ГБУК НСО «Новосибирская областная юношеская библиотека»

Интеллектуальные игры как форма игровой деятельности молодежи в библиотеке

- Интеллектуальный ринг «Знакомьтесь – юношеская библиотека!»
- Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?»

Методическое пособие

г. Новосибирск
2017 г.

ББК 78.37

И730

Составители: *Иост В.Ю.,*
Кулакова С.И.

Технический редактор: *Гребенкина О.В.*

Дизайн обложки: *Анищенко Н.Ю.*

Ответственный за выпуск: *Терентьева Т.Н.*

И730 Интеллектуальные игры как форма игровой деятельности молодежи в библиотеке : методическое пособие / ГБУК НСО НОЮБ; сост. В.Ю. Иост, С.И. Кулакова. – Новосибирск: ГБУК НСО НОЮБ, 2017. – 27 с.

В издании представлены материалы теоретического характера по игровым технологиям в библиотеке, а также даются рекомендации по подготовке и проведению интеллектуального ринга «Знакомьтесь – юношеская библиотека!» и интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?».

Методическое пособие адресовано специалистам, работающим с молодежной аудиторией.

ББК 78.37

© Новосибирская областная юношеская библиотека, 2017

ВВЕДЕНИЕ

Современное общество нуждается в активной и инициативной личности, умеющей творчески мыслить, принимать нестандартные решения, быстро и адекватно реагировать на ситуацию. На первый план в профессиональном развитии человека выходят его интеллектуальное развитие, способность учиться, умение работать с большими объемами информации в условиях дефицита времени, готовность к постоянным изменениям, умение рисковать. В связи с этим библиотекари должны чаще использовать в образовательной и просветительской функции интерактивные технологические средства. Однако современный интеллектуальный библиотечный досуг не исключает определенной развлекательности, столь привлекательной для молодежной аудитории. Всем этим требованиям отвечают интеллектуальные игры, о которых пойдет речь в представленном издании.

Структура методического пособия включает в себя разделы: «Интеллектуальная игра – актуальный метод работы с молодежью», «Интеллектуальный ринг «Знакомьтесь – юношеская библиотека», «Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?», а также список используемой и рекомендуемой литературы для успешной разработки игр.

В методическом пособии представлены авторские материалы главного библиотекаря молодежно-аналитического бюро Новосибирской областной юношеской библиотеки Галины Владимировны Покусаевой и разработчика собственной программы системного развития логического мышления, создателя и ведущего различных интеллектуальных игр Семёна Родыгина.

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА – АКТУАЛЬНЫЙ МЕТОД РАБОТЫ С МОЛОДЕЖЬЮ

В современных условиях проблема интеллектуального развития молодежи приобретает доминирующее значение. Актуальность данной проблемы диктуется условиями современной жизни. Для того, чтобы привить молодым людям интерес к познавательному процессу, нужно их заинтересовать. В этом могут помочь интеллектуальные игры. Недаром одним из древнейших средств воспитания, обучения и развития является игра. С её помощью можно моделировать жизненные и учебные проблемные ситуации. В процессе игры участники используют, прежде всего, свой личный опыт и накопленные знания.

Интеллектуальная игра – вид массовой игры, основывающийся на применении игроками своего интеллекта и эрудиции. Такие игры способствуют приобретению опыта коллективного мышления, развивают быстроту реакции, позволяют проверить смекалку и начитанность. [1]

Интеллектуальные игры – это логические и стратегические игры, в которых успех игрока или целой команды напрямую зависит от навыков, способностей и умений совершать верные ходы согласно правилам и требованиям. [2]

Игровые технологии дают возможность в значительной мере усилить воспитательный процесс, который определяется теми благоприятными обстоятельствами, в которых оказываются ее участники – игроки. Игра создает прекрасную возможность для активного межличностного воздействия, ибо играть – значит вступать во взаимодействие с партнерами. Игра – это своего рода полигон для общественного и творческого самовыражения.

В процессе игровой деятельности формируются и проявляются многие качества личности, например:

– **организованность** (следовать правилам игры, внимательно слушать ведущего),

– **инициативность** (предлагать любые варианты ответов, что в итоге наталкивает на правильный ответ),

– **целеустремленность** (стремиться к победе и преодолевать любые сложности),

– **выдержка** (не выкрикивать с места, проявлять уважение ко всем участникам игры и ведущим мероприятия),

– **лидерство** (капитан должен мотивировать членов своей команды),

---

[1] Антипова, В.Б. 100 форм работы по продвижению чтения, и не только : словарь – справочник для библиотекаря [Текст] / В.Б. Антипова . – Москва : Библиомир, 2015 . – 175 с.

[2] Куратова, М. И. Интеллектуальная игра «Брей-ринг» [Электронный ресурс] / М.И. Куратова . – Режим доступа : http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/raznoe/2015/01/23/intellektualnaya-igra-brey-ring-0.

– **стрессоустойчивость** (спокойно реагировать на нестандартные ситуации и искать пути выхода из них),

– **расширение кругозора** (получать новые знания),

– **любопытство** (создаются условия для проявления и формирования заинтересованности к различным областям знаний),

– **развитие ораторских навыков** (тренируется умение высказывать и аргументировать точку зрения при ответе на вопрос),

– **пополнение лексического запаса** и многое другое.

ОСНОВНЫЕ ЭТАПЫ ПОДГОТОВКИ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ

Для проведения качественной интеллектуальной игры, рекомендуется следовать определенным этапам подготовки.

Подготовительный этап

1. *Создание рабочей группы для эффективной подготовки мероприятия.*

Распределяются роли и задачи, назначаются ответственные за определенные блоки работы, выбираются ведущие игры и фотограф.

2. *Определение места, времени, даты проведения и продолжительность игры.*

3. *Разработка игры.*

Технологические процессы разработки интеллектуальной игры представлены в форме блок-схемы *(см. Схему 1)*.

4. *Разработка положения игры (по необходимости).*

В положении прописывается название игры, цели, задачи, целевая аудитория, условия и правила проведения, наличие судейской коллегии, контактная информация организаторов мероприятия.

5. *Реклама мероприятия.*

Разрабатывается заставка и оформляется афиша мероприятия, размещается информация на сайте учреждения и в социальных сетях, рассылается информационное письма и/или положение об игре учебным заведениям.

6. *Подготовка книжной выставки.*

Подбирается название, составляется список литературы по теме игры, определяются разделы. Оформляется заголовок и разделы книжной выставки.

7. *Разработка и оформление бланков/анкет обратной связи.*

8. *Приглашение и подготовка участников.*

В зависимости от структуры мероприятия, участникам может быть поставлена задача подготовить показательное выступление (визитку) в форме театральной постановки, песни, видеоролика и т.д. на 1-3 минуты.

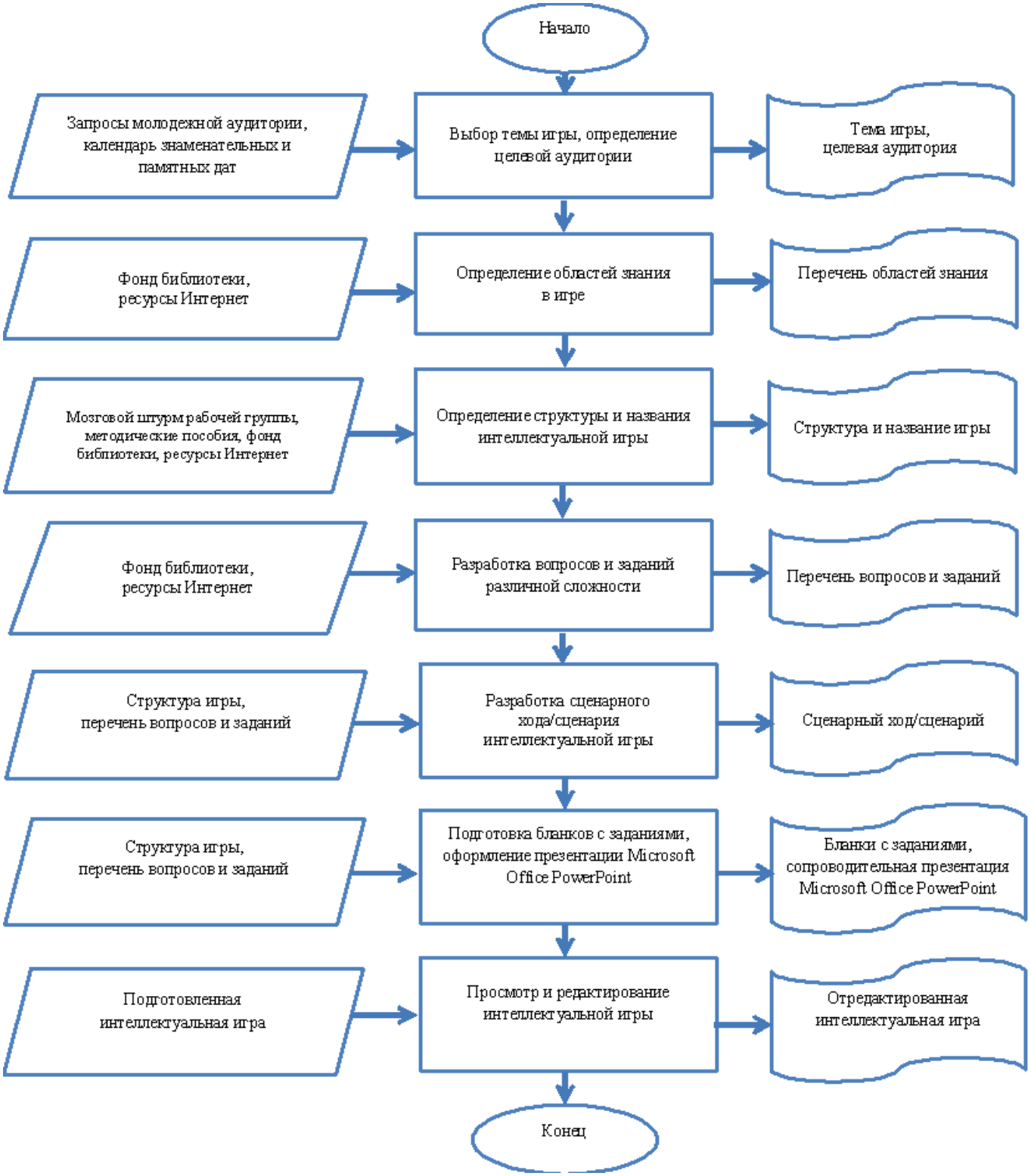


Схема 1. Разработка интеллектуальной игры

9. *Привлечение партнеров, приглашение членов жюри (по необходимости).*

В состав жюри могут входить как сотрудники библиотеки, так и представители администрации, учредители, депутаты и коллеги из других учреждений культуры, для того чтобы придать статусность мероприятию и наладить партнерские отношения с другими организациями.

Основной этап

1. *Подготовка помещения.*

Расставляется мебель. На каждый стол ставятся таблички с номером и названием учебного заведения. На стол жюри ставятся таблички с именами экспертов. Включается музыка для атмосферы.

2. *Размещение книжной выставки на стеллаж.*
3. *Проведение интеллектуальной игры.*
4. *Фотосъемка.*
5. *Оценка игры участниками мероприятия (заполнение бланков обратной связи/анкет).*

Заключительный этап

1. *Подготовка информационного отчета для сайта учреждения и/или прессы.*
2. *Размещение статьи и фотоотчета на сайте учреждения и в социальных сетях.*
3. *Анализ мероприятия, выявление его достоинств и недостатков.*

Обработка бланков/анкет обратной связи. Обсуждение итогов мероприятия организаторами игры.

Предложенный алгоритм разработки и подготовки интеллектуальных игр позволяет организаторам четко спланировать свою деятельность и избежать ряда типичных ошибок.

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ РИНГ «ЗНАКОМЬТЕСЬ – ЮНОШЕСКАЯ БИБЛИОТЕКА»

Применение игровых технологий в библиотеке способствует созданию необходимых условий для интеллектуального развития пользователей, а также для успешного и продуктивного применения информации из различных областей знаний через игровую деятельность.

Одним из интерактивных форматов, который несколько лет успешно реализовывался специалистами Новосибирской областной юношеской библиотеки, является интеллектуальный ринг.

Интеллектуальный ринг – коллективное выполнение заданий, требующих применения продуктивного мышления в условиях ограниченного времени. Ринг развивает умственные способности, совершенствует и тренирует память, мышление, помогает закрепить и дополнить знания участников в рамках заданной темы. Такая форма мероприятия наиболее подходит для старшеклассников и студентов в возрасте от 15 до 24 лет, поскольку именно юношеская аудитория способна воспринимать большой поток информации и сохранить концентрацию в ходе игры.

Главными целями такого формата являются:

- создание ценностного, развивающего культурного пространства для молодежи на базе библиотеки;
- содействие продвижению имиджа привлекательной библиотеки в молодежной среде.

Основные задачи интеллектуального ринга:

- расширить кругозор и пробудить любознательность у молодых людей;
- повысить эрудицию и побудить молодёжь к развитию своих интеллектуальных способностей;
- сформировать навыки работы с информацией;
- проинформировать о возможностях и ресурсах библиотеки;
- стимулировать сплоченную работу в команде.

Интеллектуальный ринг – это групповая игра, поэтому общее количество команд можно набирать любое, но самый подходящий вариант 4-5 команд, поскольку это позволяет организаторам и ведущим мероприятия полностью контролировать процесс игры и полную включенность участников в игровых моментах.

Игроков в команду рекомендуется набирать до 6 человек, от этого зависит эффективность командного взаимодействия. Если их будет больше, то некоторые участники могут утратить внимание и выключиться из общего рабочего процесса. Также рекомендуется выбрать капитана команды. Капитан вытягивает задания, совещается с командой по ответу на вопрос и дает окончательный ответ жюри.

СТРУКТУРА ИГРЫ

Интеллектуальный ринг проводится в 3 раунда. Каждый раунд включает в себя отборочный тур и игру на ринге. Две команды, набравшие наибольшее количество очков в отборочном туре, выходят играть на ринг. После присуждения победы одной из команд на ринге, обе команды возвращаются в зал, где разыгрывается следующий раунд и проходит очередной отборочный тур. Побеждает команда, которая наберет наибольшее количество баллов в процессе всего ринга.

Схематично процесс проведения интеллектуального ринга представлен следующим образом *(см. схему 2)*.

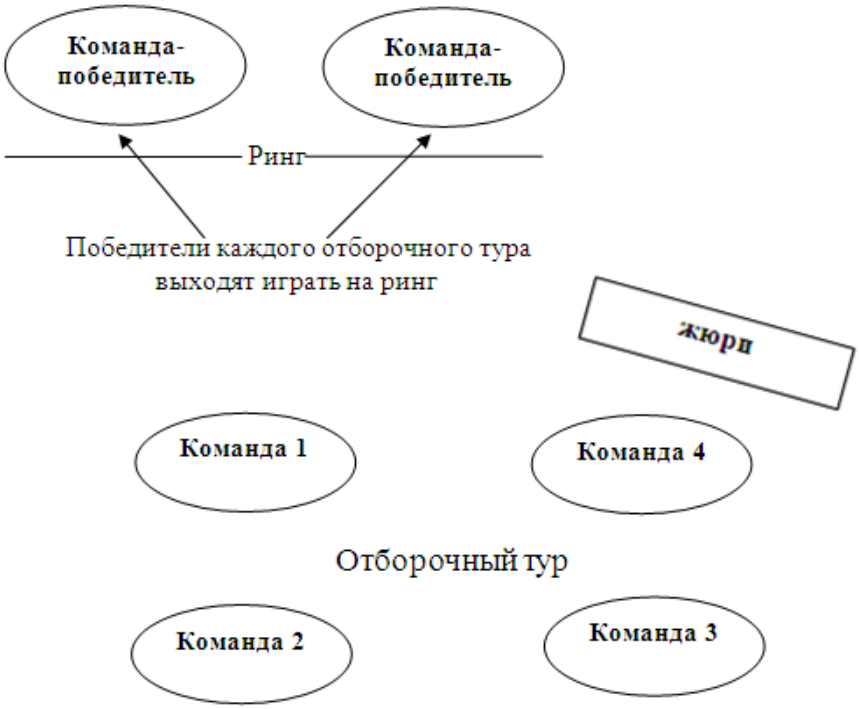


Схема 2 – процесс проведения интеллектуального ринга «Знакомьтесь – юношеская библиотека!»

Важным элементом интеллектуального ринга является книжная выставка. На выставке рекомендуется представить книги, по которым были подготовлены вопросы проводимого мероприятия. Это наглядно доказывает, что все вопросы интеллектуального ринга составлены по изданиям, которыми располагает библиотека. Участники в процессе игры могут обращаться за помощью к книгам при ответе на поставленный вопрос, однако следует помнить, что подобное решение снижает темп игры.

В конце мероприятия, пока подводятся итоги, рекомендуется еще раз обратить внимание участников на выставку, сделав привязку к вопросам интеллектуального ринга.

В **первом раунде** отборочный тур включает в себя 3 письменных вопроса. Все команды одновременно получают задание на карточках и отвечают на пустых бланках, которые по истечению времени передаются жюри. Далее разыгрывается второй, а затем третий вопрос. Эксперты проверяют ответы и оглашают участникам результаты. На выполнение каждого задания отводится 1 минута. За правильно выполненное задание каждая команда получает 1 балл.

Вопросы могут быть разными по форме. То же самое касается и содержания. Главная особенность интеллектуальной игры в библиотеке – это не проверка знаний участников, а расширение кругозора ребят. Поэтому специалисты юношеской библиотеки для данного интерактивного формата мероприятия составляют вопросы, касающиеся широкого спектра знаний, ответить на которые можно путем логических размышлений.

Для наглядности ниже приведены примеры заданий отборочного тура.

Пример №1: **«Японцы учат своего ребенка этому с раннего детства. Он должен делать это при встрече, расставании, заключении сделки и неудаче, когда ему больно и когда ему стыдно. При каких обстоятельствах это делаем мы?»**

Ответ: *Когда нам весело, речь идет об улыбке*

Пример №2: Данное задание составлено на основе фонда отдела отраслевой литературы Новосибирской областной юношеской библиотеки. В таблице представлены праздники, а внизу перечислены страны, которые следует вписать напротив соответствующего праздника. Для облегчения задания в скобках специально дана подсказка, которая наталкивает на правильный ответ.

Задание	**Правильные ответы**
День новой селедки или **Праздник селедки** (По традиции в Голландии первая бочка рыбы преподносилась монархам)	
Ковбойский фестиваль (Здесь прошли XV Олимпийские игры в 1988 г.)	
Ночь редиски (Родина ацтеков)	
День раков (Одна из самых крупных в мире, и, пожалуй, самая грандиозная в Скандинавии вечеринка)	

Сырные бега (Празднуется в течение 2-х столетий и объявляет праздник человек в белом смокинге и черном цилиндре)	
Луковый рынок (Проводят 4 ноября в Берне)	
Праздник медведя (Празднуется народом манси, проживающим на севере)	
Праздник Чистоты и Ясности (Веер вешают на ворота в качестве оберега)	

Страны: Нидерланды, Китай, Великобритания, Канада, Швеция, Россия, Мексика, Швейцария.

Во время отборочных туров жюри подсчитывает баллы и после объявления промежуточных результатов, две команды, набравшие наибольшее количество очков выходят играть на ринг. Командам задается вопрос, который может быть как устным, так и в формате видео или изображения. На обдумывание ответа на заданный вопрос дается всего 1 минута. Команда, готовая дать ответ, поднимает руку. Если звучит неправильный ответ, то ход переходит другой команде. За правильный ответ начисляется 1 балл. Если ни одна команда не справилась, то ведущие зачитывают правильный ответ.

Вопросы на ринге могут быть на рассуждение или на знание конкретных фактов.

Например, **«В 2015 году было отпраздновано 100-летие известнейшего живописного полотна, созданного в России и давшего направление целому стилю в искусстве, воплотившемуся также и в дизайне. Назовите это произведение».**

Ответ: *Малевич К. «Черный квадрат»*

Как показывает практика, не всегда подобранные вопросы к игре имеют успех у участников. Происходят ситуации, когда участники испытывают значительные трудности при ответе на поставленный вопрос.

Например, «**Студенту Баухауза (первая школа художественного конструирования) Марселю Брейеру во время студенческой вечеринки пришла в голову мысль согнуть пополам только что разработанный им столик. Что получилось из этой фантазии в результате?»**

Ответ: *Марсель Лайош Брёйер сконструировал и первый вариант* ***знаменитого трубчатого стального стула Брёйера.*** *Одно из самых известных его произведений — стул из металлических трубок «Василий», конструкция которого навеяна формой велосипедного руля*

Представленное задание – узкого спектра знаний. Такие вопросы участников игры заводят в тупик, если они об этом никогда не слышали и не изучали это в учебных заведениях. Рекомендуется для интеллектуального ринга подбирать вопросы с более известными фактами, иначе интерес аудитории с каждым подобным заданием будет снижаться, и в конце отзывы о мероприятии будут неудовлетворительными.

Если хочется про это сказать и данная информация хорошо вписывается в тематику ринга, то лучше всего такие вопросы не формулировать в задания, а представлять их как информационные вставки, например «А знаете ли вы, что…?» в паузах, когда жюри подводит промежуточные итоги, или происходят какие-либо заминки в процессе игры.

Во **втором раунде** отборочный тур включает в себя 2 задания «литературная арифметика» и 1 задание на знание героинь литературных произведений.

Как составляются задания «литературная арифметика». Первое, что следует сделать – это составить список произведений, в названиях которых присутствует цифры. Затем используя математические способности и подстановки составить пример. Суть задания может быть разная. Например, составляется упражнение, в котором в итоге получается цифра «7». Далее по условиям следует написать не менее 3-х произведений с авторами, в названиях которых содержится данная цифра.

Пример №1: «Вам необходимо решить математический пример и вспомнить 3 художественных произведения, в названиях которых содержится результат этого упражнения».

$$(\text{Шварц Е. «Два брата»})^2 + \frac{\text{Желязны Р. «9 принцев Амбера»}}{\text{Чехов А. «Три сестры»}} = ?$$

Ответ:

- *«Любовь в седьмом вагоне» – О. Славникова*
- *«Семь подземных королей» – А. Волкова*
- *«Белоснежка и семь гномов» – братья Гримм*
- *«Волк и семеро козлят» – русская народная сказка*

Или, составляется математический пример, в котором в итоге получается цифра «3». Дополнительно к примеру приводится аннотация на произведение. Имея цифру и внимательно изучив аннотацию, необходимо определить про какое произведение идет речь.

Пример №2: «Вам необходимо решить математический пример и внимательно прочитать аннотацию. Сопоставив результат, угадайте название произведения, о котором идет речь».

$$\sqrt{\text{А. Дюма «45»} + \text{Ж. Верн «Вокруг света в восемьдесят дней»} \times \text{В. Шекспир «Двенадцатая ночь»}} = ?$$

К. Симонов «Двадцать дней без войны»

Это проникновенный, искренний роман о дружбе и любви. Герои романа, пройдя крещение войной, идут по жизни вместе и в радости, и в горе. Вряд **ли есть другое** произведение, где так пронзительно и честно описывается преданность друзей и так необыкновенно – нежная и трогательная история любви.

Ответ: *«Три товарища» Э.М. Ремарк*

В отборочных турах могут быть не только задания на местах, но и подвижные, которые также заряжают участников ринга интересом и азартом. В Новосибирской областной юношеской библиотеке имеются куклы, воплощающие известные женские образы классической отечественной и зарубежной литературы. С ними можно составить любое по содержанию задание. Например, на отдельном столике помещается несколько кукол-героинь из литературных произведений, рядом в хаотичном порядке раскладываются карточки «рубашкой» вверх с описанием на каждую представленную куклу. Задача капитанов команды выбрать карточку и вместе с командой отгадать, про какую героиню и литературное произведение идет речь. Затем нужно выбрать подходящую под описание куклу и в отделе художественной литературы найти соответствующее произведение.

Для наглядности приводится пример задания.

Пример: Описание героини.

***«Она* идеал женщины, способной на глубокую и преданную любовь. Она, сопереживает любимому, который впервые увидев ее, не мог пройти мимо. И**

желтые цветы в её руках, словно тяжелое предзнаменование их непростых отношений. Она, непереносимо страдая, становится ведьмой, проходит испытания на балу. Избавлением становится смерть, приносящая долгожданную награду лунным покоем и вечной тишиной».

Ответ: *Маргарита, М.А. Булгаков «Мастер и Маргарита»*

По истечению времени, капитаны команд по очереди защищают свой выбор. Такое задание позволяет участникам правильно распределить роли в командах. Кто-то определяет имя героини, произведение и автора. Далее другие определяют куклу по описанию, затем могут всей командой или выборочно идти в отдел художественной литературы, искать данное произведение.

При защите капитаны зачитывают описание героини, демонстрируют выбранную куклу и аргументируют свой выбор.

Ценовой расклад задания следующий:

- за верное определение художественного произведения – 2 балла;
- за правильный выбор куклы – 1 балл;
- поиск и передача книги членам судейской коллегии – 2 балла.

Итого, задание оценивается в 5 баллов.

На выполнение задания отводится 5 минут.

Завершается второй раунд игрой на ринге двух команд-победительниц по принципу первого раунда.

В **третьем раунде** отборочный тур включает в себя рулетку с вопросами. Всего выделено 7 тематических блоков, которые распределены по цветам. В каждой теме по 4 вопроса.

- Белый – «Литературная вселенная» (4 вопроса)
- Красный – «Занимательная история» (4 вопроса)
- Зеленый – «Юношеская библиотека» (4 вопроса)
- Желтый – «Непостижимая Азия» (4 вопроса)
- Фиолетовый – «Дизайн» (4 вопроса)
- Голубой – «Науки не от скуки» (4 вопроса)
- Розовый – «Интригующая Европа» (4 вопроса)

Пример №1:

Оранжевый – «Занимательная история»

Римский философ Марк Аврелий советовал всем: «не можешь изменить обстоятельства, измени …»?

Ответ: *Свое отношение*

Пример № 2:

Желтый – «Непостижимая Азия»

О каких мужчинах гласит китайская мудрость: «За святость и умеренность бог награждает человека вторым лицом»?

Ответ: *Об обладателях лысины*

Пример №3:

Зеленый – «Юношеская библиотека»

Назовите не менее 10 сервисных услуг, которые предоставляет интернет-зал Новосибирской областной юношеской библиотеки?

Ответ: *самостоятельная работа на ПК,*
выход в Интернет,
набор текста,
распечатка документа,
сканирование документов,
брошюровка документов,
ксерокопирование документов,
ламинирование документов,
запись информации на любой внешний носитель,
отправка информации по электронной почте

Капитаны команд, в порядке нумерации игровых столов крутят рулетку и выбирают карточку с вопросом того или иного цвета, на которую указывает стрелка, после чего ведущие озвучивают вопрос и команда отвечает.

За каждый правильный ответ команда получает 1 балл. На совместное обдумывание ответа отводится 1 минута.

Далее подводятся промежуточные итоги раунда и 2 команды выходят состязаться на ринг.

После подведения итогов игры озвучиваются результаты, командам вручаются дипломы победителей, а остальным благодарственные письма за участие и, по возможности, призы. Рекомендуется подвести итоги мероприятия и наградить участников игры в торжественной обстановке с музыкальным сопровождением. Этот элемент поможет мероприятию запомниться и станет кульминацией проведенного интеллектуального ринга.

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»

В качестве ещё одной формы игровых технологий, использованной для развития молодёжи и привлечения внимания к чтению, юношеской библиотекой была апробирована интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?» по методике Семёна Родыгина, автора собственной программы системного развития логического мышления, создателя и ведущего различных интеллектуальных игр в форматах «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Своя игра» и других.

Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?» (по авторской методике Семёна Родыгина) – это командное состязание, которое учит в нестандартной ситуации проявлять свои знания, логические способности, смекалку, стимулирует интерес к чтению литературы (художественной, научно-популярной) и другим областям знаний, расширяет кругозор, тренирует внимательность. Состоит из двух этапов: разминка (набор различных конкурсных заданий) и блок вопросов на логику «Что? Где? Когда?». Подходит для участников от 12 лет и старше.

Игра может быть на общую эрудицию или тематической. В зависимости от вида мероприятия организаторами мероприятия достигаются разные цели и задачи.

Интеллектуальная игра на общую эрудицию нацелена на создание условий для формирования интереса к чтению. Задачи: проявление имеющихся знаний и обогащения новыми в разных областях науки, культуры, искусства, спорта и т.д., формирование навыков командной работы, проявление логических способностей, смекалки всеми членами команды.

Цели мероприятия тематического характера будут зависеть от его наполнения. Например, сотрудниками юношеской библиотеки была создана интеллектуальная игровая программа для подростков «Мы со сказкою растём». Из формата мероприятия по методике интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?» были взяты идеи форм проведения заданий разминочного блока, на их основании составлены задания по фольклорной и литературной русской сказке. В рамках мероприятия дополнительно к игровому моменту ведущий совместно с командами между заданиями формулирует законы, имеющиеся в волшебной сказке. В этом случае цель мероприятия заключается в привлечении внимания к чтению и создании условий для формирования морально-нравственных качеств личности. Задачами является проявление своих знаний и обогащение новыми, формирование навыков командной работы, тренировка логических способностей и смекалки.

ОРГАНИЗАЦИОННЫЕ МОМЕНТЫ

Рекомендуется проводить мероприятие с 3-5 командами, в команде по 6 человек. В сумме это оптимальное количество участников для ведущих, начинающих проводить игры подобного формата. Люди, имеющие навык проведения подобных мероприятий и умеющие владеть вниманием большого количества человек могут проводить мероприятие для большего количества команд. Так С. Родыгин в юношеской библиотеке проводил интеллектуальные игры на общую эрудицию одновременно для 11 команд. В этом случае командам давалось больше письменных заданий в разминочном блоке игры, чтобы избежать спорных ситуаций при одновременной даче ответов в устных конкурсных заданиях.

Возможно проведение игры для команд с участниками разного возраста, но с небольшим разрывом, например 15-18 лет.

Для учета итогов игры на протяжении мероприятия ведется турнирная таблица. При участии 3-5 команд ведущий самостоятельно может вносить результаты в турнирную таблицу. При проведении интеллектуальной игры для большого количества команд, у ведущего должен быть помощник для выполнения этой задачи.

Важным условием при проведении мероприятия является поддержка команд ведущим. В начале мероприятия он настраивает их на активную работу, призывает быть энергичными и деятельными, не молчать, выдвигать в качестве ответов любые идеи, работать в команде, в этом случае вырастают шансы на победу. В процессе игры он продолжает стимулировать у них активную интеллектуальную деятельность, подталкивать к выдвижению самых разных вариантов ответов, даже неверных. Чаще всего во время устных заданий у команд нет возможности посовещаться, поэтому ответ должен давать тот, у кого есть какой-либо вариант. Во время письменных заданий у участников игры есть возможность через выдвижение различных гипотез и сообща, работая в команде, прийти к правильному варианту ответа. Лучше дать неверный ответ, чем упустить свой шанс и не сказать ничего – эта установка проговаривается ведущим на протяжении всей игры и ею должны руководствоваться команды.

Еще одним важным моментом является то, что ведущий постоянно акцентирует внимание команд на том, кто из них является победителем в

завершившемся конкурсном задании. Таким образом, он подчеркивает сильные стороны участников этой команды, а подростки получают эмоциональную поддержку, так необходимую для их возраста. Участники из проигравших команд после игры понимают сами или обсуждают с библиотекарем/педагогом, в каких темах, заданиях им следует подтянуть свои знания и эрудицию, чтобы стать победителями в следующий раз.

Письменные задания команды проверяют сами друг у друга. Они обмениваются подписанными листами с выполненным заданием, ведущий диктует ответы, проверяющие команды помечают правильные из них. Параллельно они проверяют сами себя и узнают, где они ответили верно или неверно и фиксируют в уме те ответы на вопросы, на которые они ответили неправильно или вообще не написали никакого варианта ответа. Если у команды есть свой вариант ответа, отличный от ответа ведущего, они могут озвучить его вслух, и если он подходит по смыслу и ведущий его засчитывает, то проверяющая команда его тоже засчитывает и начисляет балл за этот ответ. После завершения озвучивания ответов ведущим команды подсчитывают количество баллов и называют их ведущему для внесения в турнирную таблицу. Таким образом, для проведения игр не нужен дополнительный человек, который бы проверял выполненные задания.

Отметим, что во время игр ведущий при необходимости дает комментарии к ответам на вопросы, тем самым расширяя кругозор участников мероприятия.

СТРУКТУРА ИГРЫ

Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?» состоит из двух блоков *(см. Схему 3)*: разминка (набор различных конкурсных заданий), и вопросы на логику в формате телевизионной игры «Что? Где? Когда?». Общая длительность мероприятия в классическом варианте составляет 2 часа. При необходимости ее можно варьировать, как в большую сторону (увеличивать длительность разминки), так и в меньшую (за счет уменьшения разминки и блока с логическими вопросами).

Блок разминка наполнен заданиями, которые озвучивает ведущий и на них можно отвечать устно, письменно, и заданиями, которые выдаются на бланках и выполняются письменно. В каждом из видов заданий может быть разное количество вопросов. Так задания, которые озвучивает ведущий и на них отвечают устно или письменно, состоят из порядка 10-15 вопросов, задания на бланках содержат от 15 до 30 вопросов. Вопросы рассчитаны на точное знание и логику, сообразительность, внимательность. На поиск ответа на вопросы, требующие письменного или устного ответа, дается 5 секунд. На выполнение заданий на бланках дается от 3 до 5 минут. За каждый правильный ответ команде начисляется 1 балл.

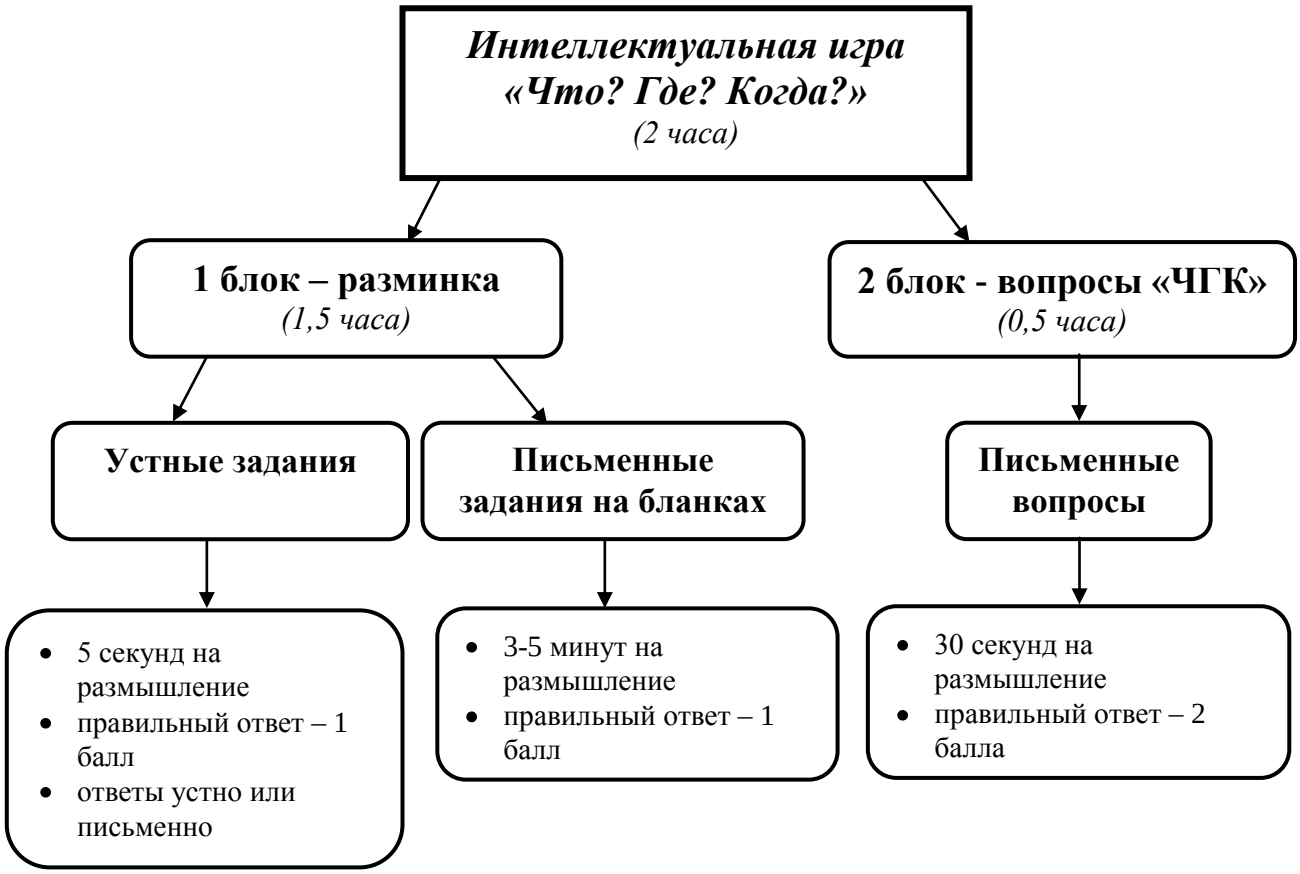


Схема 3. Блоки проведения интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?»

Ответы на логические вопросы блока «Что? Где? Когда?» даются письменно и оцениваются в 2 балла. На размышление командам дается 30 секунд.

НАПОЛНЕНИЕ БЛОКА «РАЗМИНКА»

Разминка начинается с легких вопросов, чтобы участники смогли разговориться, расслабиться и настроиться на рабочий лад, появился контакт с ведущим. Чаще всего для первого задания используются загадки. Все отгадки расположены в алфавитном порядке, и команды всегда знают, на какую букву отгадывают слово. Озвучивается около 10-12 загадок. Могут использоваться иные устные задания с вопросами, на которые легко ответить.

Далее начинается череда письменных и устных конкурсов, а также заданий с использованием экрана или музыкальные вопросы. Задания разминки усложняются с каждым разом. Таким образом, проходит подготовка к блоку вопросов «Что? Где? Когда?».

Варианты заданий на разминку:

- отгадать фамилии известных личностей по истории происхождения их фамилии (устно/письменно),
- по цитатам из детских книг отгадать название произведения и автора (устно/письменно),
- «перевертыши» книг, фильмов, картин, музыкальных произведений (устно/письменно),
- подобрать антоним к словам (устно/письменно),
- по кадру из фильма назвать картину (устно/письменно),
- научную формулировку пословицы сформулировать в обычном виде (устно/письменно),
- по имени героя назвать его возлюбленную/возлюбленного (устно/ письменно),
- по звучащему отрывку композиции назвать композитора, исполнителя, название песни (устно/письменно),
- по кадру из фильма угадать название кинокартины (устно/письменно) и т.д.

Варианты заданий на разминку, подготовленные на бланках:

- подписать названия животных / птиц / цветов и т.д., изображения которых расположены на листе с заданием в алфавитном порядке (письменно),
- по карикатуре узнать известную личность: актера, певца, общественного деятеля (письменно),
- разгадать криптограммы (письменно),
- разгадать тематические ребусы (письменно),
- по портрету угадать фамилию известного человека: политического деятеля, писателя, космонавта, военачальника и т.д. (письменно),
- по части лица отгадать известную личность (письменно),
- по изображению памятника указать героя, в честь которого он сооружен (письменно),
- по изображению памятника отгадать, в каком городе/стране он находится (письменно),
- под изображениями, взятыми из энциклопедического словаря, на определенную букву алфавита, подписать название того, что изображено (письменно) и т.д.

Это маленькая часть вариаций того, во что можно поиграть с командами. Все зависит от идей и воображения организаторов мероприятий.

Далее приведены несколько вариантов конкурсов для игр на общую эрудицию. Задания даны в сокращенном количестве вопросов от используемого количества во время игр.

Пример 1. По заголовкам глав книг нужно назвать произведение и его автора. Ответы можно давать как устно, так и письменно.

1. «Вести из Ялты», «Полет», «На Воробьевых горах», «Седьмое доказательство».

(«Мастер и Маргарита» Михаил Афанасьевич Булгаков)

2. «Крупный кит неизвестного науки вида», «Саргассово море», «Наутилус», «Индийский океан».

(20 000 лье под водой» Жюль Верн)

3. «Вожатый», «Сержант гвардии», «Тулупчик заячий», «Пугачевщина».

(«Капитанская дочка» А.С. Пушкин)

4. «Спуск с Кордильер», «37 параллель», «Путешественники продолжают вести птичий образ жизни», «Почему же Дункан крейсировал вдоль восточного берега Новой Зеландии?».

(«Дети капитана Гранта» Жюль Верн)

5. «Вниз по кроличьей норе», «Синяя гусеница дает совет», «Безумное чаепитие», «Королевский крокет».

(«Алиса в стране чудес» Льюис Кэрролл)

Пример 2. Карикатурист изобразил идиомы – устойчивые выражения в виде рисунка. Требуется под картинкой написать зашифрованные устойчивые выражения. Выполняется письменно.

1. *Как на гвоздях/ Как на иголках*
2. *Как корова языком слизнула*
3. *Принимать в штыки*
4. *Как сквозь землю провалился*
5. *Как рыба в воде*
6. *Ухо востро*
7. *Наломал дров*
8. *Наклеивать ярлыки*
9. *Сидеть сложа руки*
10. *Ни жив, ни мертв*
11. *Носить воду в решете*
12. *Обивать пороги*
13. *Чертова дюжина*
14. *Плавает как топор*
15. *Ездить зайцем*

Аналогичные задания можно составлять самостоятельно с помощью книг Марка Исааковича Дубровина «Русские фразеологизмы в картинках».

Пример 3. На экране показываются кадры из фильмов. Задача назвать фразу – крылатое выражение, произносимое героем кинокартины в сцене, зафиксированной на кадре из фильма. Команды дают ответы устно по поднятой руке или письменно.

Вот скажи мне американец, в чём сила? Разве в деньгах?

(«Брат – 2»)

Бонд. Джеймс Бонд.

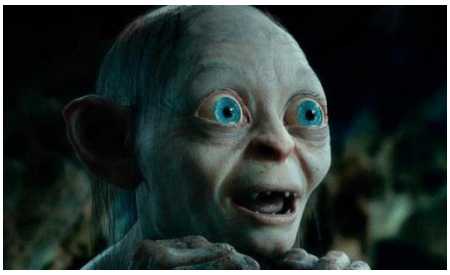
(«Казино Рояль» – фильм об агенте 007)

I’ll be back.

(«Терминатор»)

Да пребудет с тобой сила...

(«Звездные войны»)



Моя прелесть.

(«Властелин колец»)

— Как мне понять, что он выбрал меня?

— Он попытается тебя убить.

(«Аватар»)

Пример 4. Отгадать стихотворные анаграммы. Выполняется письменно. Задание выдается на бланках.

Знает маленький Иван,
Как и брат его Антон –
В филармонии …..,
А инертный газ – ….. .
(орган - аргон)

Услышал зайка вдруг
Шуршание и хруст,
И треск, и сильный ….
И спрятался под …. .
(стук - куст)

Я рисовал картину маме –
Солдат, винтовки, пушки, …..,
Но получилась у меня
Лишь непонятная ….. .
(знамя - мазня)

Книга есть у мусульман,
Называется …..,
А у маленького клёна
Есть и корни, есть и ….. .
(коран - крона)

На Пасху нам Егор Ильич
Принес и яйца, и …..,
А солнышко сквозь тучи
Послало теплый ….. .
(кулич - лучик)

Приготовил я вопросик
Для смышлёного Луки:
На лице у нас есть …..,
А на ножках есть ….. .
(носик - носки)

Пример 5. Письменное задание, дается на бланках. Даны фамилии. Нужно отгадать, кем являются по профессии носители этих фамилий, переставив буквы в словах.

1. Кводрин
2. Лодазов
3. Цпеев
4. Рапов
5. Алербина
6. Мисташин
7. Кемахин

(Дворник, водолаз, певец, повар, балерина, машинист, механик)

Обращаем, ваше внимание, что при подготовке материала к игре нужно внимательно следить за соблюдением «Федерального Закона о защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию». Например, при отборе кадров из фильмов и проведении игры на аудитории 7-8 классов, нельзя использовать кадры из фильмов «Терминатор» или «Казино Рояль», так как у них возрастное ограничение 16+. На картинках или эпизодах из фильмов не должно быть изображено сигарет, сцен насилия, распития спиртных напитков и т.д.

БЛОК ВОПРОСОВ НА ЛОГИКУ «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»

После разминки разыгрываются вопросы на логику из блока «Что? Где? Когда?».

Рассмотрим примеры таких вопросов:

1. В античные времена древние греки использовали этот предмет для доставки в осажденный город сообщений об условиях капитуляции. Сейчас этот предмет стал спортивным аксессуаром и используется в легкой атлетике. О каком предмете идет речь?

Метательный диск

2. Родился этот человек в конце 18 века. Его мать звали Анна Алексеевна. Воспитывался он в Москве, а после три года учился за границей. Вернувшись, пытался сделать карьеру на государственной службе, но быстро отказался от этого. Вопрос: отчего этого человека постигло горе?

от ума, А.А. Чацкий – главный герой комедии «Горе от ума» А.С. Грибоедова

3. Когда этот литературный герой пришел дать объявление в газету о своей пропаже, редактор был так тронут его бедой, что дал ему нюхательному табаку. А что пропало у литературного героя?

Нос, Н.В. Гоголь, повесть «Нос»

4. По данным книги рекордов Гиннеса самым быстро говорящим человеком является Джек Смит из Канады. Вспомните все, что вы знаете про Канаду, и ответьте на вопрос: кем является по профессии Джек Смит?

Хоккейный комментатор

5. В наших сибирских условиях с суровыми зимами ценится, если окна дома выходят на южную сторону. А в какой точке земного шара можно построить дом, окна которого все будут выходить на юг?

Северный полюс Земли

Рассмотрим примеры вопросов, использованные сотрудниками юношеской библиотеки на мероприятиях к Году экологии:

1. Помимо Красной книги, в которую с 1958 года ученые заносят исчезающие виды животных и растений, есть еще и Черная книга. Вопрос: о чем Черная книга?

В Черную книгу включены животные и растения, навсегда исчезнувшие с лица земли из-за разрушительной деятельности человека

2. Журнал для огородников рекомендует за 10-15 дней до созревания клубники разбрасывать вдоль грядок перекрашенные в красный цвет камушки. Для чего разбрасываются вдоль грядок перекрашенные в красный цвет камушки?

Птицы, приняв красные камешки за клубнику, пробуют их съесть, но не могут. А когда поспевает клубника, они принимают ее за камушки и пролетают мимо

3. В прибрежной зоне Таиланда, в провинции Наратйват в воду сбрасывают кузова старых машин. Протестов экологов это отнюдь не вызывает. А что таким способом пытаются сделать?

Восстановить коралловые рифы

4. Законодательством солнечной Калифорнии в защиту окружающей среды для продавцов автотранспорта установлено правило: на каждые 50 проданных автомашин должно быть продано минимум одно ЭТО. Что же таким образом продвигают американские экологи?

Электромобили

5. Российские экологи выступили с неожиданным предложением начать покупать на Новый год ИХ: так граждане будут спасать природу, поскольку некий процесс наносит экологии гораздо больший ущерб. Назовите ИХ двумя словами.

Живые деревья. Можно засчитать в качестве правильного ответа: настоящие/натуральные деревья/ели/ёлки/сосны.
Комментарий: изготовление искусственной елки наносит гораздо больший ущерб, нежели вырубка живой

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

После завершения второго блока подводятся итоги игры, команда-победитель награждается дипломом победителя. Возможно вручение подарков. При участии большого количества команд, могут быть дипломы победителей для 1, 2 и 3 мест.

Подводя итоги, обратим внимание, что, несмотря на большую длительность мероприятия – 2 часа, из-за использования различных форм работы по ходу игры, ведущему удается удерживать внимание участников команд. Они увлечено решают поставленные задачи, интересно проводят время, приобретают новые знания и навыки, саморазвиваются и не замечают, как проходит время.

Формат интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?» с заданиями на общую эрудицию будет отличным способом для проведения тренировок в клубах интеллектуальных игр. А сельским библиотекарям рекомендуем применять данную форму для командных состязаний среди учащихся разных классов. Например, предложить в школе интеллектуальную игру в качестве вечернего мероприятия для учащихся старших классов.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Куратова, М. И. Интеллектуальная игра «Брей-ринг» [Электронный ресурс] / М.И. Куратова. – Режим доступа : http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/raznoe/2015/01/23/intellektualnaya-igra-brey-ring-0 (дата обращения 5.12.2017).
2. Кутас, Э. А. Интеллектуальные игры как одна из форм игровой деятельности молодежи [Текст] / Э.А. Кутас // Роль личности в истории: реальность и проблемы изучения . – Минск : БГУ, 2011. – С. 143-147.
3. Мандель, Б. Р. Интеллектуальная игра: социокультурный феномен в движении (к вопросам истории и определения сущности) [Электронный ресурс] / Б.Р. Мандель // Современные проблемы науки и образования . – Режим доступа : https://www.science-education.ru/ru/article/view?id=1079 (дата обращения 1.12.2017). – Загл. с экрана.
4. Мандель, Б. Р. От «просто игры» до игры интеллектуальной: на перекрестке научных дисциплин [Текст] / Б.Р. Мандель // Вопросы культурологии . – 2006. – №5. – С. 34 – 38.

СПИСОК РЕКОМЕНДУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Антипова, В. Б. 100 форм работы по продвижению чтения, и не только : словарь – справочник для библиотекаря [Текст] / В. Б. Антипова. – Москва : Библиомир, 2015. – 175 с.
2. База вопросов «Что? Где? Когда?» [Электронный ресурс]. – Режим доступа : https://db.chgk.info/last .
3. Баландин, Б. Б. Большая книга интеллектуальных игр и занимательных вопросов для умников и умниц [Текст] / Б. Б. Баландин . – Москва : Рипол Классик, 2008. – 512 с.
4. Бер, И. Л. Своя игра. Кн. 1 [Текст] / И. Л. Бер . – Москва : Эксмо, 2010. – 272 с.
5. Комаров, Е. Мастерская хорошего настроения [Текст] / Евгений Комаров // Библиотечное дело. – 2013. – №14. – С. 3-5.
6. Левин, Б. Е. Что? Где? Когда? : энциклопедия головоломок [Текст] / Б. Е. Левин . – Москва : Олимп : Астрель, 2010. – 574 с.
7. Опарина, Н. П. Игровые формы и методы в работе детских библиотек [Текст] : учебно-методическое пособие / Н.П. Опарина . – Москва : Литера, 2010. – 135 с.
8. Тренировка памяти и интеллекта [Текст] . – Москва : АСТ : Астрель, 2010. – 320 с.
9. Шашина, В. П. Методика игрового общения [Текст]. – Ростов-на-Дону : Феникс, 2005. – 283 с.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ 3
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА – АКТУАЛЬНЫЙ МЕТОД РАБОТЫ С МОЛОДЕЖЬЮ 4
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ РИНГ «ЗНАКОМЬТЕСЬ – ЮНОШЕСКАЯ БИБЛИОТЕКА» 8
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?» 16
СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ 26
СПИСОК РЕКОМЕНДУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ 26