обсуждения. Если этот ответ будет признан правильным, то знатоки получают дополнительную минуту на обсуждение, которую могут использовать при поиске правильного ответа на другой вопрос данной игры (хотя в рамках игры Лиги «УНИВЕРСУМ» данное правило не применяется). Игра идет до 6 очков.

Игры Чемпионата включают несколько этапов. Первый из них – полностью интерактивен и реализуется посредством работы с приложением. Второй этап – очный финал с командами, набравшими суммарно наибольшее количество баллов по итогам игр предшествующего этапа. Первый этап, благодаря использованию мобильного приложения, открыт для всех. Принимать участие в Чемпионате могут только студенческие команды, к которым выдвигается ряд требований. Во-первых, все игроки должны быть обучающимися одной образовательной организации, при этом число команд от одной образовательной организации ничем не ограничивается. Во-вторых, речь идет об основных категориях обучающихся: бакалаврах, магистрах, специалистах и аспирантах. В-третьих, возраст членов команды не должен превышать 25 лет. Численность команды – 6 человек (плюс запасные игроки).

Для того чтобы принять участие, необходимо подать заявку установленной формы в адрес Оргкомитета Чемпионата через координатора в образовательной организации или напрямую. В заявке может быть указано не менее шести и не более десяти игроков, которые должны соответствовать описанным выше требованиям положения, а также контактные данные капитана команды. На основе предоставленных данных команда получает всю необходимую информацию для работы с мобильным приложением. Дополнительные сведения можно также получить на сайте www.studorg.ru.

Скачать приложение можно на сайте www.chgk.online, где заявитель заполняет заявку на доступ к игре «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?» и устанавливает приложение, следуя инструкциям, которые направляются на электронную почту. Игры Чемпионата студенческой Лиги по «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?» построены на принципе одновременной игры неограниченного круга студенческих команд, при этом трансляция вопросов построена в формате, который максимально приближен к оригинальной телевизионной версии.

Приложение также может использоваться для практики и тренировки, как отдельных игроков, так и целой команды, для чего предусмотрены различные режимы игры. Подробнее ознакомиться с функциями и возможностями приложения можно на сайте www.chgk.online.



Рекомендации по формированию команды

Каким образом может быть сформирована команда? Поскольку Лига «УНИВЕРСУМ» проводит Чемпионат в качестве массового студенческого события, команды формируются исходя из принципа комфортности взаимного времяпрепровождения. Это могут быть команды из студентов одной

академической группы, спортивной команды, общественной организации. Теоретически, образовательная организация может на платформе Чемпионата вести собственный рейтинг команд, выдвигая их от различных факультетов и институтов. Поскольку специальных ограничений на порядок формирования команд не имеется (за исключением численного состава и требований к членам команды, которые описаны выше) предлагается делать этот процесс максимально свободным и открытым.

В игровой состав команды не может входить меньше шести игроков. Кроме того, нужно учесть и запасных игроков, поэтому диапазон численности команды – от шести до десяти человек. Оптимальный состав, как показывает практика, это восемь человек. При этом необходимо понимать, что статус запасного игрока не означает постоянного ожидания момента, когда основной игрок по какой-то причине выбудет из игрового процесса. Необходимо обязательно осуществлять ротацию внутри команды, позволяя каждому игроку максимально раскрыть свой потенциал. Наличие запасных игроков не является жестким требованием к команде, однако без них добиться сколь-нибудь существенных результатов будет проблематично.

Игра в команде позволяет гораздо лучше осознать возможности каждого из игроков, а также общий потенциал командного взаимодействия. Например, в скором времени можно будет понять, является ли капитан настоящий лидером или, например, кто из игроков работает на общее дело, а кто просто «тянет одеяло на себя». Безусловно, команда должна нарабатывать игровую практику, регулярно тренируясь и испытывая разные тактики игры. Помочь в этом может специализированное приложение, описанное в настоящем пособии ранее.

Немаловажный момент в эффективной организации командного взаимодействия – рассадка за игровым столом. Поскольку Чемпионат предполагает максимальное приближение к каноническому телевизионному формату, необходимо сразу это учитывать. Например, важно принимать во внимание уровень громкости голоса членов команды и размещать более тихих ближе к капитану. Важна также позиция за столом тех игроков, на которые

возложены функции генерации оригинальных и нестандартных идей. Существует больше количество теорий для схем размещения игроков за столом, при этом к трем наиболее распространенным обычно относят теорию комфортности, теорию диагоналей и теорию треугольников.

Теория комфортности или «теория Курчатова» предполагает, что игроки рассаживаются самопроизвольно, выбирая на подсознательном уровне наиболее удобную (комфортную) для себя позицию по отношению к другим членам команды. Главное правило в данном случае – сохранение спокойствия и уверенности в себе, что особенно важно для капитана команды.

Теория диагоналей исходит из принципа построения парной работы. Так, внутри одной команды участие могут принимать два друга, между которыми существует хороший уровень взаимопонимания и доверия. Такую пару корректно расположить по диагонали, чтобы они сохраняли визуальный контакт, но при этом не замыкались только лишь на общении друг с другом («не шушукались»). В подобные пары (диагонали) можно разводить связки «генератор идей – критик» или «генератор идей – генератор идей». Еще один вариант диагонали «капитан – друг капитана».

Теория треугольников исходит из необходимости разделения в команде двух ключевых функций: функции генерации идей (первый треугольник) и функции отбраковки и дошлифовки версий (второй треугольник во главе с капитаном).

Каждая команда вырабатывает для себя индивидуальную модель рассадки, которая основывается на опыте и личных особенностях игроков. Надо также понимать, что никакая схема рассадки не является вечной. Люди растут, изменяются, накапливают определенные практики. Кроме того, рассадка может изменяться в зависимости от текущего состава команды на конкретной игре с учетом запасных игроков. Все эти моменты игроки, разумеется, должны оттачивать на постоянных тренировках.

Регламент Чемпионата основан на классическом промежутке времени для обсуждения, который составляет одну минуту. Хотя может показаться, что

этого явно недостаточно, собранная и сыгранная команда всегда успевает сделать за это время гораздо больше, чем их суетливые и неопытные конкуренты. Хронометраж игры является общим для всех (поскольку вопросы задаются в онлайн-режиме), поэтому команде необходимо учиться использовать имеющуюся минуту максимально эффективно. Как правило, в течение первых 40 секунд идет наработка версий (обычно «на столе» их 10-15 штук), затем 10-15 секунд расходуется на анализ полученных версий, после чего производится выбор капитаном версии и ее формулировка. Важно понимать, что окончательное решение остается за капитаном команды.

Вообще стоит отметить, что от капитана в команде зависит очень многое. Именно он запускает и организует обсуждение вопроса, ведет споры с ведущим и организаторами, отвечает в случае отсутствия у других игроков каких-либо версий и, наконец, несет ответственность за принятие конечного решения. Естественно, что при таких условиях критиковать капитана по ходу игры, мешать ему принимать решение, проявлять признаки недоверия или оставлять один на один с вопросом без каких-либо версий категорически нельзя. С другой стороны, определение правильного ответа при помощи командного голосования – также опасный вариант развития событий.

За более чем сорокалетнюю историю игры «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?» было выработано множество техник поиска правильных ответов.

Метод ключевых слов предполагает, что после фиксации вопроса в нем нужно выделить те самые ключевые слова, которые авторы вопросов осознанно оставляют как некие подсказки для игроков (вплоть до того, что ведущий при помощи голоса делает на таких словах акцент).

Пример вопроса. В Севилье в Музее изящных искусств есть 4 картины, изображающие времена года. Назовите три слова на картине «Весна».

Алгоритм поиска ответа. «Ключевые слова» – четыре времени года. Вы их видите и слышите сразу. Далее следует слово «весна» – и ответ готов.

Ответ. Март, апрель, май.

Пример вопроса. У древних майя почитался бог одного из природных явлений, которого звали Чак. Этот бог, по мнению майя, сам напоминает людям о своем имени и многократно его повторяет, когда подчиненная ему стихия вступает в действие.

Алгоритм поиска ответа. Важно услышать ключевые слова – «многократное повторение». Дальше – попробовать произнести их. Отсюда можно сделать вывод о правильном ответе.

Ответ. Дождь.

Метод перебора можно считать относительно простым. Суть его состоит в генерации большого числа потенциальных ответов, из числа которых можно путем последовательной сортировки и отбраковки найти правильный. Есть вопросы, ответ на которые можно найти только методом перебора.

Пример вопроса. В Канаде этих людей подстерегают за углом и ловят, чтобы вымазать нос маслом. В Ирландии их держат за ноги и легонько бьют головой об пол, а на Ямайке обсыпают мукой. Назовите часть тела, которая «страдает» в аналогичной ситуации у наших соотечественников.

Алгоритм поиска ответа. Сразу понятно, что этих людей объединяет один признак. Остается лишь перебрать моменты, когда мы хотим как-то по-особенному отметить людей. Ответ, в конечном счете, оказывается совершенно логичным.

Ответ. Уши

Метод ассоциаций основан на максимальном использовании потенциала образного мышления. Внимательно слушайте вопрос. Проникая в его ткань, ищите резонансные ассоциации и интуитивные отклики. Пытайтесь ощутить созвучие по ситуации и произношению.

Пример вопроса. Интересен тот факт, что в нью-йоркском метро лампочки имеют обратную резьбу, то есть вкручиваются не вправо, а влево. Как вы думаете, с какой целью это сделано?

Алгоритм поиска ответа. Ассоциативный ряд приводит к украденным в подъезде лампочкам, ну а далее уже дело техники.

Ответ. Чтобы эти лампочки не воровали.

При всем изобилии техник и тактик поиска правильных ответов зачастую ответы могут лежать на поверхности. Сама по себе игра «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?» нацелена на творческий поиск правильного ответа, а не на организацию состязаний узкоспециализированных эрудитов.

Пример вопроса. Последнее слово, помещенное в Большом энциклопедическом словаре 1998 года издания, – это название сплавной и судоходной на 114 км реки в Западной Сибири. Как же она называется?

Алгоритм поиска ответа. Знать энциклопедический словарь наизусть здесь совершенно не обязательно. Общая логика может быть такой – последняя буква алфавита «я». Тем не менее, на эту букву есть много слов, например, «яды». Таким образом, сочетание последней буквы алфавита, в теории, должно повториться дважды.

Ответ. Яя.

Иногда тактика автора вопроса состоит в том, чтобы придать самому вопросу предельную наукообразность и нарочито академическое звучание, чтобы сбить игроков с толку. Однако и в данном случае описанные выше алгоритмы прекрасно работают.

Пример вопроса. В 1896 году констебль деревни Паддок мистер Вуд сидел у окна. Вдруг он увидел экипаж и совершающееся правонарушение. Паддок вскочил на велосипед и после головокружительной пятимильной гонки

смог догнать преследуемого через 37,5 минут. Так впервые в истории был получен... Что именно?

Алгоритм поиска ответа. В вопросе очень много излишней информации, но она не закрывает ключевое слово «правонарушение». Далее через ассоциативный ряд мы учитываем год события и упомянутую головокружительную гонку.

Ответ. Штраф за превышение скорости.

Важно понимать, что авторы вопросов, по сути, тоже принимают участие в игре. Они прибегают к своим тактикам, которые уводят игроков от правильных ответов. Например, через стиль изложения вопроса, наполнение вопроса чрезмерным объемом информации, дополнением содержания вопроса вымышленными фрагментами. Речь тут идет о попытке увести игроков с правильного пути, направив их по ложному руслу. Благодаря постоянным тренировкам у команды автоматически вырабатывается ряд фильтров, которые помогут избежать подобных ошибок.

Во-первых, необходимо четко определить, что конкретно спрашивает ведущий и почему этот вопрос задан именно таким образом. Во-вторых, при подготовке вопроса автор намеренно разбросал по тексту потенциальные подсказки, нужную информацию и «ключевые слова». Правильно сформулированный вопрос изначально содержит все необходимые для нахождения правильного ответа сведения. Общей эрудиции и жизненного опыта почти всегда достаточно, чтобы принять нужное решение.

Бывают ситуации, когда игрок сразу знает правильный ответ. Тратить время на размышления при этом нецелесообразно, однако всегда нужно помнить о цене ошибки и о том, как неправильный ответ в подобной ситуации может подорвать дух доверия в команде. На первых раундах игры досрочных ответов лучше избегать. На тот случай, если игрок полагает, что знает правильный ответ, желательно иметь, во-первых, некую систему символов или жестов, которая позволила бы об этом сигнализировать, во-вторых, продумать

схему оценки правильности ответа (например, при помощи той же рассадки по теории треугольников). Подсказки для правильного ответа могут также содержаться в дате и месте проведения игры, в последовательности вопросов и так далее. Все это также необходимо обязательно учитывать. Говоря о методе перебора можно упомянуть также и ситуации, в которых выбор нужно сделать из группы однородных объектов (грубый перебор). Важно помнить – если требованиям вопроса отвечает ряд объектов, то наиболее известный из них и надо использовать в качестве ответа.

Пример вопроса. На одной карикатуре разъяренный директор магазина грозит уволить кассиршу за то, что она спиной прислоняется к считывающему устройству. «Но оно же так приятно пищит при этом!», – оправдывается кассирша. Остается добавить, что кассиршей является животное. Какое?

Алгоритм поиска ответа. «Раскрутка» вопроса сводится к тому, чтобы понять, что у кассирши должно быть что-то вроде штрих-кода. Животное. С полосками. Кто первым приходит в голову? Тигр и зебра. Поскольку слово «кассирша» женского рода, тотигр отбрасывается (тигр может быть и тигрицей, но это уже не первый приходящий в голову вариант).

Ответ. Зебра.

Еще один важный, но почему-то сложный для понимания принцип связан с тем, что преимущество одной версии перед другой не всегда очевидно. Вот пример ситуации, в которой сравнение вероятностей является самым естественным способом выбора версии.

Пример вопроса. Строчка из известного произведения русской литературы была переведена на английский язык пятью разными авторами. В обратном переводе на русский в этих вариантах фигурировали: пони, верный конь, кобыла, старая кобыла, бедная лошадь. Воспроизведите эту строчку.

Алгоритм поиска ответа. Ясно, что надо вспомнить классическую поэтическую строчку, в которой фигурирует лошадка. Проблема в том, что в русской поэзии есть минимум две подходящие строчки, приходящие на ум. Во-первых, Пушкин – «Евгений Онегин» – «Зима, крестьянин, торжествуя ... Его лошадка, снег почуя...». Во-вторых, Некрасов – «Крестьянские дети» – «Мужичок с ноготок» – «Лошадка, везущая хвороста воз». Выбор между ними сложен. Вероятностный подход позволяет решить эту задачу. Какое произведение чаще переводили на иностранные языки? Ответ очевиден – «Евгений Онегин».

Ответ. «Его лошадка, снег почуя...».

Пример вопроса. Шуточное объявление: «Даю уроки вождения. Подпись». Назовите имя широко известного «водителя», прославившегося своим «вождением» в достаточно специфической местности, подпись которого стоит под этим объявлением.

Алгоритм поиска ответа. Напрашиваются две версии: Моисей и Иван Сусанин. Как выбрать? Но мелкая деталь, позволяющая сделать выбор, есть: Моисей по пустыне именно водил, а вот Иван Сусанин поляков – завел. Автор вопроса умышленно использует слово – «вождение». Автор вопроса, формулируя его, закладывает информацию, направляющую на правильный ход мысли.

Ответ. Моисей.

Организация работы студенческого клуба интеллектуального досуга

Наиболее эффективной представляется ситуация, при которой организацией интеллектуального досуга для студентов занимается специализированное студенческое объединение. Такие объединения могут носить различные наименования, например, Клуб знатоков в Национальном исследовательском ядерном университете «МИФИ» или Брейн-клуб в

Казанском национальном исследовательском технологическом университете. Благодаря такому подходу можно сформировать команду заинтересованных активистов, которые смогут заниматься целенаправленной организацией различных мероприятий интеллектуального профиля.

Первым этапом создания студенческого клуба интеллектуального досуга является определение правового статуса организации и разработка соответствующего положения¹. Наиболее распространенными путями формирования подобных клубов являются: создание специализированного подразделения в структуре образовательной организации, учреждение отдельной общественной организации с регистрацией юридического лица или же без регистрации, а также применение «смешанной формы». Под смешанной формой подразумевается ситуация, когда создаваемое образовательной организацией подразделение наделяется автономией, характерной для общественного объединения без образования юридического лица. Подобные положения содержат в себе описание системы управления, неформализованного членства студентов и полномочий данной структуры, однако утверждается такой документ, как правило, руководителем образовательной организации.

В приложении к пособию приведено примерное положение о студенческом клубе интеллектуального досуга, созданного в такой «смешанной форме». Данное положение может быть адаптировано к потребностям конкретной образовательной организации, однако в этом документе в обязательном порядке должны быть зафиксированы следующие моменты:

1. Установленные цель и задачи клуба (в случае государственной регистрации клуба это может иметь значение с точки зрения причисления организации к социально ориентированным некоммерческим организациям).

¹ Более подробно об организационных формах и правовых статусах студенческих объединений: Фатов И.С. Студенческие клубы как форма студенческой самоорганизации (организационные и правовые основы деятельности). – Москва: Интернет-издательство «Прондо», 2013. – 68 с. ISBN 978-5-905463-22-8

2. Направления деятельности клуба (желательно сразу зафиксировать готовность клуба работать за пределами образовательной организации, например, в школах города).

3. Описание статуса и полномочий членов клуба. Здесь необходимо детально описать порядок вступления в клуб: он может быть уведомительным (студент просто сообщает о желании присоединиться к клубу) и разрешительный (органы управления клуба должны рассмотреть обращение и принять по нему конкретное решение). Кроме того, существуют организационно-правовые формы студенческих объединений, которые вообще не предполагают персонального членства. Если принято решение о наличии института членства в клубе (а именно члены клубы формируют руководящие органы клуба), необходимо описать режим вступления в клуб и выхода из него (необходимо предусмотреть также и режим принудительного исключения из клуба). В прилагаемом примерном положении описан также такой институт как команда клуба, наделенная определенным статусом и полномочиями внутри организации.

4. Порядок управления клубом. Необходимо указать высший орган управления клубом. Как правило, им могут быть либо общее собрание членов клуба (способ описан в прилагаемом примерном положении), либо конференция (съезд) клуба. В таком случае в положении должен быть описан порядок созыва конференции, в том числе указано, кто определяет дату проведения конференции и норму представительства делегатов. Помимо высшего органа, который вправе принимать любые решения в клубе (в том числе и те, которые не зафиксированы в положении), необходимо указать коллегиальный (совет, правление, президиум) и единоличный (председатель, директор) органы управления, полномочия и порядок избрания которых также необходимо описать. В том случае, если планируется государственная регистрация организации, то необходимо предусмотреть контрольно-ревизионный орган (контрольно-ревизионная комиссия, ревизионная коллегия).

Деятельность органов управления клуба должна быть задокументирована. Как правило, основным рабочим документом является протокол заседания совета, в котором фиксируются все принятые решения. Необходимо также вести системный учет членов и команд клуба, разрабатывать положения о мероприятиях, составлять планы деятельности. Целесообразно для решения данных задач назначать или избирать секретаря клуба. Качественное планирование деятельности является залогом эффективной работы.

Существует ряд ситуаций, при которых студенческий клуб интеллектуальных игр выходит на некоторое системное сотрудничество с другими организациями, студенческими объединениями или иными структурами. В таких случаях представляется целесообразным формализовать подобное взаимодействие через подписание соглашения о сотрудничестве. Поскольку в описываемой модели клуб интеллектуальных игр создается в так называемой «смешанной форме», то, прямо скажем, никакой юридической силы такое соглашение не имеет. По сути, это больше протокол о совместных намерениях, который декларирует готовность сторон к сотрудничеству и задает перечень инструментов взаимодействия. В приложении к пособию размещен проект примерного соглашения. В нем необходимо обратить внимание на следующие моменты.

Во-первых, направления сотрудничества – в приведенном примерном соглашении основная идея построена вокруг темы продвижения интеллектуальных игр как инструмента развития студентов и продвижения образовательной организации, хотя возможны и иные варианты. Например, соглашение о сотрудничестве с местной избирательной комиссией, в рамках которого стороны реализуют комплекс интеллектуальных игр для повышения электоральной активности студентов.

Во-вторых, описание форм сотрудничества. В примерном соглашении описано шесть таких форм сотрудничества: от взаимного информирования до привлечения общих партнеров. Этот список также можно значительно расширить и конкретизировать, например, если описывается формат

сотрудничества, где каждая из сторон принимает разные обязательства, например, если совет обучающихся предоставляет возможность с определенной периодичностью пользоваться своими помещениями.

В-третьих, указание на механизмы сотрудничества. Это также очень важный раздел, поскольку без него взаимодействие двух структур можно вылиться в простую формальность. Здесь речь идет, например, о том, что ежегодно должен утверждаться план совместной работы, что от каждой из организаций будет определен конкретный ответственный человек и так далее.

В-четвертых, срок действия соглашения. Учитывая характеристики участвующих в подписании структур, целесообразно изначально делать его бессрчным, однако если есть необходимость задать временные рамки, то в прилагаемом примерном соглашении описаны соответствующие формулировки.

В-пятых, необходимо сформулировать позицию по обеспечению деятельности клуба. При создании клуба в виде студенческого объединения данный вопрос обычно решается во взаимодействии с руководством образовательной организации. Речь может идти о помещении для работы клуба и о доступе к помещениям для проведения мероприятий, техническом обеспечении или о возможности оплаты поездки членов клуба на различные мероприятия.

Важно также учитывать, что клубы интеллектуального досуга являются полноправными студенческими объединениями, то есть могут выдвигать своих представителей в так называемые объединенные советы обучающихся. Это открывает возможности для более активного участия в жизни университета и позволяет использовать дополнительные источники ресурсного обеспечения, например, за счет программ развития деятельности студенческих объединений, финансируемых Министерством образования и науки Российской Федерации.

СОГЛАСОВАНО

Руководитель

образовательной организации

УТВЕРЖДЕНО

Решением

Учредительного собрания

от « ___ » _____ 20__ г.

« ___ » _____ 20__ г.

Примерное положение о студенческом клубе интеллектуальных игр

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Студенческий клуб интеллектуальных игр *наименование образовательной организации* (далее – Клуб) является основанным на членстве добровольным, самостоятельным студенческим объединением *наименование образовательной организации*.

1.2. При осуществлении своей деятельности Клуб руководствуется Конституцией Российской Федерации, действующим законодательством Российской Федерации, Уставом *наименование образовательной организации*, настоящим Положением.

1.3. Клуб имеет собственную символику, эмблему, бланк, а также другие средства индивидуальной идентификации.

1.4. Клуб ведет свою работу в тесном взаимодействии с органами управления *наименование образовательной организации*, советом обучающихся и студенческими объединениями *наименование образовательной организации*, иными организациями и структурами, действующими в сфере интеллектуального досуга студенческой молодежи.

2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ

2.1. Цель Клуба: создание условий для творческого и интеллектуального развития студенчества *наименование образовательной организации*.

2.2. Задачи Клуба:

- популяризация интеллектуальных игр как метода содействия процессам образования и воспитания обучающихся *наименование образовательной организации*;
- объединение обучающихся *наименование образовательной организации*, желающих заниматься различными формами интеллектуальных игр;
- формирование представления о *наименование образовательной организации* как о центре интеллектуального развития студенческой молодежи;
- содействие развитию активной гражданской позиции обучающихся *наименование образовательной организации*, их социальной зрелости, самостоятельности, способности к самоорганизации и саморазвитию.

3. НАПРАВЛЕНИЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

3.1. Клуб осуществляет следующие направления деятельности:

- вовлечение обучающихся *наименование образовательной организации* в деятельность Клуба;
- организация семинаров, слетов, чемпионатов, тренировок, образовательных проектов и иных мероприятий, посвященных тематике организации различных форматов интеллектуальных состязаний;
- издание информационных материалов, посвященных организации различных форматов интеллектуальных игр;
- использование современных технологий продвижения интеллектуальных игр;

- привлечение одаренных школьников, студентов, представителей работающей молодежи к мероприятиям Клуба;
- реализация совместных инициатив с советом обучающихся и студенческими объединениями *наименование образовательной организации* в сфере развития интеллектуального потенциала студентов;
- участие в деятельности единой студенческой лиги «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?» и «БРЭЙН РИНГ» - «УНИВЕРСУМ» и иных организаций, реализующих мероприятия в сфере интеллектуального досуга студенческой молодежи;
- развитие связей с клубами интеллектуального досуга других образовательных организаций, городов, регионов и государств.

4. ЧЛЕНЫ КЛУБА И КОМАНДЫ КЛУБА

4.1. Членами Клуба могут быть обучающиеся всех форм обучения *наименование образовательной организации*.

4.2. В отдельных случаях Совет Клуба вправе принять решение о включении в состав Клуба иных лиц, которые не упомянуты в пункте 4.1.

4.3. Лицо, желающее стать членом клуба, должно подать в письменном виде заявление либо коллективную заявку на вступление.

4.4. Решение о принятии в состав клуба принимается Советом Клуба.

4.4. Члены Клуба имеют право:

- принимать участие в управлении деятельностью Клуба;
- избирать руководящие органы Клуба;
- быть избранными в руководящие органы Клуба;
- использовать символику Клуба;
- получать информацию о деятельности Клуба;
- участвовать во всех мероприятиях, проводимых Клубом;
- прекратить деятельность в качестве члена Клуба.

4.5. Члены Клуба обязаны:

- исполнять требования настоящего Положения;
- принимать активное участие в деятельности Клуба;
- сообщать органам управления Клубом достоверные данные о себе, в том числе извещать Совет Клуба об изменении своих контактных данных;
- поддерживать высокий авторитет Клуба в студенческой среде и перед лицом органов управления *наименование образовательной организации*.

4.6. Член Клуба в любой момент может выйти из его состава, официально уведомив о своем намерении руководство Клуба.

4.7. Решение об исключении из состава Клуба может также принять Совет Клуба.

4.8. Командами Клуба являются объединения членов Клуба, списочный состав которых составляет не менее шести и не более восьми человек.

4.9. Допускается включение в состав команды Клуба не более двух человек, которые не являются членами Клуба.

4.10. Право на создание команды Клуба имеет каждый член Клуба.

4.11. Инициатор создания команды Клуба уведомляет Председателя Клуба в письменной или иной установленной Советом Клуба форме.

4.12. Уведомление о создании команды Клуба должно содержать поименный список членов, название, контактные данные капитана.

4.13. Совет принимает решение об утверждении формирования команды Клуба в установленном порядке.

5. ПОРЯДОК УПРАВЛЕНИЯ И СТРУКТУРА КЛУБА

5.1. Высшим органом управления Клуба является Общее собрание членов Клуба (далее – Общее собрание).

5.2. Общее собрание:

- обеспечивает соблюдения требований настоящего Положения;
- утверждает Положение и вносит в него изменения;
- избирает Председателя Клуба;

- избирает Совет Клуба;
- решает иные вопросы деятельности Клуба.

5.3. Общее собрание считается правомочным в том случае, если в нем принимает участие более половины членов Клуба.

5.4. Общее собрание принимает решения простым большинством голосов за исключением случаев, установленных настоящим Положением.

5.4. Каждый член Клуба голосует на Общем собрании лично, передоверие права голоса не допускается.

5.5. Общее собрание проводится не реже одного раза в год, при этом члены Клуба должны быть извещены Председателем Клуба о дате, времени и месте Общего собрания не позднее, чем за две недели до его проведения.

5.6. Внеочередное Общее собрание может быть проведено по инициативе Председателя Клуба, Совета Клуба, не менее чем 1/4 членов Клуба, не менее чем 2/3 капитанов действующих команд Клуба.

5.7. В период между Общими собраниями координацию деятельности Клуба обеспечивает Совет Клуба.

5.8. Совет Клуба:

- осуществляет оперативное управление деятельностью Клуба;
- ведет работу по разработке и реализации мероприятий Клуба;
- осуществляет руководство работой по подготовке мероприятий Клуба;
- принимает решения о приеме в состав членов Клуба и выводе их из состава Клубов;
- принимает решения о создании новых команд Клуба и их роспуске;
- организует учет членов Клуба и команд Клуба;
- осуществляет распределение обязанностей среди членов Клуба.

5.8. Состав Совета Клуба избирается простым большинством Общего собрания на срок два года.

5.9. Председатель Клуба и капитаны действующих команд Клуба входят в состав Совета Клуба по должности.

5.10. Заседание Совета Клуба является правомочным, если в нем принимает участие более двух третей членов Совета Клуба.

5.11. Совет Клуба принимает решения простым большинством голосов за исключением случаев, установленных настоящим Положением.

5.12. Каждый член Совета Клуба голосует лично, передоверие права голоса не допускается.

5.13. Заседание Совета Клуба проводится не реже одного раза в месяц, при этом члены Совета Клуба должны быть извещены Председателем Клуба о дате, времени и месте заседания Совета Клуба не позднее, чем за три дня до его проведения.

5.14. Внеочередное Заседание Совета клуба может быть проведено по инициативе Председателя Клуба или не менее чем трех членов Совета Клуба.

5.15. Председателем Клуба может быть избран любой член Клуба, достигший возраста 18 лет.

5.16. Председатель Клуба избирается квалифицированным решением (не менее 2/3 голосов) Общего собрания на срок два года.

5.17. Председателя Клуба:

- осуществляет руководство деятельностью Клуба;
- председательствует на Общем собрании и заседаниях Совета Клуба;
- назначает своих заместителей из числа членов Совета Клуба;
- принимает заявления на вступление в Клуб и выход из него;
- принимает заявления о создании команд Клуба и их роспуске;
- утверждает положения и иные документы, регулирующие проектно-программную деятельность Клуба;
- представляет интересы Клуба перед администрацией *наименование образовательной организации* и иными сторонними организациями, в составе совета обучающихся *наименование образовательной организации*;
- отчитывается о результатах своей деятельности перед Общим собранием.

5.18. В случае досрочного сложения с себя полномочий Председателя Клуба его функции выполняет новый Председатель, который избирается на ближайшем заседании Совета Клуба из числа его членов на срок не более двух месяцев, в течение которых должно быть проведено Общее собрание.

6. ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ КЛУБА

6.6. Руководство *наименование образовательной организации* на основании имеющихся возможностей обеспечивает работу Клуба всем необходимым для осуществления его деятельности (мебель, инвентарь, оргтехника, канцтовары, литература, периодические издания и др.).

7. ЛИКВИДАЦИЯ И РЕОРГАНИЗАЦИЯ КЛУБА

7.1. Решение о ликвидации и реорганизации Клуба производится решением Общего собрания большинством не менее чем 2/3 голосов.

ПРИМЕРНОЕ СОГЛАШЕНИЕ

о сотрудничестве

город _____

« ____ » _____ 20__ г.

Клуб интеллектуальных игр «*Наименование клуба*», именуемый в дальнейшем «Клуб», в лице Председателя *фамилия имя отчество*, действующего на основании Устава (Положения), с одной стороны, и

Общественная организация «*Наименование организации*», именуемая в дальнейшем «Организация», в лице Председателя *фамилия имя отчество*, действующего на основании Устава (Положения), с другой стороны,

совместно именуемые в дальнейшем «Стороны», заключили настоящее Соглашение о нижеследующем:

1. Предмет Соглашения

1.1. Предметом настоящего Соглашения является сотрудничество Сторон в процессе работы над достижением целей деятельности Сторон.

1.2. Сотрудничество Сторон будет осуществляться в той мере, в какой это соответствует целям, задачам и формам деятельности Сторон, с учётом ресурсов и возможностей Сторон.

2. Направления сотрудничества

2.1. Сотрудничество Сторон будет осуществляться в форме совместной организации проектов, мероприятий и программ по следующим направлениям:

- реализация различных форматов интеллектуального досуга для обучающихся *наименование образовательной организации*;
- популяризация интеллектуального досуга в студенческой среде;
- продвижение положительного имиджа *наименование образовательной организации* на муниципальном, региональном и федеральном уровнях;

- использование интеллектуальных игр как инструмента развития личностного потенциала студентов в различных сферах.

2.2. Для организации эффективного сотрудничества Стороны осуществляют:

2.2.1. Взаимное информирование о проведении Сторонами проектов, программ и мероприятий по направлениям, указанным в п. 2.1 настоящего Соглашения;

2.2.2. Взаимную поддержку деловой репутации Сторон при их взаимодействии с третьими сторонами и лицами;

2.2.3. Взаимное распространение информации о деятельности Сторон при взаимодействии с третьими сторонами и лицами, как в рамках настоящего Соглашения, так и за его пределами;

2.2.4. Обоюдное освещение деятельности Сторон на собственных информационных ресурсах;

2.2.5. Обмен статистическими, аналитическими и иными данными, касающимися реализации проектов, программ и мероприятий по направлениям, указанным в п. 2.1 настоящего Соглашения;

2.2.6. Привлечение партнеров, спонсоров и иных источников ресурсов для реализации совместных мероприятий, нацеленных на реализацию настоящего Соглашения.

2.3. Стороны ежегодно утверждают план совместной работы по развитию направлений, указанных в п. 2.1 настоящего Соглашения.

3. Условия и порядок реализации Соглашения

3.1. В целях реализации настоящего Соглашения Стороны договариваются:

- определить ответственных лиц за координацию сотрудничества и взаимодействия между Сторонами;

- ежеквартально проводить совместные совещания по выполнению настоящего Соглашения;

- организовывать совместные проекты, чемпионаты, презентации, социологические исследования и другие мероприятия по вопросам, представляющим взаимный интерес;

- определять совместно формат, сроки и места для проведения мероприятий по проектам, направленным на реализацию п.2.1 настоящего Соглашения;

- обеспечивать исполнение плана совместной работы по развитию направлений, указанных в п. 2.1 настоящего Соглашения.

3.2. Настоящее Соглашение не является основанием для возникновения каких-либо финансовых и имущественных обязательств.

3.3. При решении конкретных вопросов взаимодействия Стороны разрабатывают совместные документы (соглашения, договоры, положения, протоколы), определяющие формат мероприятий и сроки, обеспечивающие достижение поставленных целей.

3.4. Настоящее соглашение не препятствует Сторонам в определении и развитии иных направлений сотрудничества.

4. Разрешение споров

4.1. Все спорные вопросы, связанные с достижением целей, установленных настоящим Соглашением, будут решаться путём консультаций и переговоров между Сторонами.

4.2. Все изменения настоящего Соглашения должны быть совершены в письменном виде и подписаны уполномоченными представителями Сторон.

4.3. По всем иным вопросам, не предусмотренным настоящим Соглашением, Стороны руководствуются действующим законодательством.

5. Срок действия и порядок расторжения Соглашения

5.1. Настоящее Соглашение вступает силу с _____ и действует в течение _____ лет.

5.2. Настоящее Соглашение может быть расторгнуто в одностороннем порядке по инициативе одной из Сторон в случае возникновения неустранимых противоречий во взглядах Сторон на реализацию настоящего Соглашения с письменным уведомлением об этом другой Стороны не позднее, чем за месяц до предполагаемой даты расторжения.

5.3. В том случае, если не позднее, чем за месяц до истечения срока действия настоящего Соглашения ни одна из Сторон не изъявила желание прекратить его действие, Соглашение считается автоматически продленным еще на _____ лет.

5.4. Настоящее соглашение составлено в двух экземплярах, имеющих одинаковую силу, по одному для каждой из Сторон.

6. Адреса и подписи Сторон

«Клуб»

«Организация»

ОГРН (в случае наличия регистрации)

Адрес:

Адрес:

Тел. +7 ()

Тел. +7 ()

E-mail

E-mail

Председатель

Председатель

И.И. Иванов

П.П. Петров

М.П.

М.П.

ПРИЛОЖЕНИЕ № 3

Примерный план работы студенческого клуба интеллектуального досуга

№	Мероприятие	Время	Ответственный
1	Проведение заседаний Совета Клуба	ежемесячно	
2	Участие в заседаниях Совета обучающихся	ежемесячно	
3	Торжественная церемония вступления в Клуб	ежемесячно	
4	Проведение тренировок команд	еженедельно	
5	Участие в образовательном семинаре организаторов интеллектуальных игр Лиги «УНИВЕРСУМ» (Брянск)	апрель	
6	Презентация Клуба на Технологическом факультете	май	
7	Презентация Клуба на Историческом факультете	май	
8	Участие в тестовых играх приложения «ЧГК-мобайл»	май	
9	Участие в смене «Интеллектуальные игры» Всероссийской школы студенческого самоуправления «Лидер 21 века» (Ростов-на-Дону)	июль	
10	Проведение чемпионата «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?» на Технологическом факультете	сентябрь	

№	Мероприятие	Время	Ответственный
11	Проведение чемпионата «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?» на Историческом факультете	сентябрь	
12	Участие в играх чемпионата по «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?» - «УНИВЕРСУМ»		
13	Проведение фестиваля настольных игр	октябрь	
14	Проведение открытой презентации Клуба		
15	Проведение Кубка ректора по «БРЭЙН РИНГ»	октябрь	
16	Проведение цикла демонстрационных игр в школах города	октябрь	
17	Участие в работе секции «Интеллект» Общероссийского форума «Россия студенческая» (Ставрополь)	ноябрь	
18	Проведение Общего собрания членов Клуба	декабрь	
19	Подача заявки на Всероссийский конкурс на лучшую организацию деятельности органов студенческого самоуправления	декабрь	

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ В «БРЭЙН РИНГ»

1. В «Брэйн ринг» играют две команды по шесть игроков.
2. Каждая игра состоит из четырёх боёв: двух отборочных и двух финальных. В финальных боях играют победители отборочных боёв.
3. Победителем игры становится команда, которая выиграла оба финальных боя. Если каждая команда выиграла по одному финальному бою, победителя игры определяет решающий вопрос.
4. Все бои идут до 5 очков.
5. О готовности дать ответ на прозвучавший вопрос команда сигнализирует нажатием на кнопку. Нажимать кнопку можно во временном интервале от начала сигнала сирены (которая звучит после команды ведущего «Время!») и до истечения 20 секунд игрового времени.
 - 5.1. Если команда, допускает фальстарт, то есть нажимает на кнопку до начала сигнала сирены, то она лишается права ответа на данный вопрос.
 - 5.2. За неправильный ответ на 1-ой секунде команда получает штраф - красную карточку игроку, который дал неправильный ответ. Этот игрок удаляется с ринга до конца боя.
 - 5.3. Если обе команды в течение 20 секунд не нажали на кнопку, то команду, которая будет отвечать первой на данный вопрос, определяет ведущий.
 - 5.4. Если команда, нажавшая на кнопку первой, ответила неправильно, вторая команда может дать свой ответ на вопрос. Для обсуждения вторая команда может использовать оставшееся игровое время.
6. Команда, которая даст правильный ответ, получает одно очко.
 - 6.1. Если обе команды не нашли правильный ответ на вопрос, незыгранные очки накапливаются, а именно: за ответ на следующий вопрос

можно получить 2 очка, а в случае неправильного ответа и на него, за следующий правильный ответ – 3 очка.

6.2. Если обе команды не нашли правильный ответ на три вопроса подряд, они дисквалифицируются и покидают ринг.

7. В ситуации, когда одна из команд, правильно ответив на вопрос, может выиграть бой, проигрывающая команда может воспользоваться правом одного игрока.

7.1. Проигрывающая команда может, с разрешения ведущего, оставить за игровым столом одного игрока. В случае правильного ответа на вопрос этот игрок принесёт команде в 2 раза больше очков, чем разыгрывается.

7.2. После того, как прозвучит вопрос и сирена, как один игрок, так и команда соперников могут нажимать на кнопку.

7.3. Игрок, который остался один, выбирает, кто будет отвечать первым – он или команда соперников.

7.4. Далее игра идет по общему правилу.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»

1. Две соревнующиеся стороны: команды знатоков и команда организаторов (команды знатоков – в игровом зале, команда организаторов – это ведущий и подготовленные для игры вопросы)

2. Игра идет до 6 очков. Победу одерживает та команда, которая первой наберет 6 очков (таким образом, минимальное количество раундов в игре – шесть: при счете 6:0; максимальное количество раундов – одиннадцать: при счете 6:5).

3. На поиск ответа знатоки имеют всего 1 минуту.

4. В команде знатоков – 6 человек.

5. Игровой стол разделен на 13 секторов (в каждом секторе – вопрос).

6. В центре игрового стола – волчок со стрелкой. В каждом раунде волчок запускается вновь. При его остановке стрелка волчка указывает на сектор с вопросом – именно этот вопрос и будет играть в данном раунде.

7. Один раз за игру команда имеет право взять помощь зала (клуба) (в течение 20 секунд все, кто находятся в игровом зале в качестве зрителей, могут официально подсказать играющей команде правильный ответ).

8. Знатоки имеют право дать досрочный ответ и сэкономить, таким образом, минуту обсуждения. Эту сэкономленную минуту команда имеет право использовать при обсуждении любого другого вопроса – по собственному решению (то есть будут обсуждать вопрос в течение двух минут).

9. Досрочный ответ может быть дан только до начала отсчета времени на минуту обсуждения.

10. Один раз за игру ведущий имеет право прервать игру (в тот момент, когда посчитает нужным) и взять музыкальную паузу.

11. Сектор «Блиц».

Один из секторов игрового стола может быть «отдан» для сектора «Блиц». В этом случае в секторе – 3 вопроса сразу. Команда знатоков, чтобы выиграть раунд и заработать очко, должна правильно ответить на все 3 вопроса – по 20 секунд обсуждения на каждый. Для выигрыша, необходимо ответить на все три вопроса.

12. Сектор «Суперблиц».

Это – самый трудный для знатоков сектор. В нем также сразу 3 вопроса. За столом должен остаться только один знаток (если, имея по 20 секунд на каждый вопрос, знаток ответит на все 3 вопроса, очко пойдет на счет знатоков, в противном случае знатоки проиграют).

13. Как в «Блице», так и в «Суперблице» объединяются три вопроса, каждый из которых – достаточно прост в решении, так как в нем нет сложного логического кодирования. Если обычные вопросы требуют, как минимум, двух логических ходов, то вопросы в «Блице» и «Суперблице» одноходовые, то есть простые.

14. Награды.

Награды знатокам и зрителям присуждаются по результатам игр.

Главный приз лучшему знатоку – Хрустальная сова.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО РЕГЛАМЕНТАЦИИ ИГРЫ «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»

Игроки и команды

Игроками считаются лица, объединенные в команды для участия в соревновании, независимо от фактического присутствия или отсутствия за игровым столом.

За команду могут играть только включенные в ее заявочный состав игроки. В каждый момент за игровым столом могут находиться не более 6 игроков. Игроки команды, не принимающие участия в игре в данный момент, называются запасными. Замена игрока (ввод в игру запасного игрока) может производиться только в перерывах между турами. Игрок, опоздавший к началу тура, имеет право занять свое место только в перерыве между вопросными раундами с разрешения ведущего.

В каждой команде особые функции выполняет капитан. В заявочном списке команды должно быть явно указано, кто является ее капитаном.

Ведущий

Функции ведущего могут быть возложены на любое лицо по решению организаторов.

Ведущий выполняет следующие основные функции:

- оглашение текста вопросов, авторских ответов и других компонентов вопросов;
- оперативное руководство действиями секундантов;
- оперативный контроль за соблюдением норм регламента в ходе игры;

- ведение отсчета времени в случае отсутствия автоматической системы отсчета.

Ведущий обязан:

- обладать хорошей дикцией и свободно владеть разговорным языком, на котором ведется игра;
- предварительно ознакомиться с игровыми материалами;
- четко и разборчиво зачитывать вопросы.

Ведущий имеет право:

- при необходимости повторить весь текст вопроса или отдельные его фрагменты;
- разрешать опоздавшим либо вернувшимся игрокам в перерыве между раундами занять место за игровым столом; в исключительных случаях разрешать отдельным игрокам покинуть игровое помещение.

Зрители

Присутствие на игре зрителей разрешено и желательно.

Присутствующие на игре зрители обязаны соблюдать нормы поведения. К зрителям, нарушающим установленный порядок, применяются дисциплинарные санкции.

Места для команд в игровом зале должны быть отделены от мест для зрителей. Запасным игрокам и не участвующим непосредственно в проведении соревнования не возбраняется в момент игры находиться на местах для зрителей и общаться с ними, не нарушая установленного порядка.

Материалы и оборудование для игры

При проведении тура используются следующие материалы и оборудование:

- вопросы;

- игровое помещение;
- посадочные места;
- карточки для ответов;
- справочные материалы.

Вопросы

Вопрос – это задание, сформулированное на естественном языке, возможно, с привлечением нетекстовых элементов (изображений, звуко- и видеозаписей и т. д.).

Вопросы задаются на русском языке. Вне зависимости от языка проводимого соревнования, задаваемые вопросы могут содержать фрагменты или иллюстративный материал на другом языке, который может быть указан явно либо не указан. Использование полностью иноязычных вопросов допустимо в исключительных случаях.

Ответ – изложение (как правило, в письменной форме) информации, требуемой согласно условиям вопроса. Ответ должен соответствовать вопросу по сути и по форме.

Каждый вопрос, задаваемый на соревновании, имеет свой порядковый номер. Если соревнование проводится в несколько туров (частей), то нумерация вопросов может быть сквозной либо потуровой. Конкретный вид нумерации вопросов может быть явно задан регламентом. Перед чтением очередного вопроса ведущий обязан объявить его номер. Если после объявления номера вопроса ведущий произнес какие-либо слова, к данному вопросу не относящиеся (например, сделал замечание одному из игроков или дал указания секундантам), он обязан пояснить, что эти слова к тексту вопроса не относились, и повторно объявить номер вопроса.

Указания ведущему обращают внимание ведущего на необходимость особого произнесения (акцентирования) определенных фрагментов текста, озвучивания знаков препинания, паузы в определенных местах текста и т.д.

Оглашению вместе с текстом вопроса они не подлежат. Как правило, они помещаются перед текстом вопроса, выделяются курсивом или иным способом и заключаются в квадратные скобки. Внутри текста вопроса могут встретиться указания ведущему по поводу произношения иноязычных слов – такие указания представляют собой русскоязычную фонетическую транскрипцию соответствующих слов с указанием ударных гласных.

Текстом вопроса является вербальная часть вопроса, оглашаемая ведущим. Признаком окончания текста вопроса и начала минуты обсуждения служит сигнал ведущего: «Время!» Если вопрос содержит иллюстративные материалы, следует явно объявлять об их наличии. Если при оглашении текста вопроса ведущий случайно или умышленно внес в него какие-либо изменения и не исправил их, то вопрос считается заданным именно в том виде, в каком он был оглашен, и в исходный текст вопроса при дальнейшей публикации вносятся соответствующие поправки.

Иллюстративные материалы могут включать в себя:

- предметы;
- формулы, схемы, таблицы, тексты, изображения,
- жесты и пантомимические композиции;
- звукозаписи и публично воспроизводимые звуковые фрагменты.
- видеоматериалы.

Если частью вопроса являются печатные или иные материалы, раздаваемые командам, каждая команда должна получить не менее трех экземпляров.

Особым видом иллюстративного материала является «черный ящик», понимаемый как некоеместилище, содержащее определенный предмет (предмет, который, согласно тексту вопроса и ответа, находится в черном ящике, должен действительно находиться в нем; его отсутствие может быть сочтено фактической ошибкой и являться основанием для снятия вопроса). «Черный ящик» должен быть продемонстрирован игрокам перед оглашением текста вопроса или в ходе его оглашения. В качестве «чёрного ящика» может

быть продемонстрировано любое непрозрачное вместилище (например, карман ведущего).

Авторский ответ представляет собой правильный ответ на заданный вопрос.

В блиц-вопросе текст вопроса включает преамбулу и текст мини-вопросов, ответ - ответы на все мини-вопросы, комментарий - комментарий ко всем мини-вопросам и т. д.

Ведущий обязан ознакомиться с вопросами до начала тура, и ему должно быть предоставлено достаточно времени для этого. Ведущий может читать вопросы с листа или с экрана компьютера.

Игрокам запрещено знакомиться с вопросами тура до того, как эти вопросы отыграны.

Игровые материалы и оборудование

Игровой зал должен быть достаточных размеров для размещения всех участвующих в соревновании команд. Всем участвующим в соревновании командам должны быть обеспечены нормальные и, насколько возможно, равные условия для игры, в частности, достаточный уровень освещенности, комфортная температура воздуха и отсутствие постороннего шума во время обсуждения вопросов. Всем командам должна быть обеспечена возможность нормально слышать вопросы.

Каждая команда должна быть обеспечена столом и шестью стульями (креслами и т. п.), расположенными так, чтобы игроки команды могли совместно обсуждать вопросы. Игровой стол должен быть достаточных размеров, чтобы игроки могли разместиться за ним. Расстояние между соседними игровыми столами, как правило, должно составлять не менее 1,5 м. Расстояние от стола (рабочего места) ведущего до ближайшего игрового стола, как правило, должно составлять не менее 2 м.

Рабочее место ведущего, как правило, представляет собой стол с посадочным местом.

При проведении соревнований возможно использование дополнительного оборудования, облегчающего восприятие вопросов, отсчет времени и подведение итогов, в частности, звукозаписывающей, компьютерной и проекционной техники и т.д.

Формат игры

Разделение на туры

Туром считается относительно обособленная часть соревнования, включающая в себя фиксированное количество вопросных раундов. В регламенте соревнования должно быть указано, каким образом осуществляется разделение на туры.

Тур состоит из двух частей – игрового тура и перерыва после игрового тура.

Игровой тур состоит из следующих частей:

- начало игрового тура;
- вопросный раунд (повторяется столько раз, сколько в туре вопросов);
- окончание игрового тура.

В перерыве после игрового тура происходит подведение и оглашение предварительных итогов тура, исправление технических ошибок и некоторые другие события.

Игровой тур

Начало тура

Перед началом игрового тура ведущий выполняет следующие действия:

- проверяет микрофон и акустическую систему;
- представляется сам;

- напоминает название соревнования, номер или название тура, количество вопросов в туре;
- знакомит игроков с системой отсчета времени, воспроизводит все используемые сигналы отсчета времени (если тур первый или произошли изменения);
- проверяет готовность команд к игре. Капитан любой команды может заявить о ее неготовности. Основанием для такого заявления может быть отсутствие или неудовлетворительное состояние игрового стола или посадочных мест, неудовлетворительное освещение, плохая слышимость.

Вопросный раунд

Вопросный раунд проводится последовательно для всех вопросов тура.

Окончание тура

После последнего вопросного раунда ведущий объявляет перерыв, указывая продолжительность перерыва и время начала следующего тура (если тур не последний).

Чтение вопроса

Чтение вопроса производится ведущим с листа или с экрана компьютера. Если вопрос содержит нетекстовые (не предназначенные для раздачи командам) элементы, ведущий воспроизводит их сам или руководит их воспроизведением, следуя указаниям в тексте вопроса. При воспроизведении нетекстовых элементов все игроки должны иметь возможность ознакомиться с ними, не покидая своих мест.

При чтении вопроса ведущий не должен специальным образом выделять кавычки и другие знаки препинания, а также капитализацию отдельных букв.

Во время чтения вопроса и воспроизведения нетекстовых элементов команды должны вести себя максимально тихо.

До сигнала начала минуты обсуждения ведущий может повторить текст вопроса или инициировать повторное воспроизведение нетекстовых элементов вопроса. После начала минуты обсуждения такое повторение - как полное, так и частичное - запрещено.

Минута обсуждения

Сигналом начала минуты обсуждения является команда ведущего «Время!».

Во время минуты обсуждения игрокам запрещается мешать другим командам, покидать свои места, возвращаться на свои места, пользоваться справочниками и изданиями любого вида, а также техникой, которая может использоваться для обращения к справочникам и изданиям, пользоваться устройствами связи любого вида, общаться любым способом с кем-либо, кроме игроков своей команды, находящихся за игровым столом. В частности, запрещается общение с ведущим и секундантами.

Через 50 секунд после начала минуты обсуждения дается сигнал «осталось 10 секунд».

Через 60 секунд после начала минуты обсуждения дается сигнал «обсуждение закончено». На этом минута обсуждения заканчивается.

Оглашение ответа

После того как сбор ответов команд закончен, ведущий читает авторский ответ. Если авторский ответ содержит нетекстовые элементы, ведущий воспроизводит их сам или руководит их воспроизведением, следуя указаниям в тексте ответа.

Перерыв между вопросными раундами

Краткий перерыв между раундами предназначен для подготовки ведущего и секундантов к следующему вопросу, подготовки и раздачи иллюстративных материалов, предоставления опоздавшим или временно покинувшим игровой зал игрокам возможности занять место за игровыми столами с разрешения ведущего.

Перерыв между турами

Перерыв между турами предназначен для подведения промежуточных и окончательных итогов тура, отдыха ведущего, игроков и зрителей. Промежуток времени от момента окончания последнего тура до момента принятия окончательных результатов приравнивается к перерыву между турами.

Подведение итогов тура

Предварительные итоги тура подводятся в перерыве после тура и оглашаются ведущим.

Время на исправление технических ошибок, порядок подведения результатов тура по прошествии этого времени и ответственный за хранение результатов тура определяются регламентом соревнования.

Неправильный ответ

Ответ команды считается неверным, если выполняется хотя бы одно из следующих условий:

- не существует интерпретации текста вопроса, иллюстративных материалов или критериев зачета, при которой он соответствовал бы всем условиям вопроса (включая личный опыт автора) или критериям зачета;

- он содержит более одного ответа на вопрос, причем хотя бы один из ответов неверен;
- он содержит дополнительную информацию, которую можно принять за другой ответ, причем этот ответ неверен;
- он содержит дополнительную информацию, искажающую смысл ответа, содержащую грубые фактические ошибки или противоречащую условиям вопроса;
- он отличается от авторского ответа грамматически, причем соблюдение грамматики требуется в вопросе явно или это отличие меняет смысл ответа;
- он не соответствует форме вопроса, то есть описывает иной объект, действие, качество, чем требуется согласно условиям вопроса или критериям зачета;
- он является формальным, то есть лишь повторяет некоторые из фактов и логических связей, явным и очевидным образом содержащихся в условиях вопроса.

Оценка соответствия критериям зачета

В случае если в критериях зачета указано, что зачет должен осуществляться

- по смыслу, правильными следует признавать ответы, отличающиеся от авторского;
- по степени конкретизации или точности, но близкие к нему по смыслу (например, не вполне точные цитаты).

В случае если в критериях зачета указано, что зачет должен осуществляться

- по ключевым словам (словосочетаниям), правильными следует признавать ответы, содержащие ключевые слова (словосочетания).

Могут быть применены следующие виды дисциплинарных санкций:

- замечание;
- предупреждение;
- технический незачет ответа;
- удаление из зала до окончания тура;
- отстранение от участия в соревновании;
- отстранение от участия в последующих соревнованиях, проводимых данным клубом или объединением клубов (локальная дисквалификация);

Замечание представляет собой устное указание участнику соревнований или зрителю на допущенное им разовое незначительное нарушение норм регламента или порядка в игровом зале. Общее количество объявленных одному участнику соревнований или зрителю замечаний не ограничивается, однако повторные нарушения могут повлечь за собой применение более строгих санкций.

В случае повторного незначительного нарушения участнику соревнований или зрителю может быть объявлено предупреждение. Предупреждение может быть объявлено и без предварительного замечания – в случае более серьезного нарушения норм регламента или порядка в игровом зале. Нарушения, вновь допускаемые после вынесения предупреждения, влекут за собой более строгие санкции.

Технический незачет ответа

В случае нарушения командой правил поведения в ходе вопросного раунда или правил сдачи ответа ответ команды может быть не зачтен.

Удаление до окончания тура

Удалению из зала до окончания тура может быть подвергнут игрок, команда, секундант или зритель за неоднократное или грубое нарушение норм регламента или порядка в игровом зале.

Удаление до окончания тура может быть произведено без предшествовавшего замечания или предупреждения.

При удалении игрока до окончания тура замена его в ходе тура запасным игроком не допускается. Отказ удаленного игрока покинуть зал может являться основанием для удаления всей команды.

При удалении команды до окончания игрового тура ее ответы на оставшиеся в туре вопросы считаются не сданными.

Отстранение от участия в соревновании

Команда или отдельные участники соревнования могут быть отстранены от дальнейшего участия за грубое нарушение норм регламента или порядка в зале, а также за вопиюще некорректное поведение.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ

«ЭРУДИТ-ЭСТАФЕТА»

1. Игра рассчитана на широкий круг играющих и предназначена для привлечения внимания к интеллектуальному развитию и повышению уровня знаний. Игра сочетает в себе элементы коллективного творчества и индивидуальных знаний, направлена на командообразование, формирование лидерских качеств и умение принимать решения. Особенностью игры является динамичное течение с элементами соревнования на скорость.

2. В игре принимают участие любое количество команд. В команде играет не более 7 человек.

3. Команды проводят жеребьевку и определяют порядок игр: первая играет со второй, далее победитель играет с третьей и так далее.

4. В каждой игре задается по три вопроса. Время обсуждения – 30 секунд. Команда имеет право досрочно ответить на вопрос поднятием специального сигнала (карточка с названием команды).

5. При правильном ответе балл засчитывается отвечающей команде. При неправильном ответе и наличии времени для обсуждения, ответ принимается у второй команды.

6. При неправильных ответах двух команд или при отказе от ответа двух команд – балл не присуждается никому.

7. Команда, ответившая на большее количество вопросов правильно, объявляется победителем игры.

8. При поднятии таблички «Ответ готов» до сигнала «Время» фиксируется так называемый «фальстарт», и команда теряет право отвечать на этот вопрос. В этом случае вторая команда может отвечать в любой момент до окончания времени обдумывания.

9. Команда имеет право не отвечать на вопрос.

10. Если по окончанию боя счёт остаётся ничейным, задаются дополнительные вопросы, пока одна из команд не даст правильного ответа.

11. Чемпионом становится победитель последнего из запланированных боёв.