

Л.В. Климович

Играем в «знатоков»

Организация и деятельность
клубов интеллектуальных игр

Минск
ЧУИП «Белорусский верасень»
2005

УДК 374.7
ББК 77.04
К49

Климович, Л.В.

К49 Играем в «знатоков»: [Текст]: Организация и деятельность клубов интеллектуальных игр / Л. В. Климович. — Мн.: ЧУИП «Белорусский верасень», 2005. — 196 с.

ISBN 985-6775-03-5.

В книге автор рассказывает о личном опыте создания и организации команд и клубов интеллектуальных игр. В центре его внимания проведение игр, турниров и фестивалей среди школьников.

Для педагогов школьных учреждений.

УДК 374.7
ББК 77.04

ISBN 985-6775-03-5

© Климович Л.В., 2005

© Оформление. ЧУИП «Белорусский
верасень», 2005

ВСТУПЛЕНИЕ

ВЫ ПРИСОЕДИНЯЕТЕСЬ К ПРОФЕССИИ

Телевизионный феномен восьмидесятых — игра «Что? Где? Когда?» — породил множество других социальных и культурных феноменов: возникло обширное интеллектуально-игровое движение сродни движениям КВНщиков, бардов, эсперантистов, туристов, ролевиков и т. д. Это движение вылилось в разнообразные объединения «знатоков» — от отдельных команд до международных общественных организаций, которые стали проводить независимые от телевизионного «прародителя» игры, фестивали и турниры, в том числе и для детей.

Появилась достаточно редкая и официально не существующая профессия: тренер команд юных «знатоков». Эта профессия относится к сфере образования и именуется «руководитель клуба интеллектуальных игр». На самом же деле человек, играющий во взрослые игры с детьми, должен быть в одном лице и педагогом (в самом широком смысле), и психологом, и автором-«вопросником», и режиссером-постановщиком, и ведущим-шоуменом, и имиджмейкером, и продюсером, и энтузиастом. Учить, воспитывать, налаживать контакты, предотвращать конфликты, писать вопросы для игр, ставить и вести их на сцене, создавать команды и вывозить на турниры, получая за это весьма и весьма скромные материальные блага, — все это работа одного человека — руководителя клуба интеллектуальных игр.

Мне повезло ... Во-первых, мы работаем вдвоем (в гомельском клубе интеллектуальных игр «Белая рысь», который с 1993 г. прописан в Гомельском областном Дворце творчества детей и молодежи — «семейная фирма» Тамары и Леонида Климовичей). А во-вторых, когда-то я «попал в телевизор» — «самый азартный в интеллектуальном казино», «профессиональный игрок» ...

Итак, от «профессионального игрока» до любителей работы — книга о несуществующей профессии и о взрослых играх с детьми.

ИГРАЕМ В ЗНАТОКОВ!

ГЛАВА ПЕРВАЯ

ВЫ ХОТИТЕ ИГРАТЬ, НО НЕ ЗНАЕТЕ, С ЧЕГО НАЧАТЬ

1. КОМАНДА

Проще всего создать команду по образу и подобию телевизионной. А иногда ее и создавать не надо — она возникнет стихийно из старых друзей, из хороших знакомых или просто из одноклассников.

Команда — это шестеро игроков, один из которых обязательно капитан. А если эти шестеро еще в нежном возрасте, рядом с ними обязательно должен быть человек, который решил отдать им часть своего времени и сердца.

Команда — растущий организм. Как этот организм возникает, как с ним обращаться, от чего оберегать, чем его кормить и какой для него создавать режим, мы узнаем в главах «Вы знакомитесь», «Вы начинаете игру» и «Вы пестуете команду». Однако помните: неизбежно наступит момент, когда этот организм прекратит свой рост и начнет «размножаться». Способов размножения несколько. К примеру, честолюбивый игрок решит создать новую команду. Он уйдет из прежней — один или с друзьями. Или: появились на тренировках друзья команды, знакомые игроков (или даже случайные зрители) и захотелось им вдруг тоже поиграть, попробовать себя... Так появляется еще одна команда. И еще одна... Словом, приходит время, когда рождается КЛУБ.

2. КЛУБ

Сколько бы ни было в клубе команд — две или две дюжины, — все равно это клуб, особый мир со своей атмосферой, со своими традициями (их не надо придумывать, они рождаются сами), своей историей, своими кумирами и злодеями... Со своими лидерами (если их нет, они скоро появятся), со своими играми и чемпионатами. Игра — это соперничество и пламя, и поддерживать его можно, если постоянно подбрасывать в него дровишки. Как это делается, вы узнаете, прочитав главу «Вы делаете турнир». Но сколько бы ни было турниров и игр в клубе, как бы ни были умны, сильны и непобедимы лидеры, все равно клубная молва (или собственное честолюбие) заставляет идущих впереди скрестить шпаги не только с привычными, но и с иными соперниками. Как бы ни были милы правила и традиции, все равно тянет посмотреть: а как там у других?

Вот так и происходит сближение клубов разных школ, вузов, районов и городов. Играя вместе на турнирах, выезжая в гости или принимая гостей, неминуемо приходят к мысли: надо объединяться! Чтоб не пропасть поодиночке, чтоб помогать друг другу словом и делом, чтоб было больше порядка в этих самых играх и турнирах, чтоб было кому, в конце концов, координировать знатоковскую вольницу и представлять ее интересы где бы то ни было...

Так из разных клубов Советского Союза родилась в свое время Международная ассоциация клубов «Что? Где? Когда?» (МАК), так в Беларуси появился БЛИК.

3. БЛИК

БЛИК — это Белорусская лига интеллектуальных команд, а точнее, общественное объединение «Белорусская лига интеллектуальных команд» (далее. — Лига).

15 января 1995 г. тренеры детских команд (и некоторые взрослые игроки), собравшись в Гомеле на очередном (втором) юношеском чемпионате республики, приняли решение об объединении. Это был исторический день ...

С тех пор Лига выросла, расширила свое влияние от Гомеля и Минска «до самых до окраин». Сегодня каждый областной центр имеет регионального представителя БЛИК, к которому можно обратиться за помощью и советом. Клубы создаются в больших и малых городах, появляются в районной глубинке. Команды и тренеры, шоумены и вопросники — все у Лиги свое. Лига проводит свои турниры и свои чемпионаты для школьников, студентов и взрослых. Даже некоторое время (пять лет) был свой телевизионный эфир на Белорусском телевидении — игра «Риск-версия».

6 июня 1996 г. Лига получила регистрационное свидетельство и стала полноправной общественной организацией среди прочих организаций, объединений и фондов. Лигой выполнялся республиканский календарь игр, проводились турниры и снималась «Риск-версия». Жизнь продолжалась без оглядки на юридические условности и знаменитых соседей, в том числе и на МАК.

4. МАК и другие

МАК был создан в разгар перестройки, в 1989 г., в Мариуполе. Андрей Козлов, ставший позже ведущим телевизионного «Брэйнинга», принял первый конгресс Международной ассоциации. Ныне Андрей Козлов — вице-президент МАК. Конгресс 2001 года,

собранный после смерти основателя телеигры и президента МАК Владимира Ворошилова, зафиксировал количественный и качественный рост движения, ставшего международным благодаря отделившимся республикам и эмигрировавшим игрокам. Десятки клубов, сотни команд из суверенных стран СНГ, ближнего зарубежья, Израиля, Германии и США — все это МАК.

Итак, мировое движение интеллектуальных игр — это реальность. Объединения в регионах и странах, ежемесячный журнал-газета «Игра», супертурниры (этапы Кубка мира), игры Всемирного дня интеллекта, Интернет-клуб, заочные соревнования, чемпионаты регионов, лиг и стран, чемпионат мира по «Что? Где? Когда?»... А главное — телевизионный клуб, куда игроки, как альпинисты на Эверест, карабкаются со всех концов нашей бывшей необъятной...

Александр Друзь, Максим Поташев, Борис Бурда, Федор Двинятин — кто их не знает! Путь их на знатоковский Олимп был прост — игра. Тот же путь прошел и Алесь Мухин, один из нас. Вы тоже вступаете на этот путь, если вы с нами и если **ВЫ ХОТИТЕ ИГРАТЬ**.

ГЛАВА ВТОРАЯ

ВЫ ЗНАКОМИТЕСЬ, ИЛИ ГДЕ ВЗЯТЬ КОМАНДУ

1. НУЖНО ЗАИНТЕРЕСОВАТЬ

Где взять команду? Где угодно. В любой школе, в гимназии. Как это сделать? Первое — встретиться с ними. Второе — заинтересовать.

Заинтересовать будущих ваших питомцев можно чем угодно. И прежде всего тем, что вы пришли к школьникам с простой и ясной целью — сделать из них команду (две, три команды!) юных знатоков. Вашим главным союзником должна быть Игра. Независимо от вашего образования, психологической подготовки, внешнего вида и характера та самая Игра, которая будет незримо стоять за плечами и хранить вас от неудачи. Для тех, к кому вы пришли, вы — полпред Игры, и вам многое простится.

Итак, вы в школе, перед вами класс или актовый зал. Здесь важно, чтобы приобщение не стало очередным мероприятием и не превратилось благодаря рвению педагогов в принудиловку! Вам предстоит проявить свой талант, азарт, умение увлечь своей идеей и, наконец, выдержку, ибо среди школьников будут и такие, которые отнесутся к предложению скептически. В команду пусть придут те, кому это в самом деле интересно. Пусть будет возможность для того человека, который заскучал или понял, что это «не его», тихо покинуть зал, не мешая остальным. Вы предлагаете путь, по которому не ходят под конвоем...

Проще тем, кто решил начать игру с собственными учениками. Проще, если вы знаете детей и они доверяют вам. Остается только позавидовать: первый шаг будет сделать легче... В таком случае отборочный тур потребует от вас хорошей зрительной памяти или помощника, который будет следить за участниками игры. Зачем? Чтобы увидеть, кого вы (или ваша игра) заинтересовали по-настоящему.

2. ПРАВИЛЬНОГО ОТВЕТА НЕТ

Основная ваша задача — втянуть в обсуждение как можно больше людей, поэтому лучше всего начать с вопросов и не требовать правильного ответа — он не нужен. Главное — дать возможность высказаться каждому, поднять как можно больше версий, не обращая внимания на их правдоподобность...

Первая заповедь клуба «Белая рысь» — «Нам не нужны умные, нам нужны сообразительные!» — будет работать с полной нагрузкой. Умных вы увидите позже — сейчас будут проявляться те, кто может думать и придумывать...

Выглядит это примерно так.

Вы объявляете, что на вопросы, которые сейчас прозвучат, не существует правильного ответа. Любой ответ правильный — от сверхумного до смешного. Предлагается классический вопрос. Робинзон на острове строит лодку, грузит ее припасами, а потом обнаруживает, что до океана около двух миль... Как ему доставить лодку в океан?

Вначале пойдут «технически правильные» версии:

Сделать катки из срубленных деревьев!

Запрячь коз (слонов, туземцев)!

Прорыть канал!

Протащить по банановым шкуркам или мякоти кокоса (О! Два километра «Баунти»!)

Дождаться прилива (тайфуна, цунами)!

Не тащить, а катить ее боком!

Надуть воздушный шар!

Появятся версии и более оригинальные:

Накачаться, как Шварценеггер, и отнести лодку на плече!

Разрезать ее на куски, перенести по частям и собрать у воды!

Сжечь (бросить) и построить новую!

Разгорячившись, участники начнут выдавать «перлы»:

Приделать крылья и реактивный (пороховой) двигатель!

Поставить на корме лодки коз и накормить их горохом!

Проковырять землю насквозь — вдруг там океан (подземный источник)!

Позвонить 911!

Набросать в океан камней, чтобы уровень воды поднялся!

Плюнуть на лодку и плыть самому!

Подумать и остаться на острове!

Почитать книгу Дефо и узнать, как быть дальше!

Вообще на этот классический вопрос ТРИЗ (теория решения изобретательских задач) существует более 100 правильных версий. Нужно принимать все, хвалить отвечающих и вдвое хвалить отвечающих оригинально.

Еще несколько вопросов подобного типа.

Почему индейцы мазали лицо и руки глиной? (Более 50 версий от «Это у них боевая раскраска» до «Так они от загара спасаются».)

Почему коровы любят пастись у железной дороги? (Масса версий от «доедают то, что выбросили пассажиры» до «паровоз гудит похоже на быка».)

Зачем у газет делают поля? (Версии от «чтобы на них пометки делать» до «чтобы было листы резать удобнее».)

Почему боксеры прыгают по рингу на носках? (Ответы от «так им легче гасить полученные удары» до «а они дразнятся».)

Кстати, на вопросы о коровах и индейцах есть как будто правильные ответы: пропитка шпал и воздушная волна от проезжающих поездов отпугивают насекомых — комаров и слепней; от тех же комаров и прочих москитов защищают лицо и руки индейцы...

Не увлекайтесь: если публика слишком разошлась, пора ее слегка остудить и подбросить залу несколько вопросов на один логический ход. Запомните тех, кто активно выдавал версии, — это будущие «генераторы».

3. ОДИН ХОД

Один логический ход — эта разновидность вопросов. Можно их задать с полдюжины.

Почему лошади бегут по манежу против часовой стрелки? (*Обычно шамбурьер (бич) в правой руке у дрессировщика, так подгонять удобнее...*)

Каким образом в странах Востока определяют время по кошкам? (*Зрачки сужаются от более яркого света, в полдень — зрачок-«ниточка».*)

Какое растение можно использовать в качестве приманки для рыси? (*Корень валерианы: рысь — это та же кошка...*)

Назовите самую яркую звезду нашего неба! (*Солнце — оно ведь тоже звезда!*)

Какому приспособлению в этом зале соответствуют появляющиеся весной шаровые пузыри на голове у лягушек? (*Усилителю, чтобы усиливать кваканье.*)

Почему молния на старинных кораблях била в кормчего? (*Он заземлен мокрым кормовым веслом на морскую воду.*)

Какую планету открыли шестой? (*Землю. Догадались, что она тоже планета.*)

О позорном столбе вы знаете... А где вы могли видеть позорное колесо? (*В парке. Это колесо обозрения; «позор» на старорусском — вид, обзор...*)

Отвечать может любой, как и в предыдущей серии. Однако следует предупредить игроков, что существует правильный (логичный)

ответ, и мягко (с убедительным комментарием) отклонять неправильные версии, похваливая при этом неверные, но оригинальные. Ответивших правильно стоит взять на заметку. Они могут логически увязывать реалии, которые как будто и не стыкуются. На таких играх держится команда...

4. РИСКНИ, ПОКАЖИСЬ!

Интерлюдия отборочного тура — несколько игр на простых вопросах и по простым правилам, например «Аукцион», «Покер-интеллект» и «Своя игра». В них включается весь зал, а проявляют себя эрудиты.

«Аукцион»

Ведущий объявляет тему, на которую существует ограниченное количество правильных ответов. Игроки должны назвать эти правильные ответы, как на аукционе, по очереди. Побеждает тот, чей правильный ответ прозвучал последним.

Темы для «Аукциона» могут быть различными.

ЖИВОТНЫЕ КИТАЙСКОГО КАЛЕНДАРЯ: мышь (крыса), корова (бык), тигр, заяц (кот), дракон, змея, конь (лошадь), овца (коза), обезьяна, курица (петух), собака, свинья.

ДУНАДЕСЯТЫЕ ЦЕРКОВНЫЕ ПРАЗДНИКИ: Рождество Христово, Крещение Господне (Богоявление), Сретение, Благовещение Богородицы, Вход Господень в Иерусалим (Вербное воскресенье), Вознесение Господне, Троица (Пятидесятница), Преображение, Успение Богородицы, Рождество Богородицы, Воздвижение Креста Господня, Введение во храм Богородицы.

СКАЗКИ ПУШКИНА: «Сказка о рыбаке и рыбке», «Сказка о Золотом петушке», «Сказка о попе и работнике его Балде», «Сказка о царе Салтане...», «Сказка о мертвой царевне и о семи богатырях», «Сказка о медведихе», «Жених».

И еще, и еще! К примеру, «Европейские столицы», «Реки Беларуси», «Награды Великой Отечественной», «Российские телеканалы», «Телевизионные игры»... и т. д. Тут полный простор для творчества!

«Покер-интеллект»

Серия простых вопросов (до двадцати) на определенную тему. Правила: первый вопрос звучит для всего зала, отвечает тот, кто первым поднял руку. Если ответ правильный, игроку начисляется два очка и предлагается продолжить игру (только с ним). При правильных ответах его очки будут удваиваться, но «сгорят», если игрок ошибется;

поэтому после любого вопроса он может остановиться, сохранив очки (и ведущий снова обращается с вопросом ко всему залу).

КОТЫ И ЗАЙЦЫ

В этом графстве жил самый знаменитый кот. (*Чешир.*)

Таково достоинство белорусской купюры, называемой «зайчиком». (*1 рубль.*)

У него кот гулял сам по себе. (*У Киплинга.*)

Именно этот зайчик неуловим. (*Солнечный.*)

Столько жизней у супруги кота. (*Девять.*)

По длине этого русака можно отличить от беляка. (*Ушей.*)

В прошлом веке коты надевались... (*На ноги.*)

Столько платит в Гомеле пойманный заяц. (*Половину минимальной зарплаты.*)

Туда шел ученый кот, чтобы завести песнь. (*Направо.*)

Так называют зайчат, родившихся осенью. (*Листопаднички.*)

Так называют победителей «Своей игры». (*Кот ученый.*)

Этот заяц был другом Шляпника. (*Мартовский.*)

Так еще называют ската. (*Морской кот.*)

Эту часть зайца носили на счастье. (*Лапку.*)

Это характеристика неверного мужчины. (*Кот помойный или кот мартовский.*)

У этого человека, по выражению поляков, в голове зайчики. (*Дурак.*)

Это имя самого доброго кота. (*Леопольд.*)

Этот певец признавался, что он зайчик. (*Киркоров.*)

Так звали кота из повести «Понедельник начинается в субботу». (*Васька.*)

Она озвучивала зайца в «Ну, погоди!». (*Румянова.*)

Об этом коте — один из хитов 60-х. (*О черном.*)

Его друг добился любви у красавицы Зайонц. (*Друг Остапа Бендера.*)

Это кот по-украински. (*Кит.*)

Его любимой песней была «Песня про зайцев». (*Семен Семеныч Горбунков.*)

Ветки этого дерева бывают с «котиками». (*Верба.*)

Он известнейший российский кутюрье. (*Слава Зайцев.*)

Без этого помогает получить здорового кота «Китекат». (*Без хлопот.*)

«Своя игра»

Индивидуальная игра для эрудитов. Задаются несложные вопросы, сгруппированные по темам. Первым отвечает тот, кто первым по-

дал сигнал (поднял руку, встал, хлопнул в ладоши). Игру можно вести как «в плюс» (плюсуются очки только за правильные ответы), так и в «плюс-минус» (за правильный ответ очко прибавляется, за неверный — отнимается, это обостряет игру и снижает количество неправильных версий).

Несколько тем...

ДНИ

10. * Этот день известен как «всемирный отходняк». (*Понедельник.*)
20. Он рассказал в своей пьесе о днях Турбиных. (*Булгаков.*)
30. Этот день очень сильно влияет на Четверг с точки зрения «зеленых». (*Среда.*)
40. Этот день ассоциируется со страстями Господними. (*Пятница.*)
50. Этот день стал вторым названием «Терминатора-2». (*Судный.*)

ВСЕ КРАСКИ МИРА

10. Именно этого цвета верхний камень на Большой Императорской короне Российской Империи. (*Красный.*)
20. Именно такой цвет глаз предусматривает стандарт породы для короткошерстной европейской кошки тигрового окраса. (*Зеленый.*)
30. Лилию именно этого цвета подарил Деве Марии архангел. (*Белого.*)
40. Именно этот цвет приобрел орнамент на белорусском флаге. (*Красный.*)
50. Именно этого цвета сейчас Понт Эвксинский. (*Черный, Черное море.*)

ГЛАЗ ДА ГЛАЗ

10. Именно в ее глаз так бояться заглядывать моряки. (*Буря.*)
20. Именно с этим родственником уголька иногда сравнивают глаз. (*Алмаз.*)
30. Именно этот фрукт, с точки зрения медиков, у нас в глазнице. (*Яблоко глазное.*)
40. Именно так в торжественном штиле звучит название зрачка. (*Зеница.*)
50. Именно он писал о глазах, которые как два тумана. (*Заболоцкий.*)

КОНЦЫ

10. «Ам — и съела!» (*Колобок.*)
20. «...И гвоздями к небесам приколачивать!» («*Тараканище.*».)

* Традиционно в «Своей игре» цифрами обозначается сложность («цена») вопроса.

30. «Козаки дружно гребли веслами, осторожно минали отмели, всплашивая поднимающихся птиц, и говорили про своего атамана». («Тарас Бульба».)

40. «На палубе остался только хмельной Циммер. Он сидел, тихо водя смычком, заставляя струны говорить волшебным, неземным голосом, и думал о счастье...» («Алые паруса».)

50. «...Уберите трупы! На поле битвы мыслимы они, а здесь не к месту, как следы резни. Команду к канонаде!» («Гамлет».)

ТЫ — СВИНЬЯ, И Я — СВИНЬЯ...

10. Именно так звали самого неуловимого мультпоросенка. (Фунтик.)

20. Именно он должен, по мнению Маяковского, вырасти из сына, который свиненок. (Свин.)

30. Именно этот роман Достоевский предварил эпиграфом о бесах, поселенных Спасителем в свиней. («Бесы».)

40. Именно их наши предки называли морскими свиньями. (Дельфинов.)

50. Именно этот английский афоризм сформулировала самая умная из сказочных свиней. («Мой дом — моя крепость!»)

ЩАС СПОЮ!

10. Именно он произнес под столом бессмертное «Щас спою!». (Волк.)

20. Именно он пел на свадьбе Руслана и Людмилы. (Боян.)

30. Именно она обещала слушателям: «Я вам спою еще на бис...». (Пугачева.)

40. Именно этот бард сокрушался: «Отшумели песни нашего полка...». (Окуджава.)

50. Именно он пел свою последнюю песню без слов после выигранной битвы с красными. (Акела.)

5. ПРОСТО ИГРАЕМ? ИГРАЕМ ПРОСТО!

После того как зал «разогрет», с ним можно сыграть серию простых, но уже «играемых» вопросов. На клич «Организуем команды!» обычно отзываются легко. Стихийно образуется несколько команд (количество игроков можно не ограничивать стандартной «шестеркой» — пусть садятся в любом составе.) Главное — заставить тех, кто хочет играть, выйти из зала к сцене (или на сцену).

Правила обычные, как и у знатоков: вопрос, сигнал, минута обсуждения, ответ команды, объявление правильного ответа ведущим. Если кто-то ответит досрочно — принимайте! Если кто-то хочет от-

вечать из зала — пусть поднимает руку — принимайте! Неправильная версия дана командой досрочно — отклоните и дайте время до конца минуты... Конечно, придется побегать (ответы, если играют несколько команд, даются вполголоса, «на ушко» ведущему), но дело этого стоит...

Играть можно и серию (десять—двенадцать вопросов), и до победы (у одной из команд 6 правильных ответов).

Вот несколько комплектов вопросов для простой игры в «Что? Где? Когда?».

Простые вопросы

1. Вы знаете, что на кораблях, бороздивших в старину воды морей и океанов в поисках новых земель, нередко вспыхивали бунты из-за плохого питания, из-за жестокого обращения и т. д. ... Так вот, бунт на корабле эпохи Великих географических открытий мог предотвратить любой матрос одним словом. Каким?

О т в е т . «Земля!»

2. Один из этой знаменитой троицы прозывался по месту рождения, другой — по профессии отца, и лишь третий имел нормальное отчество. Назовите их!

О т в е т . Илья Муромец, Алеша Попович, Добрыня Никитич.

3. Начало XXI века, как известно, праздновали 1 января 2001 г. Чей юбилей отмечали шестью днями раньше?

О т в е т . Иисуса Христа (2000 лет со дня рождения).

4. Закончите мысль юмориста Альберта Левина: «Хотите жить долго — почаще умирайте...»

О т в е т . «...От смеха».

5. Как звали существо, в имени которого дважды уместился весь словарный запас его хозяина?

О т в е т . Муму.

6. Американцы говорят: «Если вы в самом деле решили покончить с этим, носите с собой мокрые спички». С чем они рекомендуют бороться таким способом?

О т в е т . С курением.

7. В гербе Индонезии — орел. В крыле у него — 17 перьев, в хвосте — 8. Когда индонезийцы празднуют День Независимости?

О т в е т . 17 августа.

8. Говорят, римские весталки служили своей богине 30 лет, причем первые 10 лет они учились тому, что должны были делать, второе десятилетие делали то, чему выучились. Чем они занимались третий десяток лет на службе у богини Весты?

О т в е т . Учили других.

9. Если вечно голодные спартанские мальчики попадались на воровстве, их наказывали. За что?

О т в е т . За то, что попались. Спартанец должен был быть ловок, быстр и неуловим...

10. В писарских школах XIX века ее называли «чиновником», а допустившего ее беспощадно драли. О чем речь?

О т в е т . О кляксе.

11. Старинный русский рецепт: 25 граммов продукта на литр кипятка. Что получится в результате?

О т в е т . Настоящий крепкий чай.

12. Назовите человека, который считает, что главное его достижение в любой момент времени — вчера!

О т в е т . Пол Маккартни (автор песни «Естудэй»).

Усложненные вопросы

1. Он стал чемпионом 58-й Олимпиады по кулачному бою. Дрался он, как и полагалось по тогдашним правилам, обнаженным. Расскажите о штанах этого олимпийского чемпиона!

О т в е т . Пифагоровы штаны во все стороны равны!

2. Этих Иванов знают не только любители искусства, о них читали не только знатоки истории. Чем занимались эти два Ивана 16 ноября 1531 года?

О т в е т . Убивали друг друга (Иван Грозный — своего сына Ивана).

3. Вы видите эти числа ежедневно. Бывает, что и несколько раз в день... Итак: 10 20 14 15 10 18. Какие два слова обычно стоят после этих чисел?

О т в е т . Воскресенье — выходной. Это режим работы магазина: 10—20, обед 14—15, в субботу 10—18...

4. Профессор Петербургского университета Толмачев прославился своими абсурдными изысканиями в области этимологии (происхождения слов). Вершиной его бредовых исследований студенты считали объяснение одного слова с помощью фразы «как бы нет». «Человека, который туда удалился, — утверждал Толмачев, — как бы нет...» Происхождение какого слова так объяснял Толмачев?

О т в е т . «Кабинет».

5. ФЫВАПРОЛДЖЭ. Где вы могли видеть эти буквы в таком порядке?

О т в е т . На клавиатуре компьютера (пишущей машинки) — средняя строка...

6. На основании Псковской Судной грамоты муж мог требовать «головщину» — штраф за убийство — с человека, избившего его жену. В каком случае?

О т в е т . Если после этого у беременной женщины случился выкидыш.

7. Это выполняется в три движения: сверху вниз, слева вверх направо и справа налево. Где вы чаще всего это делаете?

О т в е т . В церкви (крестимся).

8. Ийон Тихий, герой Станислава Лема: «Когда на планете Полиндрония я потребовал книгу жалоб, мне ответили, что накануне ее уничтожил метеор». Почему Тихий мог с полным основанием считать эту отговорку враньем?

О т в е т . Метеор не долетает до земли, книгу мог уничтожить только метеорит.

9. Что заменяет на скульптуре Иванова «Мальчик в бане» фиговый листок?

О т в е т . Березовый листок. (У нас в баню ходят с березовыми венниками.)

10. Известен детективный сериал об Эркюле Пуаро. Существует еще один Эркюль — герой мультсериала. Назовите его неразлучного врага!

О т в е т . Пиф. (Герой французского мультсериала о Пифе и Геркулесе «Пиф и Эркюль».)

11. «Дам тебе я зерен, а ты песню спой, что из стран далеких принесла с собой!» Это последняя строфа из известного стихотворения. Прочтите первую!

О т в е т . «Травка зеленеет, солнышко блестит, ласточка с весною в сени к нам летит».

12. Как называли человека при царском дворе, который любил и умел играть на погремушке из бычьего пузыря с горохом внутри?

О т в е т . Шут гороховый.

6. НЕ НАДО «ОТБИРАТЬ»...

Даже если вы назвали первое знакомство с будущими своими питомцами «отборочным туром», отбор как таковой проводите не вы. Выбор стоит перед ними. И от того, как они ответят на главный для себя вопрос, стоит ли играть с вами, зависит, сколько людей придет (и придет ли) к вам в клуб.

Закончили — попрощайтесь. Назовите время и место тренировок — и ждите. Те, кого игра захватила, придут. Те, кто остался равнодушным или сомневается, не придут, даже если вы их запишете...

Иначе нельзя. **ВЫ** ведь только **ЗНАКОМИТЕСЬ**...

ГЛАВА ТРЕТЬЯ

ВЫ НАЧИНАЕТЕ ИГРУ, ИЛИ ТРЕНИРОВКА ОТ «АХ!» ДО «Я!»

1. ПРОЦЕСС ПОШЕЛ!

Для того чтобы игроки росли и набирались опыта, а команды находились в постоянной готовности к великим свершениям, тренеру (он же руководитель клуба интеллектуальных игр) надлежит *осуществлять тренировочный процесс*. Тренировка обычно длится от двух до четырех часов — это зависит от энтузиазма тренера или часовой нагрузки, которую он имеет в данном школьном (или внешкольном) учреждении. Структура ее проста: разминка, теоретическая часть (программу см. в приложениях), тренировочная игра.

Одна из задач любой тренировки: пришедший на нее человек должен пройти все стадии от «Ах!» до «Я!» — от радостного удивления, что игра ему вполне по силам, до стремления показать себя в этой игре.

Итак, обычная тренировка в клубе «Белая рысь». Команды, конечно, никогда не собираются все сразу и вовремя: участники подходят постепенно... Всех пришедших — сразу за стол, если есть большой стол; если нет, проблему решают поставленные широким кругом стулья). Неважно, пришел человек в первый раз или в сто первый. Если в первый, посидит, посмотрит, пооботрется. Испугается и уйдет? Есть такая опасность, если не взять его сразу на заметку, не оберечь от шуток (если он ошибся) и не отмечать самый малый его успех.

Можно играть и до того, как будет открыта папка с вопросами, например: в «Кораблик», или «Контакт», или в другие игры, называемые разминочными. Единственное, что для этого нужно, — минимальное организационное усилие ведущего тренировку.

«Кораблик» — самая простая игра, требующая лишь памяти и вниманья. Названа буква. Сидящие за столом начинают по очереди «грузить кораблик» предметами, которые на эту букву начинаются. На раздумье каждому — три секунды. Если игрок промолчал более трех секунд или повторился (тут уж вам придется не подкачать: слышать и помнить все, что сказано, даже если вы вовлечены в игру), он выбывает. Разумеется, побеждает тот, кто последним назовет правильное слово (при этом последний оставшийся его противник повторит уже сказанное или не сможет вспомнить еще что-нибудь на требуемую букву).

Игра простая, но в ней незаметно вырабатывается одно из важнейших качеств игрока — умение слушать и слышать сказанное за столом. Кроме того, она учит владеть собой, не нервничать, а работать с ясной головой: ведь существительных на любую букву уйма, нужно лишь успокоиться и их вспомнить...

Если вы хотите в ненавязчивой форме потренировать оперативную память своих питомцев, используйте игру «Снежный ком». Суть игры: не повторяясь, назвать очередное слово на заданную тему, повторив в правильном порядке все, что уже было сказано. К примеру, задана тема «Домашние животные». Первый игрок произносит: «Кошка», второй должен повторить: «Кошка» и назвать свое: «Корова», третий: «Кошка, корова, баран», четвертый: «Кошка, корова, баран, петух» и т. д. Темы для «Снежного кома» неисчерпаемы: «Города мира», «Химические элементы», «Русские поэты»...

Кстати, есть и индивидуальный вариант игры «Снежный ком». Его можно использовать для проверки памяти вновь пришедших в клуб. Ведущий называет слово — тестируемый его повторяет, ведущий называет следующие два слова — тестируемый должен повторить и первое, и два только что прозвучавших и т. д.

Например :

- Осел.
- Осел.
- Два дикобраза.
- Осел, два дикобраза.
- Три толстых таракана.
- Осел, два дикобраза, три толстых таракана.
- Четыре...

Я приведу всю цепочку — в ней десять фраз. Она забавна и может даже играть на сцене (кстати, на турнире во Владимире первые фразы из нее я и услышал).

1. Осел.
2. Два дикобраза.
3. Три толстых таракана.
4. Четыре черненьких чумазеньких чертенка.
5. Пять пятнистых пантер пережевывали пищу.
6. Шесть шустрых шелкопрядов шли широким шагом.
7. Семь сладкоголосых снегирей свистели седьмую симфонию Сибелиуса.
8. Восемь воспитанных волосатых верблюдов волокли вагон высококачественного войлока.

9. Девять диких древесных дятлов дружно долбили древний девятистолетний дуб.

10. Десять дородных демократических депутатов длинно долдонили директивы дивизии дебелих директоров.

«**Контакт**» — игра посложнее. Тут требуется отважный человек, который возьмет на себя ведение игры (поддерживая свое реноме, тренер должен хотя бы время от времени играть роль ведущего). Ведущий (а скорее «водящий») задумывает слово, сообщает первую букву, остальные же игроки должны догадаться, какое слово задумано.

Как это играется? Например, задумано слово на букву «в». Игроки по очереди задают вопросы, ведущий должен быстро давать формально правильные ответы (чтобы совпадала начальная буква или буквы и смысл вопроса):

— Это не птица? (*Нет, это не ворона.*)

— Это не электрический прибор? (*Нет, не вольтметр.*)

— Это не такой преступник? (*Не вор.*)

Главное для играющих — понять, что имеет в виду спросивший, и установить контакт. Догадавшийся так и говорит: «Контакт!» — и начинает отсчет (десять секунд). Если ведущий сумеет дать формально правильный ответ, контакт прерван, ведущий «отбился», если нет, контактировавший произносит слово. Если оно совпало с тем, которое имел в виду спрашивавший, контакт состоялся, и ведущий должен назвать следующую букву.

— Это не определение кокетливой девушки?

— Контакт! Десять, девять... Ноль!

— Вертихвостка!

— Правильно!

— Следующая буква «И»...

Так продолжается до тех пор, пока слово не будет «открыто» (или названо кем-то из догадавшихся игроков) целиком. Задавший последний вопрос («открывший» слово) занимает место ведущего и задумывает свое слово... Контакт (кстати, пущенный в обиход одесским клубом) ограничивается только количеством существительных русского языка и годится как для разминочных тренировок, так и в дорогу. А полезен он тем, что учит великому искусству взаимопонимания с полуслова, с полупамятка. И готовиться к нему не надо — садись и играй...

Хороша для разминочных тренировок «Да-нетка», но эта игра требует некоторой подготовки, т.е. придумывания историй. Ведущий подает некую историю (или ситуацию), а игроки стараются дойти до сути, задавая вопросы, на которые ведущий может отвечать только «да» или «нет».

Несколько ситуаций

Человек живет на десятом этаже. Утром он доезжает на лифте до первого, а вечером поднимается только до пятого, а дальше идет пешком. Почему? (*Он карлик, не дотягивается до нужной кнопки.*)

По зимнему лесу бежит человек, за ним — мужики с ружьями. Он оборачивается и кричит преследователям: «Мое золото вам не достанется!» (*Это биатлонисты. Лидер заявляет, что получит золотую медаль.*)

По правилам «Да-нетки» играется и «**Жив?**»: допускаются только ответы «да» и «нет», но ведущий задумывает фамилию некоего человека — исторического лица или литературного героя. Название игра получила от звучания первого вопроса: «Жив?» Кстати, стандартные вопросы типа: «Наша эра?», «Мужчина?», «Иностранец?», «Историческое лицо?» помогают быстро «отсесть» ненужные страны (эпохи, реалии) и подойти к ответу.

Хотите проверить общую эрудицию своих питомцев и порадовать их игрой на простых вопросах, предложите «**Свою игру**» (тренировочный вариант). Правила расширены необычайно, могут играть не трое, а сколько угодно. Вопрос ведущего — сигнал игрока (обычно хлопок в ладоши — кто раньше) — ответ. Если правильный, плюс очко игроку. Если неправильный, минус очко отвечающему (каждый сам честно ведет свой счет) и предоставление права ответа хлопнувшему вторым. Игра ведется до набора лидером пяти (шести) очков. Вопросы берутся откуда угодно — из популярных справочников, словарей или кроссвордов — и группируются по темам (пять вопросов в теме). Тематика разнообразнейшая (к примеру, с карточек «Своей игры» Тамары Климович).

ОРУЖИЕ

1. Коллющее оружие рукопашного боя с обоюдоострым коротким клинком. (*Кинжал.*)

2. Лук, укрепленный на деревянном станке. (*Арбалет.*)

3. С этим русским оружием удалыцы ходили на медведя. (*Рогатина.*)

4. Диаметр канала ствола огнестрельного оружия. (*Калибр.*)

5. Сокращенно название автомата Калашникова. (*АК.*)

-КОЛ- (в слове должно быть сочетание «кол»)

1. Пищевой продукт из предварительно обработанного мяса и жиров. (*Колбаса.*)

2. Амфитеатр Флавия в Риме. (*Колизей.*)

3. Другое название татуировки. (*Наколка.*)

4. Охотничья птица русских князей. (*Сокол.*)

5. Одна из форм учебных занятий. (*Коллоквиум.*)

ГЕРОИ МИФОВ

1. У греков — перевозчик в царство мертвых. (*Харон*).
2. Обитатель лабиринта на Крите. (*Минотавр*.)
3. Сын Зевса, вестник богов. (*Гермес*.)
4. Богиня возмездия. (*Немезида*.)
5. Бог-труженик, научивший людей ремеслам. (*Гефест*.)

Правила «**Карусели**» тоже просты: вопрос обращен не ко всем сразу, а к конкретному человеку. Ответил — получил очко, следующий вопрос задается соседу слева. Не ответил, на вопрос может отвечать сосед слева... и еще один... и еще, пока не будет найден правильный ответ. Ответ дан — очко ответившему, а следующий вопрос — уже его соседу слева и т. д. до тех пор, пока не кончатся простые вопросы или кто-то из участников не наберет установленного количества очков.

В качестве разминочной подходит и игра «**Крокодил**» (или «**Корова**»). Задумавший слово жестами пытается его объяснить и жестами же отвечает на наводящие вопросы....

Я слегка увлекся описанием разминочных игр. Да это и понятно. Их великое множество, и именно они превращают тренировку в увлекательное соревнование умов и характеров. И разминка длится до тех пор, пока не появятся все, кто должен на ней появиться, и пока «разогрев» игроков не позволит перейти к более сложным играм, тем самым играм, в которые играют не индивидуально, а командами. Всему свое место и время.

2. МЕСТО И ВРЕМЯ

Место и время тренировки зависят от разных факторов. Главное — какая задача стоит на данном этапе. Авторская программа (она в приложении) предусматривает три вида работы: с группой, микрогруппой и индивидуальную.

Группа — это несколько команд (от 10—12 и больше человек на тренировке). Работа с группой — самый распространенный вид тренировочного процесса, игровой стандарт. Обычный режим таков:

разминка индивидуальная (вернитесь к уже прочитанному «Процесс пошел!»);

разминка индивидуально-командная (сборные, играющие в «Тройку», «Эрудит-квартет», «Крутого пацана» и прочие игры, описанные в главе «Вы продолжаете играть»);

командные игры (все игры, подразумевающие один ответ от команды («Брэйн-ринг» и все прочие игры «с кнопкой», «Риск-версия», «Надувала», «Даугавпилс»);

главная игра (спортивный вариант или один из шоу-вариантов «Что? Где? Когда?»).

Микрогруппа — это углубленная работа с одной командой. Режим такой тренировки: индивидуальная разминка; командная игра; разбор игры совместно с командой.

Данный вид тренировки применяется, когда необходимо обратить внимание на состояние игры в какой-то конкретной команде, внести коррективы в игру (состав) или подготовить какую-то конкретную команду к решению определенной задачи.

Индивидуальная работа — это работа с одним-тремя игроками в простом режиме: разминка; теоретическая информация и решение тренировочной задачи применительно к теории.

Такой вид тренировки необходим для решения задач, на которые бессмысленно ориентировать конкретные команды, например тренировка «генераторов идей» или капитанов. Обычно в этом занятии принимают участие игроки одной специализации из разных команд. Этот же вид работы применим, когда получают задания (и начинают разрабатывать их выполнение) стажеры из старших групп.

Есть (вернее, появился сам, по необходимости) и такой вид тренировки, как работа супергруппой.

Супергруппа собирается тогда, когда есть необходимость контроля именно командной игры либо настройки команд на определенное усилие (турнир, фестиваль). В сущности, это контрольная игра по всем правилам (не важно, то ли это «Что? Где? Когда?», то ли «Брэйн ринг», то ли какая-то другая игра) и даже с более жестким соблюдением этих самых правил. Единственное отличие от реального турнира — это постоянный комментарий тренера к вопросам и ответам. К вопросам — как можно было их играть, к ответам — что не было сделано или было сделано не так. Участвуют в тренировке супергруппы от четырех до восьми команд — только те, кому контрольная игра необходима (например, перед участием в конкретном турнире).

Любая тренировка должна идти от простого к сложному — по нарастающему. Хорошо, когда все идет по накатанной колее (так и тренеру спокойнее): разминка — индивидуальная игра — командная игра. Однако жизнь — это разнообразие, игр — множество, а смена деятельности — тот же отдых, поэтому включить в тренировку разработки других авторов и школ — только к лучшему.

Но обязательно (хотя порой и незримо — если это индивидуальное занятие или день специальных игр) на тренировке присутствует «Что? Где? Когда?». Главная игра.

3. ГЛАВНАЯ ИГРА

На первый взгляд «Что? Где? Когда?» — главная наша игра, которая и составляет основу тренировочного процесса, достаточно однообразна. Вопрос — минута на обсуждение — прием ответа, правильный ответ — следующий вопрос. Однако это однообразие кажущееся. Научить слушать и говорить, показать «подводные камни» в совершенно простом вопросе, предостеречь от самых распространенных ошибок, внести коррективы в игровую тактику, наконец, провести разбор версий и вариантов, показать логику процесса «как это можно брать» — все это задача тренера после минуты обсуждения.

Несколько вопросов из последних игр...

Вопрос. Фамилия этого белорусского магната происходит от слова со значением «советовать». Он и его предки были советчиками князьям и королям. Вспомните «черную даму» и назовите всемирно известное место жительства этого магната!

О т в е т . Несвиж.

Комментарий тренера. Вопрос можно «брать» с разных сторон. Можно сразу услышать слова «черная дама» и через название известной пьесы выйти к Несвижу. Если этих знаний у команды нет, можно попробовать вспомнить фамилии белорусских магнатов и найти соответствие их фамилий белорусскому «советовать». Тогда выходит: магнат — Радзивилл (от слова «радзіць» — «советовать»). А отсюда — выход на Несвижский замок — всемирно известный памятник архитектуры.

Вопрос. Этот российский художник, работавший в XIX — XX вв., написал известное полотно «Белорус». Какую картину этого же художника вспоминают чаще всего, хотя она и не существует?

О т в е т . «Приплыли».

Комментарий тренера. Можно, конечно, знать, что «Белоруса» написал художник Илья Репин — отсюда прямой путь к ответу. Однако вряд ли кто из участников знает правильный ответ. Тогда можно попытаться ответить через дополнительные посылки: раз картину вспоминают часто, а ее на самом деле нет — значит, это шутка такая. Ищем часто вспоминаемые картины... Что выходит? Картина Репина «Приплыли!».

Вопрос. Мы надеемся на глубину ваших познаний и желаем вам удачной игры!

В пустынях даже самые маленькие источники воды имеют свои названия. Например, Уч-Кудук — Три Колодца. А что означают числительные в названиях колодцев Уш-Кулаш и Алты-Кулаш?

О т в е т . Глубину (в метрах: «три метра» и «шесть метров»).

Комментарий тренера. Нужно слушать не только сам вопрос, но и преамбулу к нему. Если команда услышала «надеемся на глубину ваших познаний», то легко сопоставить эту характеристику с числительными, которые упоминаются в вопросе... Если не услышали, попробуем пойти другим путем: много ли числовых характеристик у колодцев? Пожалуй, немного — ширина и глубина... И снова получается выход на ответ!

Вопрос. Что юморист Александр Литвинов определяет как «маскировочную сетку, применяемую другой половиной человечества с целью захватить в плен противника на неопределенное время»?

О т в е т . Фату.

Комментарий тренера. Достаточно простой вопрос: сразу понятно, что речь идет о женщинах. Единственная сложность: вовремя отбросить слишком оригинальные версии типа «косметика» и «макияж» (юмористы предпочитают простые образы) и выбрать между вуалью и фатой. Фата больше похожа на сетку (уж больно мала вуалька) и явный символ «пленения» мужчины...

Вопрос. Эта должность в России появилась в 1722 г. по указу Петра Первого. Сам Петр писал о ней: «Сей чин — яко око наше и стряпчий о делах государственных, того ради надо верно поступать, ибо перво на нем взыскано будет». Один из персонажей французской литературы, занимавший аналогичную должность в Париже, утратил семью и рассудок в результате действий известного дворянина. Назовите титул этого дворянина!

О т в е т . Граф (Монте-Кристо).

Комментарий тренера. На первый взгляд сложно. Но первая часть вопроса — просто несоразмерная по объему «метка» на слово «прокурор», которая намеренно перегружает информацией. Отложим ее в сторонку — ведь у нас спрашивают некий титул! Поищем среди титулов — их не так уж много. Барон? Маркиз? Герцог? Перебираем. Вспоминаем трагические события в Париже... Князь? Граф? Кто мстил врагам до потери ими семьи, имущества и рассудка? Конечно же, Монте-Кристо!

Вопрос. «Тело исчезло и превратилось в энергию, и эта энергия запечатлелась как фотография» — так епископ Робинсон, изучавший Туринскую плащаницу, описал момент «мгновенного акта». Как этот акт принято называть в церкви?

О т в е т . Воскресение.

Комментарий тренера. Первая же информация, которую выдает эрудит, что такое Туринская плащаница. Если эта информация есть, то от ткани, в которую был завернут Христос, прямой путь к ответу

«Воскресение» (раз чудо и мгновенный акт). И нужна хорошая работа капитана и эрудита, чтобы не спутать с Вознесением — это чудо совершилось уже с воскресшим Христом...

Вот примерно в таком режиме и идет тренировка...

И обязательно — особенно на первых порах — хвалить, хвалить и хвалить! За правильный ответ, за красивую (пусть неправильную, но оригинальную) версию, за интересное обсуждение, за множество версий, за «нешкольные», необязательные знания, за капитанскую интуицию при выборе варианта и записи формулировки. Жесткие требования к набравшей силу команде, их проверка тренером, как и свободное владение всеми инструментами командной игры — это дело будущего...

Кстати, и главную нашу игру можно на тренировке заменить «игрой в элитарный клуб» — посадить шестерку (можно и чуть больше или меньше: оптимальное число — от четырех до девяти человек) за большой стол и играть с волчком, «хозяином раунда» и прочими атрибутами «интеллектуального казино» разных времен.

Трудно вспоминается? Поможем...

Вариант первый. Классический

Все как можно ближе «к телевизору». Одна команда с капитаном, номер вопроса в заранее подготовленном у тренера перечне указывает волчок, отвечает тот игрок, которого назвал капитан. Ведущий (тренер) подбирает вопросы по уровню данной команды и не старается обострять игру. Идеальный вариант — спокойный. Он позволяет легко, без дополнительных затрат времени проверить в команде наигранные связи и взаимодействие между игроками, так сказать, технический контроль, «чек-ап».

Вариант второй. Хозяин раунда

Почти классический вариант, но без постоянного капитана. Желательно, чтобы была сборная на основе двух-трех команд. Отвечает тот, на кого укажет волчок. Это немного ужесточает игру, но вырабатывает умение выбора версий у всех участников, дает почувствовать ответственность и немного побывать в «капитанской шкуре» — это полезно. Кроме того, сильные игроки учатся поддерживать тех, кто послабее (если и не «вкладывая в рот» ответ, то хотя бы помогая выбрать правильную версию).

Вариант третий. Жесткий

При этом варианте (как когда-то в начале 80-х гг.) игрок, давший неправильный ответ, покидает игру. Команда имеет право вернуть одного (или нескольких) выбывших после правильного ответа.

Вариант не только развивает командную игру, но и учит играть «за себя и за того парня», осваивать «смежные специальности». Заодно любопытно взглянуть, как ведет себя команда в ситуации, когда кого-то приходится «обидеть».

Вариант четвертый. Игра с элементами справедливости

Этот вариант предусматривает управление игрой. Ведущий подбрасывает вопросы дуального плана (имеющие несколько ответов), подбрасывает в любой удобный ему момент сложные вопросы, прямо «давит» на отвечающего и других игроков, с помощью разнообразных придинок («по своему произволу») не засчитывает данные ответы. Тут главное — не перегнуть палку. В сущности, эта игра — иллюстрация девиза «Хорошая команда выигрывает на любых вопросах». Нельзя поддаваться соблазну портить игру пустыми придиранками, «злостствующего ведущего» нужно играть с долей юмора и иронии к образу. Команда учится играть «чисто», так, чтобы любому ведущему (даже самому недоброжелательному) не к чему было придраться. Да и умение защищать свое достоинство, «держат удар» пригодится в жизни...

Вариант пятый. На выживание

Тот самый вариант, в котором число игроков за столом превышает установленные нормы. Привычно, когда играет команда-«шестерка». А если за столом десять или двенадцать человек, и к тому же из разных команд? А если еще и возраст разный?

Тут сразу видно, кто активен, кто склонен брать игру на себя, а кто стремится, опираясь на других, оставаться в тени. В течение трех-четырех раундов происходит «сортировка», устанавливается иерархия. Кто-то начинает «капитанить», кто-то пытается «перетянуть одеяло», кто-то с головой бросается в обсуждение любого вопроса, а кто-то ограничивается только отдельными осторожными репликами... Идет строительство и перестройка подчинений, скрытая борьба лидеров, создаются и рушатся временные союзы. Капитаны учатся находить себе опору и выстраивать команду даже в незнакомой, новой группе, игроки учатся «притираться» друг к другу в экстремальных условиях. И при этом ни те ни другие не должны упускать из виду игры на результат... К последнему раунду итог ясен: есть капитан (один или с дублером-помощником), есть группа согласно работающих и слушающих друг друга игроков, есть и те, кто не принимает этой расстановки сил и исключен из командной игры. Старый принцип, сформулированный Высоцким: «Пусть он в связке с тобой одной — там поймешь, кто такой», — работает безотказно...

В игре по таким правилам и можно выявить потенциальных капитанов, несгибаемых игроков, проверить контактность ваших воспитанников. А заодно и посмотреть, кому еще противопоказаны «жесткие игры» и нужна своя, привычная среда и почти «тепличная» опека.

Вариант шестой. Соревновательный

Если позволяет время и количество вопросов, можно сыграть «серию» — три-четыре игры с финалом. Как в телевизоре. Установить серийные правила: проиграл — не попал в финал. Потом одной из неиграющих команд нужно присвоить функцию «магистров», другой поручить быть «хранителями традиций». И — вперед! «Мы начинаем очередную серию игр по правилам «Что? Где? Когда?». Играют команды...»

Впрочем, играя в «элитарный клуб» (по любым правилам), тренеру можно ненавязчиво, «изнутри» отслеживать, как играет команда, и видеть, правильно ли распределены в этой команде лица и роли. Особенно хорошо это для близкого знакомства с игровыми возможностями, темпераментами и совместимостью игроков (но подробнее об этом в главе «Вы пестуете команду»). Еще больше раскрывает характеры игроков и потенциал команд другая игра — игра на скорость реакции, на быстроту мышления, игра на опережение с реальным (вот он, рядом!) противником... Игра на твердость характера, на умение «держать удар», на понимание с полуслова, на доверие друг к другу, на «чувство локтя»... Узнали? Да, это популярный в 90-е гг. телевизионный «Брэйн-ринг». Точнее, спортивный его вариант...

4. НА РИНГ ВЫЗЫВАЮТСЯ...

Опять о нас — уж простите. Я бы не сказал, что в гомельском клубе «Белая рысь» культивируют «Брэйн-ринг». Но в графике тренировок есть так называемый брэйновый день, который любят, пожалуй, больше, чем другие тренировочные дни. Любовь эта объясняется просто: вопросы легче, игра живее и итог ее определяется не после утомительной дистанции в час-полтора, а прямо здесь, сейчас, за считанные минуты, в открытой схватке с конкретным противником.

«Брэйн» больше, чем какая-то другая из интеллектуальных игр, близка к спорту.

Об этом говорят не только тщательно разработанные, достаточно простые и понятные правила, но и сама философия игры. Как в спорте, побеждает не всегда самый сильный, так и в этой игре важны не только знания. Техника игры, причем игры командной, выходит на первый план.

Кстати, о правилах. Они просты. Две команды, две кнопки, присоединенные к электрической системе. Главное — опередить соперника, нажать на кнопку раньше и дать правильный ответ. Нажатие кнопки до сигнала «Время» и запуска системы — фальстарт, время для размышления (10 или 20 с) получает соперник. То же самое, если команда дает неправильный ответ, — сопернику подарено время. Кроме того, он уже знает, какая версия неправильная... Вот, собственно, и все.

Характер и темперамент игры определяют турнирные правила. В основном это две разновидности: спортивная и телевизионная.

Спортивная (или «московская») версия основана на определенном количестве вопросов в каждом бое. Обычно таких вопросов пять. Если обе команды отвечают неправильно, ведущий оглашает правильный ответ и переходит к следующему вопросу. Счет может быть любым — от 5:0 до 0:0. В зависимости от счета команды и получают турнирные очки — как в футболе, к примеру.

Телевизионная («Козлов-брэйн» на игровом слэнге) предполагает игру до определенного счета (команда должна набрать пять очков). Если правильный ответ не прозвучал, в следующем раунде разыгрываются уже два очка. Если опять команды не отвечают — три... Кроме того, ведущий имеет право в случае неправильного ответа «помучить» команды: «Ответ на этот вопрос мы узнаем позже...» — и задать тот же вопрос в каком-то из следующих боев. Это уже элементы управления игрой, шуточки шоу-варианта.

Существует еще и наша версия, так называемый полесский ринг. Что-то в нем от телевизионной версии: команды играют не определенное количество вопросов, а до определенного счета (до трех или пяти набранных очков). Когда-то его еще называли «нежным», потому что вопрос, который ни одна из команд не взяла, упрощался и задавался снова — и так до трех раз. Классическая иллюстрация — эпизод на «Кубке Полесья» 1994 г.

Вопрос. На почтовом блоке, посвященном юбилею Невской битвы, справа изображена русская дружина во главе с Александром Невским. Кто изображен слева?

Правильного ответа не было, и вопрос прозвучал снова уже в такой форме: «На почтовом блоке, посвященном юбилею Невской битвы, в которой русичи разгромили шведов, справа изображена атакующая русская дружина во главе с Александром Невским. Кто изображен слева?» Снова нет правильного ответа, и зал веселым смехом встречает такую формулировку: «На почтовом блоке, посвященном юбилею Невской битвы, в кото-

рой русичи разгромили шведов, справа изображена атакующая шведских захватчиков русская дружина во главе с Александром Невским. Кто изображен слева? Не шведы ли это?» Хохот становится громовым, когда одна из обалдевших от игрового стресса команд срывает кнопку на фальстарте, а другая растерянно отвечает: «Нет, не шведы...»

Кроме телевизионной, спортивной и полесской версий существует множество других игр «ринговой линии», в которых играют две команды, фигурирует система с двумя кнопками, а правила варьируются до полной неузнаваемости (см. «Вы продолжаете играть»).

А теперь об одной из маленьких хитростей «игры на кнопке».

Классическая форма игры — «Есть ответ — ждем!». «Есть ответ!» — это радостная сигнализация игрока или решение капитана после краткого (или не очень) обсуждения: «Хорошо, отвечаем твою версию!» Но...

Множество команд на «брэиновых» тренировках и турнирах практикует тактику «жми, а потом думай!» (когда-то ее с блеском реализовал Сергей Виватенко на телевизионном «Брэйн-ринге» сезона 1994-го). Прекрасная тактика, если в команде есть:

хороший «кнопочник», без труда опережающий соперника «на кнопке»;

хороший капитан, который может продуктивно потянуть время, называя отвечающего и передавая микрофон;

хорошие игроки, которые успевают за это краткое время найти правильный ответ;

хороший эрудит, очень много знающий.

Правда, срабатывает такая тактика только на относительно простых вопросах, и у ведущего есть простой метод борьбы с командой, исповедующей принцип «жми, а потом думай»: задать вопрос сложнее... Или жестко соблюдать правила: нажата кнопка — обсуждение прекращено!

«Плюсы» «Брэйн-ринга» именно в его скоротечности, в «стрессовости», спортивности. Обуздать стихию спешки, расслышать друг друга, принять решение, не впасть в панику при первой неудаче, «держать характер» несмотря ни на что... И весело срываться с места, заслышав традиционную формулу ведущего: «Я вызываю на ринг... Слева от меня команда...»

По большому счету есть один-единственный показатель эффективности тренировки — горящие глаза и горящие щеки. Значит, погружение в игру полное, значит, игра доставляет удовольствие, дарит радость, поднимает над собой.

Привести к этой радости еще не очень взрослого человека — от понимания, что дело ему по плечу («Ах!»), до веры в свои силы и свою ценность среди других людей («Я!») — вот, как говорят в театре, сверхзадача...

И об этом хорошо бы помнить каждый раз, когда **ВЫ НАЧИНАЕТЕ ИГРУ.**

ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ

ВЫ ПЕСТУЕТЕ КОМАНДУ, ИЛИ АХ, КАК ЭТО ПОХОЖЕ НА «БОЛЬШОЙ СПОРТ»!

1. ПРЕДУПРЕЖДАЕМ...

Вы работаете с клубом интеллектуальных игр?

Немедленно бросьте!

Вы не представляете, на что обрекли себя? Платят смехотворно мало, ни минуты покоя ни днем ни ночью. Все отнимут тренировки и вопросы, которых вечно не хватает... И не надейтесь, что детки, которые пришли к вам играть, — это счастье и мечта: каждый из них требует отдельного подхода, а неожиданностей в себе таит не меньше, чем неразряженная адская машина! А конфликты в командах? А вечная проблема любви в столь специфическом детском коллективе? Представляете, когда сразу несколько игроков влюбляются в капитаншу, которая вертит ими как хочет? Кошмар! А вечные поездки, бесконечный поиск и выпрашивание денег, походный быт дорог и общежитий, бег за недостижимым призраком дисциплины! А нервотрепка фестивалей и турниров! И постоянное: когда же эти неблагодарные ... начнут выигрывать!

Нет, лучше бы вам и не начинать этим заниматься!

Настоятельнейше рекомендуем бросить!

Вы еще не работаете с клубом интеллектуальных игр? Торопитесь начать, а не то вас опередят более счастливые педагоги.

Вы не представляете, какая интересная и наполненная жизнь вас ожидает: ни секунды скуки — скучать совершенно некогда, потому что скуку прогонят тренировки и поиск вопросов, которых вечно не хватает... К вам придут умные дети — мечта и счастье любого учителя, внимательные и благодарные. Их не надо развлекать и запугивать, каждый из них — личность со своим неповторимым обаянием. А вечное творчество — создание и пестование команд! А любовь капитана к хорошенькой умнице из команды соперника — ах, как это романтично! А вечные поездки, бесконечная готовность помочь со стороны спонсоров, неповторимость дороги, разнообразие гостиниц, нескончаемый праздник фестивалей и турниров! И постоянная гордость за своих ребят, которые все равно всегда лучше всех... Да! Обязательно скажите «да», если вам предложат этим заняться! А лучше — сами поскорее займитесь этим увлекательным делом!

Настоятельнейше рекомендуем!

Вот с такого двойного полушутливого предупреждения начиналась одна из старых методических разработок для тренеров КИИ. Два разных взгляда, два несовместимых полюса — плюс и минус, лед скепсиса и пламень оптимизма... Где истина? Истина, как обычно, где-то рядом. И как обычно, где-то посередине...

Эту самую истину с помощью проб и ошибок вычисляли те, кто начинал работать с детьми в начале 90-х, когда, собственно, и появились более-менее массовые юношеские игры, особенно «Брэйнинг» — телевизионный, открытый для всех и потому с широчайшим охватом (тогда даже недавно созданной детской команде можно было попасть «в телевизор» без особых проблем). Эмпирически, по тренерскому наитию строились команды, и мало кто подозревал, что под этот процесс подведена — и давно уже подведена — теоретическая база.

Я уже вскользь упоминал о том, что игра по правилам «элитарного клуба» хороша именно тем, что тренеру можно «изнутри» отслеживать, как играет команда, и видеть, правильно ли распределены в этой команде лица и роли. Теперь об этом подробнее.

2. ЛИЦА И РОЛИ

Владимир Ворошилов, главный теоретик игры, давным-давно пришел к выводу, что в команде у каждого своя роль. Это неудивительно: «господин крупье» у нас в прошлом театральный режиссер...

Итак, роли. Главная из них — капитан. Он отвечает за все, начиная со своевременной явки команды на тренировки и игры и кончая выбором правильной версии. В игре он — диспетчер, координатор обсуждения, «дирижер» игры. Это человек, который говорит немного, а больше слушает (необязательно это самый сильный игрок, главное — авторитетный). Для капитана важна развитая интуиция (в ситуации выбора правильного пути обсуждения и предпочтения правильной версии из нескольких имеющихся данное качество решающее). А тот самый авторитет, который и делает его капитаном, должен возникать просто по жизни (по игре) соответственно его характеру и душевным качествам: капитан, которому команда не доверяет, — не капитан...

Игровые функции капитана:

фиксировать факты, упомянутые в вопросе, и форму вопроса (т. е. о чем, собственно, спрашивают);

вести обсуждение, запоминая данные версии и не допуская потери времени на повторах;

руководить работой генераторов идей и эрудитов; выбирать версию и формулировать ее как ответ;

называть отвечающего игрока или записывать (диктовать пишущему) ответ.

Хороший капитан на протяжении игры должен еще «держат» психологический климат в команде, вовремя «гасить» проскакивающие между игроками конфликтные «искры», поддерживать и ободрять тех, у кого игра «не идет», и «притормаживать» зазвездившихся «гениев», не давая им пойти «вразнос»...

Кроме капитана в команде должны быть один или два генератора идей. Они занимаются примерно тем, чем занимается зал на отборочном туре, придумывая, как разобраться с лодкой Робинзона, т. е. быстро выдать более или менее правдоподобные версии, вытекающие из данного вопроса. Соответствие версий действительности — это не их проблема. Анализом выданных версий и фильтрованием, разделением «это правдоподобно — это возможно — это полная ерунда, а вот это красиво» пусть занимаются другие, те кому положено по штату. Хороший генератор умеет «выстреливать» версии с пулеметной скоростью, не включая «внутреннего цензора»: все, что в голове, — на стол! Обычно одна из серии его версий «накрывает» правильный ответ или дает возможность сделать второй логический ход, но это уже делает команда.

Еще два человека — это эрудиты, они же информационные критики. На их совести — выдача оперативной справочной информации по вопросу (желательно из любой области знаний) и ответы на вопросы из серии «Этого не знать нельзя». Особенно нужны такие люди в игре в «Брэйн-ринг». В «Что? Где? Когда?» эрудиты заняты еще и сортировкой выданных генераторами версий с точки зрения соответствия их требуемому ответу и конструктивной критикой (проще — отбрасыванием негодных идей).

Хороший эрудит знает много (иногда просто изумляешься — откуда?) и занимается не тем, что радостно «топит» чужую версию по принципу «Этого не может быть, потому что не может быть никогда», а подхватывает и развивает продуктивные идеи генераторов (это называется «игрой в пас» или «распасовкой»). Кроме того, эрудит может немного «разгрузить» капитана, взяв на себя часть его функций (внимательно слушать и «усиливать» версии или «держат» форму ответа...).

Один человек в команде на особом положении. Это «командный дурак». Человек без тормозов и без комплексов, которому дозволяется говорить все что угодно. Иногда его «дурацкие» версии могут подсказать правильную идею, вывести команду из логического тупика, в который ее завели слишком умные игроки, повернуть проблему в нужную сторону или просто разрядить напряжение...

Итак, капитан, два эрудита, два генератора, один «дурак» — вот так должна выглядеть команда, по версии Ворошилова. Идеальная, так сказать, команда. В жизни, которая, как известно, диктует свои суровые законы, все выглядит несколько иначе. Существуют команды, почти целиком состоящие из эрудитов (и именно на этом строящие игру), есть капитаны, которые «лепят» команды по своим принципам (к примеру, распределение игроков по областям знаний или деление команды на две микрогруппы с двумя лидерами).

На взгляд автора, команда, чтобы называться хорошей, должна состоять из разносторонних игроков и по знаниям, и по игровым функциям: чтобы каждый играл «за себя и за того парня». Так, как правило, и получается. «Дурак» обычно и хороший генератор идей, все в команде эрудиты (и чем шире «разброс» их эрудиции, тем лучше), а капитану для поддержания авторитета нужно уметь быть и эрудитом, и генератором, и даже немножко «косить под дурака»...

Кроме того, не стоит забывать, что любая команда (а юношеская в особенности) строится на симпатиях и антипатиях, на дружбе и доверии. Юношеская команда, в которой идет возрастная ломка характеров, нестабильна изначально, и еще более нестабильна, если в ней есть неравенство и давление, диктаторы и обиженные. Чтобы такого не было, станьте для юных игроков человеком, достойным доверия. Тогда вы будете знать ситуацию в команде. Станьте для команды неформальным авторитетом — и тогда вы сможете на нее влиять, не разрушая и не обижая, по возможности....

3. «ВОРОШИЛОВСКАЯ МЕЛЬНИЦА»

Относительно безболезненно можно «конструировать» команду, пока она еще командой не стала, ибо всякие «ампутации», «переливания» и «пересадки» для уже сложившегося игрового организма чреваты... А если все в одинаковом положении — положении претендентов?

Метод создания команд из начинающих игроков придумал Владимир Ворошилов (других игроков он просто не мог найти, игроки в те времена все были начинающими...) и вовсю использовал его на отборочных турах в телевизионный клуб «Что? Где? Когда?». Назвал он этот метод «мельницей», а уже потом «перемолотые» «знатоки» добавили эпитет «ворошиловская».

Принцип «мельницы» прост. Из дюжины (или двух десятков) кандидатов нужно отобрать шестерых (или собрать две-три команды). Случается и такая ситуация: срочно для выезда на сильный турнир (или на телевизионные съемки) требуется одна (только

одна от клуба!) команда. Вот тогда тренер, ведущий «мельницу», берет 40—50 вопросов и садится за стол вместе с командой. Шестеро человек первого состава играют три-четыре вопроса, после чего ведущий производит замену. Поднимает из-за стола двух-трех игроков и сажает на их место ждущих своей очереди кандидатов — и «мельница» крутится полтора-два часа, регулярно обновляя играющий за столом состав... Делается это для того, чтобы каждый мог поиграть с каждым, чтобы тренер смог увидеть, как играют все возможные составы и кто из кандидатов чего стоит (на данный момент, разумеется).

Для простоты работы можно сформировать из кандидатов тройки и заменять сразу тройки. Главное, чтобы не нарушался основной принцип — каждый должен поиграть с каждым.

Как сверить мнение тренера с ощущениями игроков? После стандартной «мельницы» с участием всех кандидатов (кандидатам, кстати, для знакомства необходимо либо регулярно представляться, либо иметь на груди приколотые карточки с именами) хорошо бы провести социометрию.

Социометрия — вещь полезная, но не панацея. Связи в команде и симпатии-антипатии она вам даст, ну а дальше — думайте... Простейшая форма социометрического опроса — каждый из кандидатов в команду берет листочек бумаги и пишет шесть фамилий, ставя свою первой, а остальные пять — в порядке убывания предпочтения: «с кем бы я хотел играть». Можно поставить задачу жестче: вписать четыре фамилии или даже три — с кем бы хотел играть обязательно (первая), с кем играть можно (вторая), с кем играть нельзя (третья).

Разумеется, вы должны гарантировать каждому неразглашение его предпочтений, иначе вся затея лишена смысла... Обработка десятка-двух таких листочков даст вам, во-первых, «вес» каждого игрока в вашем клубе (чем больше предпочтений («выборов») у человека, тем более он популярен в группе), а во-вторых, очень четко обозначатся связи между членами группы (например, двое-трое стабильно выбирают друг друга). Поразмыслив над всем этим материалом (можно даже схему начертить, обозначив кандидатов кружочками, а выборы стрелочками — тогда будет нагляднее), тренер может собирать команду, руководствуясь не только функциональной ролью каждого (капитан — эрудит — генератор), но и взаимной склонностью (нравится — не нравится).

Конечно, время идет, отношения меняются и избежать внезапных и необъяснимых конфликтов можно только одним путем: не пускать

все на самотек, постоянно присматривать за питомцами и быть в курсе. «Вы в ответе за тех, кого приручили...»

4. ОДНА КОМАНДА ДЛЯ РАЗНЫХ ИГР

С появлением «Брэйн-ринга» и введением его в программы многих турниров и фестивалей перед командами встал вопрос: как приспособиться к этой игре? Общие рецепты просты. Замечу в скобках, что это только одна из методик приспособления команды к «брэйну». У каждого клуба и тренера она своя. Может быть, и вы, поиграв и поразмыслив, внесете свой вклад в эту копилку...

Во-первых, большое значение приобретает игрок-«кнопочник», тот самый, который в игре должен нажать кнопку раньше соперника (на простых вопросах судьбу очка иногда решают сотые доли секунды!). Замечательно, если у капитана хорошая реакция, тогда вопрос отпадает сам собой. Если нет, приходится «кнопочника» искать либо воспитывать в команде игрока с необходимыми качествами. Хорошо, если, кроме того, что жать на кнопку, он еще умеет и думать... Но бывает и так, что капитан (особенно, когда цена игры высока) говорит ему: «Ты на вопросы не отвлекайся, главное — жми!»

Во-вторых, определяются *игроки «первой линии»*, т. е. те, кто может мгновенно дать ответ на простой вопрос («поставить палец», как говорят знатоки, имея в виду придуманный командой Друзя жест — выставленный большой палец как сигнал «Знаю!»). Для «Брэйн-ринга» они — клад... Но если вопрос требует обсуждения, «раскрутки», в игру вступают *игроки «второй линии»* — не столь быстрые разумом, но умеющие играть «в пас» и мыслить логически.

В-третьих, сильно влияет на игру *рассадка* игроков. Стандартная: справа «от капитана» — кнопочник, напротив — игроки «первой линии», слева от капитана и справа от «кнопочника» — игроки «второй линии». Творческая: каждый капитан строит под себя. Скажем, игрок «атакующего» плана — напротив; под левым локтем — «защитник», который держит форму вопроса; справа — тот, с кем привык «играть в пас»...

Правда, терминология почти спортивная?

А это уже и есть спорт...

5. «ТАКОЙ СПОРТ НАМ НЕ НУЖЕН!»

В массовое сознание давно уже внедрен термин «большой спорт». Это спорт высоких достижений, спорт профессионалов, спорт чем-

пионатов мира и Олимпийских игр, спорт фанфар и золотых медалей. Основные «негативные» приметы этого спорта (опять же в массовом сознании, питаемом прессой):

ранняя специализация (трехлетние фигуристы и пятилетние пловцы, как и шестилетние гимнастки, — это уже норма);

беспощадная селекция (высокие требования, беспрекословное подчинение тренерской воле, безжалостный сброс «негодного материала», избавление от «неуживчивых»);

работа только «на результат» (нет результата — значит, не было и работы; серебряная медаль — плохо, всегда надо добывать «золото»!);

судейские скандалы (если даже гол, забитый рукой, можно засчитать, что там уж говорить о двух-трех десятых балла в фигурном катании!)

Но «Что? Где? Когда?» не спорт, скажете вы. Позвольте с вами не согласиться.

Десятки команд в крупных городах и небольших городках, разделенные на лиги, чемпионаты регионов и стран, международные турниры, многэтапный Кубок мира, мировой чемпионат, национальные объединения (почти федерации), календари игр, собственные кадры (вопросники, редакторы, судьи и др.)... Это не спорт? Увы, спорт. Ура, спорт! Но *спорт интеллектуальный*. Как шахматы и шашки (хотя часто там интеллектом и не пахнет — голая память и сплошная комбинаторика), как бридж (в олимпийской программе уже!), как подкидной дурак (чемпионат России провели, теперь — дорога к мировому...).

Присмотримся же к чертам нашего интеллектуального, а точнее, информационного, спорта.

Ранняя специализация? Сколько угодно. Стоит только взглянуть на регламент молодежного Кубка мира — и сразу сталкиваешься с понятием «младшие школьники».

Беспощадная селекция? Встречается. И «трудных», неподдающихся (а точнее, «непрогибающихся») выживают, и воля тренера — единственный закон. И расставание без сожаления с теми, кто «не оправдал» и «не проявил». И беззастенчивое присвоение плодов чужого труда...

Работа на результат? Не раз своими ушами слышал грозное: «Проиграете — сменю состав!» И видел потом результаты перемен... А уж слез насмотрелся... Про тех же, кто финансирует, и говорить не буду — не дай Бог приучить руку дающую к победам — ничего другого и не примут потом...

Судейские скандалы? А как же без этого? Стоит почитать отчеты с некоторых фестивалей — у каждой второй команды «украли победу».

Так и хочется, подобно комментатору Озерову, воскликнуть: «Нет, такой спорт нам не нужен!»

Или все-таки нужен, а разнообразные педагогические изыски — это лишнее? Вот бы раз и навсегда ответить на этот вопрос! Конечно, я перегибаю и утрирую до последней степени, проводя параллели между большим спортом и нашими играми. Но все это для того, чтобы каждый с открытыми глазами мог подойти к самому главному.

6. САМОЕ ГЛАВНОЕ

Самое главное, что вы должны решить для себя, начиная работу с командами юных «знатоков», для чего вы это делаете. Все равно — рано или поздно — этот вопрос поставит перед вами самый каверзный ведущий — жизнь.

Вы хотите самоутвердиться, «лепить» из пришедших к вам свое подобие или свой идеал? Но кто вам сказал, что вы — пример для подражания или идеал, который вы хотите видеть, чего-то стоит?

Вы хотите стать тренером непобедимой, «звездной» команды и для этого обращаете свои взоры к большому спорту, всюю пользуетесь методом «кнута и пряника», беспощадно ведете селекцию и меняете состав команды после каждого турнира, избавляясь от «негодных» игроков? Вполне возможно, такая команда у вас получится, но оправдает ли эта приятная для вас цель не по возрасту жестокие средства?

Вы делаете «как в жизни»? Обладая средствами и возможностями, присматриваете «по чужим дворам» тренерские удачи и составляете из них команды на свой вкус? Да, все выходит «как в жизни», но если присмотреться, то получается шаг назад — от оседлого земледелия к первобытному собирательству...

Вопрос вопросов — что для вас главное: игра на результат или повышенное количество счастья на каждую пришедшую к вам душу? Задумались... Ответили? Первое или второе? Или вы сумели это совместить? Тогда вы гений, и автор смиренно снимает перед вами шляпу...

Тогда **ВЫ** в самом деле не просто тренируете, а **ПЕСТУЕТЕ КОМАНДУ...**

ГЛАВА ПЯТАЯ

ВЫ ПРОДОЛЖАЕТЕ ИГРАТЬ, ИЛИ ЗАБАВЫ С КНОПКОЙ И БЕЗ КНОПКИ

1. ЗАБАВЫ НА КАЖДЫЙ ДЕНЬ

Едва появилось на экране «Слабое звено», тут же на тренировках стали играть во что-то похожее, но не такое жестокое. По крайней мере, есть шанс остановить «вылеты» игроков и в самом деле сыграть командой. Назван этот вариант «*Златая цепь*».

Основные атрибуты те же, что и в телевизионной версии: полукруг из семерых игроков, простые вопросы (очень может помочь книга «Справочник кроссвордиста», содержащая множество слов с простыми определениями), необходимость жестокого выбора. У играющих есть шанс не довести раунд до этой печальной фазы. Если они «замыкают цепь» (дают столько правильных ответов подряд, сколько осталось участников), раунд считается выигранным и никому не нужно оставлять команду. Трижды выигранный раунд — и победа команды!

Так можно избежать жестокой неминуемости поиска «слабого звена» после каждого раунда. Семь игроков выиграть почти не могут, пять игроков делают это весьма редко, а вот у команды из трех-четырех человек все шансы замкнуть «Златую цепь»...

Командную забаву под названием «*Надувала*» придумал когда-то Константин Алдохин из Великих Лук. Игра понравилась и прижилась.

Ход игры. Ведущий диктует 10—12 слов (желательно «ученых», незнакомых или малознакомых). Команды записывают эти слова в столбик. За 15—20 мин команда должна решить две задачи: во-первых, хотя бы приблизительно догадаться, что эти слова означают; во-вторых, к каждому из них придумать такое «как бы правильное» определение, чтобы противник был введен в заблуждение. По окончании первого этапа все команды сдают ведущему свои листочки с определениями, и начинается игра...

Ведущий называет очередное слово и читает определения в произвольном порядке, добавляя к ним правильное и не забывая упоминать номера вариантов.

Бомбаж — это... Один. Вид тугой повязки. Два. Название бомбометания в начале XX в. Три. Вздутие консервных банок. Четыре. Герой

средневековой испанской литературы. Пять. Террористический акт. Шесть. Титановая оболочка термоядерной бомбы.

После этого несколько секунд на обсуждение, и команды сдают выбранные ими варианты (письменно или одновременным поднятием рук, на пальцах показывая вариант). Подводится итог раунда. Команды, выбравшие правильный вариант ответа (в данном случае это третий вариант), получают по два очка. А теперь самое интересное — отследить, кто какую неправильную версию выбрал. Допустим, сразу две команды «купились» на первую версию. Значит, плюс два очка той команде, которая эту версию придумала.

Да, кстати. Чтобы не было искушения «надувать» соперника правильной (или близкой к правильной) версией, предусматривается штрафное очко для команды, написавшей версию на листочке.

Окончательный итог подводится после 10—12 раундов — у кого больше очков...

Ряд простых игр с несложными правилами называют «*Даугавпилс*» (как гласит легенда, их пустили в оборот выходцы именно из этого прибалтийского города). В качестве примера можно привести игры из «Мозгового штурма» (игру можно найти в областном деловом еженедельнике «100%», холдинге «Гомельская правда»). Вот, к примеру, новогодний выпуск.

Золотой ключик

Правила игры:

из трех вариантов ответа на вопрос выберите один; внимательно посмотрите, какой буквой этот ответ обозначен; если вы впишете добытые буквы в соответствующие клеточки игрового талона, в результате у вас получится ключевое слово.

1. 2003 год по восточному календарю — год:
б) белой мыши; и) красной змеи; ш) черной козы.
2. Новый год приходит раньше:
о) в Россию; н) в Беларусь; к) в Польшу.
3. В СССР в новогоднюю полночь показывали по телевизору куранты:
к) Спасской башни; р) Покровской башни; д) Останкинской башни.
4. В пьесе-сказке «12 месяцев» под Новый год героиня искала:
о) подснежники; е) орхидеи; ж) миллион алых роз.
5. Татьяна и Сергей Никитины пели «Диалог у...»:
л) новогодней елки; о) праздничного стола; й) бутылки шампанского.
6. Фантасты братья Стругацкие написали сценарий новогоднего фильма:
а) «Чародеи»; м) «Эта веселая планета»; к) «Ирония судьбы».

7. По народному белорусскому календарю на Новый год приходится:

а) Мікола — святы зяблік; и) Антон — святы буслік; д) Васіль — святы козлік.

Мистер Икс

Правила конкурса: в известной пословице (поговорке) одно из слов выступает в роли «Мистера Икс» — под маской. Вам нужно «снять маску» и вписать в игровой талон под соответствующим номером «правильное» слово. Сегодня «маска» — слово «конь». 1. Куда конь с копытом, туда и рак с клешней. 2. Конь тамбовский тебе товарищ! 3. Пусти коня за стол, она и ноги на стол. 4. У трезвого на уме — у коня на языке. 5. Конь платежом красен.

Верись — не верись

Тут все как в жизни: главное — догадаться, правду вам говорят или дурачат. Пять утверждений — пять ваших ответов в игровом талоне. Зачеркивайте неправильный, на ваш взгляд, ответ. Если верите, оставьте «да» незачеркнутым, если чувствуете подвох — «нет» не трогайте, а «да» зачеркните. И запомните, что ради праздника мы попытаемся обмануть вас только раз...

Итак, верите ли вы, что:

1. «Новый Год к нам мчится!» — сообщала группа «Авария»?
2. Красно-белый наряд Санта-Клауса придумал художник «Кока-Колы»?
3. Герой мультика «Дед Мороз и лето» в качестве такси использовал моржа?
4. Женский вокал в новогодней комедии «Ирония судьбы» — это Алла Пугачева?
5. Праздновать Новый год 1 января повелел Петр Первый?

Рискуй!

Это некий аналог «Своей игры»: правильный ответ прибавляет очки, составляющие «цену» вопроса, неправильный — отнимает.

10. Петр повелел украшать жилища ветками можжевельника, сосны и...
20. «Старые песни о главном» — новогодний проект канала...
30. Третье тысячелетие наступило 1 января...
40. Российский Дед Мороз живет в городе...
50. Животное — символ 1991 года — это...

Кстати, ответы: «Золотой ключик» — ключевое слово «шоколад». «Мистер Х»: 1. Конь (с копытом) — без маски он был... 2. Волк (тамбовский). 3. Свинья (которая ноги на стол). 4. Пьяный (у него все на языке). 5. Долг (платежом красен).

«Верись — не верись»: 1. Нет, эта группа называется «Дискотека «Авария»». 2. Да (фирменные цвета — красный и белый). 3. Да. 4. Да. 5. Да.

«Рискуй!»: 10. Ели. 20. ОРТ. 30. 2001 года. 40. Великий Устюг. 50. Коза.

Хорошо на тренировках использовать и «тихие игры», т. е. игры с заранее подготовленным и распечатанным текстом. Контрольное время решения — от 20 мин до 1 ч в зависимости от возраста и подготовки команд, потом, разумеется, проверка с комментариями...

Для примера — ряд игр Владимира Белкина.

Железная дорога

4 буквы

Здание для стоянки и ремонта вагонов	депо
Отделение в вагоне скат, ось с колесами	купе
Секция из нескольких вагонов	сцеп
Совокупность локомотивов	тяга

5 букв

Металлическая коробка с подшипником для передачи давления вагона на ось колеса	букса
Устройство для смягчения удара, толчка при сцепке вагонов	буфер
Железнодорожная повозка	вагон
Сооружение на железнодорожных станциях для сортировки вагонов	горка
Железнодорожный путь	колея
Состав сцепленных вагонов	поезд

6 букв

Станция	вокзал
Пассажирская платформа	перрон
Вагон особой конструкции для запасов воды и топлива	тендер
Поезд специального назначения для массовых перевозок	эшелон

7 букв

Щебень для засыпки железнодорожного полотна	балласт
Предельные внешние очертания стационарных сооружений на железной дороге	габарит
Механическая железнодорожная тележка	дрезина
Саморазгружающийся железнодорожный вагон	думпкар
Вид локомотива	паровоз
Участок пути	перегон
Большой четырехосный пассажирский или грузовой вагон	пульман
Раздвоение однопутного железнодорожного пути	разъезд
Выступ на ободу колеса	реборда
Сигнальное устройство в виде подвижных крыльев на мачте	семафор
Пункт остановки	станция
Устройство для перевода состава с одного пути на другой	стрелка

8 букв

Состав, идущий без груза	порожняк
Сигнальный электрический фонарь с разноцветными стеклами	светофор
Тормозной кран в вагоне	стоп-кран
Состав из товарных вагонов	товарняк
Специальный вагон для перевозки жидкостей	цистерна
Подвижный брус для закрытия пути на переездах	шлагбаум
Скорый поезд	экспресс

9 букв

Небольшой открытый вагон или платформа	вагонетка
Тяговая машина для передвижения поездов	локомотив
Токосъемник на электровозах	пантограф
Возвышенная площадка вдоль железнодорожного пути	платформа
Особый билет на нумерованное место в вагоне	плацкарта

10 букв

Платформа железнодорожной станции	дебаркадер
Основная линия железнодорожной сети	магистраль
Небольшая железнодорожная станция	полустанок
Электрическая железная дорога; поезд такой дороги	электричка
Вид локомотива	электровоз

12 букв

Специальный поезд для укладки рельсов	путьекладчик
---------------------------------------	--------------

Гибрид (два произведения в одном) — назови оба произведения и автора

1. «Кавказский всадник»	«Кавказский пленник» и «Медный всадник»	А. С. Пушкин
2. «Княжна поэта»	«Княжна Мэри» и «На смерть поэта»	М. Ю. Лермонтов
3. «Птицы на овец»	«Охота на овец» и «Хроники заводной птицы»	Х. Мураками
4. «Роман Зойкина»	«Театральный роман» и «Зойкина квартира»	М. А. Булгаков
5. «Война Хаджи»	«Хаджи-Мурат» и «Война и мир»	Л. Н. Толстой
6. «Волки — сочтемся»	«Свои люди — сочтемся» и «Волки и овцы»	А. Н. Островский
7. «Экспресс негритят»	«Восточный экспресс» и «Десять негритят»	Кристи Агата
8. «Наказание ночи»	«Белые ночи» и «Преступление и наказание»	Ф. М. Достоевский
9. «Заявить 17 мгновений»	«17 мгновений весны» и «ТАСС уполномочен заявить»	Ю. Семенов
10. «Бриллианты казино»	«Казино “Руайяль”» и «Бриллианты вечны»	Ян Флеминг
11. «Амфибия профессора»	«Голова профессора Доуэля» и «Человек-амфибия»	А. Беляев
12. «Бульба души»	«Мертвые души» и «Тарас Бульба»	Н. В. Гоголь
13. «Облако со звезд»	«Магелланово облако» и «Возвращение со звезд»	С. Лем
14. «Море в океане»	«Острова в океане» и «Старик и море»	Э. Хемингуэй
15. «Пестрая сокровища»	«Пестрая лента» и «Сокровища Агры»	А. Конан Дойл
16. «Арка товарища»	«Триумфальная арка» и «Три товарища»	Э.-М. Ремарк
17. «Трудно на обочине»	«Пикник на обочине» и «Трудно быть богом»	бр. Стругацкие
18. «Остров капитана»	«Таинственный остров» и «Дети капитана Гранта»	Ж. Верн
19. «Дама на казнь»	«Приглашение на казнь» и «Король, дама, валет»	В. В. Набоков
20. «Звери пьяного леса»	«Под пологом пьяного леса» и «Звери в моей жизни»	Дж. Даррел
21. «Война времени»	«Машина времени» и «Война миров»	Г. Уэллс
22. «Гнездо охотника»	«Дворянское гнездо» и «Записки охотника»	И. С. Тургенев

23. «451 градус хроники»	«Марсианские хроники» и «451 градус по Фаренгейту»	Р. Брэдбери
24. «Ночной с планеты Земля»	«Ночной дозор» и «Лорд с планеты Земля»	С. Лукьяненко
25. «Его команда военная»	«Тимур и его команда» и «Военная тайна»	А. Гайдар
26. «Кондуит республики»	«Кондуит и Швамбрания» и «Вратарь республики»	Л. Кассиль
27. «Должен быть путь»	«Герой должен быть один» и «Путь меча»	Л. Олди Генри
28. «Двенадцатая из ничего»	«Много шума из ничего» и «Двенадцатая ночь»	В. Шекспир
29. «Колыбельная со шпагой»	«Мальчик со шпагой» и «Колыбельная для брата»	В. Крапивин
30. «Эмиль из Пеппи»	«Эмиль из Леннеберги» и «Пеппи Длинный чулок»	А. Линдгрэн
31. «Стрела сокровищ»	«Черная стрела» и «Остров сокровищ»	Р. Стивенсон
32. «Бульдог-Голобас»	«Пелагия и белый бульдог» и «Алтын-Голобас»	Б. Акунин
33. «Принц Тома»	«Принц и нищий» и «Приключения Тома Сойера»	Марк Твен
34. «Приключения Голубой»	«Приключения Чиполлино», «Путешествие Голубой Стрелы»	Дж. Родари
35. «Цветок шкатулка»	«Малахитовая шкатулка» и «Каменный цветок»	П. Бажов
36. «Гадкий на горошине»	«Гадкий утенок» и «Принцесса на горошине»	Г.-Х. Андерсен
37. «Мещанин или обманщик»	«Мещанин во дворянстве» и «Тартюф, или обманщик»	Ж.-Б. Мольер
38. «Король портняжка»	«Король Дроздобород» и «Храбрый портняжка»	бр. Гримм
39. «Первый гиперболоид»	«Гиперболоид инженера Гарина» и «Петр Первый»	А. Н. Толстой
40. «Клык сердца»	«Белый клык» и «Сердца трех»	Дж. Лондон
41. «Три Марго»	«Королева Марго» и «Три мушкетера»	А. Дюма
42. «Сто лет патриарха»	«Сто лет одиночества» и «Осень патриарха»	Г. Маркес
43. «С собачкой на шею»	«Анна на шее» и «Дама с собачкой»	А. П. Чехов

Кстати, в качестве «тихой» игры может быть использовано решение обыкновенного кроссворда в ограниченное время. Великолечно шлифуется умение команды выстраивать правильную тактику решения таких задач: понять, что сложно, пропустить, перейти к простому и снова вернуться к сложному, если осталось время... Пожалуй, это и в жизни пригодится...

2. С КНОПКОЙ

Одно из первых знаковых приобретений сформировавшегося клуба — это электрическая (электронная) система для «Брэйн-ринга», в просторечии именуемая брэйн-системой. Соорудить ее, как утверждают продвинутые в технике люди, несложно. Главное, чтобы она соответствовала стандарту: имела не менее двух кнопок на длинных шнурах, сигнальные лампы (можно светодиоды) и пульт ведущего.

Технические требования:

наличие старт-сигнала (звукового, светового или обоих сразу), который включается ведущим при запуске системы;

наличие фальстарта (световой сигнал, указывающий, какая из команд выжала кнопку до запуска);

наличие светового сигнала, фиксирующего первое нажатие (он указывает, кто нажал кнопку первым);

наличие блокировки сигнала соперника после нажатия кнопки одной из команд и возможность сброса блокировки с пульта ведущего.

Вот и все требования. Встречаются системы, которые даже время нажатия фиксируют, есть системы на компьютерной основе, но «минимальная» система обычно умещается в коробочке чуть побольше мыльницы (конечно, не считая кнопок на шнурах)...

А если в клубе есть «брэйн-система» хотя бы на две кнопки, игр «ринговой линии» можно придумать сколько угодно — для этого нужно лишь слегка изменить привычные правила, как это и сделал Вячеслав Санников из Одессы, — ведь именно ему приписывается изобретение «*Чеширского кота*».

В чем суть игры? Это обыкновенный «Брэйн-ринг», с такими же простыми вопросами, только после правильного ответа из команды, которая дала этот ответ, должен уйти один человек (кто — решает сама команда). Игра продолжается до тех пор, пока в одной из команд никого не останется. Эта команда объявляется победителем, а человек, в одиночку ответивший правильно на последний вопрос, получает титул «Улыбки Чеширского кота».

Игра, кстати, достаточно популярна и используется не только на тренировках, но и включается в программы фестивалей.

«Наш ответ Коту» — это две разновидности игры: «Козленок, который умел считать» и «Десять негрятят».

«*Козленок, который умел считать*» — это не намек на ведущего телевизионного «Брэйна» Андрея Козлова. Это образ из мультфильма. Помните, козленок считает пассажиров парома, который вот-вот пойдет ко дну?

Игру начинают два капитана, занимающие места за кнопками. Тот, кто первым правильно ответил на вопрос, получает право дополнить свою команду любым игроком из присутствующих на тренировке (в зале). Для победы команда должна набрать пять человек и в этом составе дать еще один правильный ответ. Впрочем, и это правило «подвижно». Почему бы не сделать «контрольную цифру», равную семи или десяти, как в том самом мультике?

«*Десять негритят*» — игра, навеянная романами Агаты Кристи. В принципе, ее можно играть и как второй этап «Козленка». За столами две команды по пять человек. Команда, которая дала правильный ответ на вопрос, имеет право удалить из состава команды-соперницы любого игрока. Цель — игра на уничтожение противника. Побеждает та сторона, которая смогла изгнать из-за игрового стола всех противостоящих «негритят».

«*Куча мала*» родилась как «народная забава» все на том же «телебэйнэ». Ведущий вызывал капитанов за два стола и задавал вопрос. Та команда, которая не успела первой нажать на кнопку и первой ответить правильно, объявлялась проигравшей. Выигравшая команда делилась пополам, занимая опустевший стол, — и так продолжалось до тех пор, пока в игре не оставалось двое противников. Кто победил — тот и герой!

Кстати, «Куча мала» может быть сыграна и среди любого количества игроков, что и делается на шоу-программах разнообразных фестивалей.

И разумеется, особняком стоит в играх «ринговой линии» «*Тройка*» — любимое детище, простое и понятное, которое и для тренировки сгодится, и для официального турнира, и для шоу. Играть в нее можно в любом месте и в любое время, и даже без кнопок — «на хлопок». Но о «Тройке», чтобы не нарушать стройности изложения, речь пойдет в последней главе.

3. БЕЗ КНОПКИ

Игра, которую для простоты знакомства когда-то называли «Брэйн без кнопки» — «Риск-версия», описана в главе десятой. А вот любопытная попытка вовсе «снять кнопку» в «Брэйн-ринге» — «*Дворовый ринг*».

«*Дворовый ринг*» — игра двух команд, в которой «кнопка» (право приоритетного ответа на вопрос) разыгрывается предварительно.

Итак, ведущий готовит серию вопросов, объявляет, что порядок их не изменен, и предлагает разыграть очередность ответа. Пять раз (или столько, сколько вопросов) звучит команда «Время!», и коман-

ды жмут кнопку. Игра, в сущности, делится на две части: сначала определяется, кто и в каком раунде будет отвечать первым, а потом уже в спокойной обстановке задаются вопросы и выслушиваются ответы. В таком виде игры случается много любопытных коллизий — ведь никто не знает, где вопрос попроще, а где посложнее, и жмут на кнопку «вслепую»... Да, кстати, очередность ответов может быть разыграна и с помощью монетки.

Великолепная игра *«Реалии»*. Борис Бурда на одном из украинских телеканалов с блеском воплотил этот принцип в игре *«Девятый вал»*.

Задуман некий объект или субъект (кстати, обыграть можно все что угодно). Информация дается дозированно: сначала общий намек, потом конкретнее и конкретнее. Но чем раньше игрок (или команда) даст правильный ответ, тем больше очков он (она) заработает (соответственно 4, 3, 2, 1). За реалию отвечать можно только один раз, так что приходится выбирать между журавлем в небе и синицей в руках...

1. Илья Муромец (Владимир Белкин, Москва). *(Здесь и далее в скобках указаны авторы реалий.)*

Он получил информацию, что умрет своей смертью.

Родился парализованным в сельской местности.

Был излечен экстрасенсами.

Своим прозвищем он обязан названию соседнего города.

О т в е т . Калики перехожие, явные экстрасенсы, сказали ему, что смерть в бою ему не суждена. 33 года он сидел на печи парализованным в селе Карачарово близ города Мурома. Это ИЛЬЯ МУРОМЕЦ.

2. Стрекоза (Владимир Белкин, Москва)

Некоторые называют ее мужа козлом, но это совсем не так!

Она страшная хищница, ее даже называют пиратом.

Иван Андреевич не был силен в биологии, а может, она лучше ложилась в рифму.

Радужные крылья и фасетчатые глаза придают ей совершенно неземной вид.

О т в е т . Муж стрекозы не стрекозел, но дети иногда так говорят. Басня Крылова «Стрекоза и муравей» — перевод басни Лафонтена, но там не стрекоза, а цикада, у Крылова же — СТРЕКОЗА.

3. Суэцкий канал (Владимир Белкин, Москва)

О том, что он нужен, говорили еще в далекой древности.

Однако строительство началось только в XIX в.

Музыкальный заказ, посвященный окончанию «стройки века», был выполнен с некоторым опозданием, но навсегда вошел в золотой оперный фонд.

Его разминирование восстановило судоходство по кратчайшему пути между Азией и Африкой.

О т в е т . Еще фараон Нехо пытался его строить, но сделал это только Лессепс. К открытию канала Верди заказали «Аиду», но вовремя он не успел... Это СУЭЦКИЙ КАНАЛ.

4. Эйфелева башня (Владимир Белкин, Москва)

Ее творец был широко известным инженером. Она до сих пор является символом одного из красивейших городов мира, да и, пожалуй, всей страны.

Если бы некий майор не придумал, как ее можно использовать в дальнейшем, ее бы непременно разобрали на составные части.

Она похожа на берцовую кость, так же крепка и устойчива, несмотря на более чем столетний возраст.

Где Мопассан ее ненавидел и часто обедал в ее ресторане, лишь бы не видеть ее.

О т в е т . Ее построили к Парижской всемирной выставке и разобрали бы, если б этот самый майор не предложил использовать ее как радиовышку. Это ЭЙФЕЛЕВА БАШНЯ.

5. Гуси-лебеди (Борис Бурда, Одесса)

Начинаю свой рассказ о сказочных существах. Они явно являются гибридами сразу двух существ — очень красивого и очень съедобного.

Эти существа пользовались дурной репутацией и были способны даже на такое преступление, как киднэппинг.

Они были на побегушках у злобной старухи с каннибальскими наклонностями.

Чтобы их победить, понадобились яблоня, печка и молочная речка!

6. Вальтер Скотт (Борис Бурда, Одесса)

Неудивительно, что он прославил свой народ, — сама его фамилия есть название этого народа.

Этот сын юриста ненавидел Наполеона и описал его жизнь с очень реакционных позиций.

Многие из вас познакомились с Робин Гудом не из народных баллад, а из его романа...

Его знаменитый роман в первых русских переводах назывался «Иванго».

7. Петр Первый (Борис Бурда, Одесса)

Его любимый и типичный обед, который он мог есть несколько дней подряд, составляли щи, кусок вареного мяса с гречневой кашей и соленый огурец.

Он владел многими ремеслами, в том числе справлялся с работой такелажника, редактора газеты, оператора волочильного станка, режиссера и сценариста массовых праздников, лоцмана, артиллериста и палача...

Он был предпоследним настоящим Романовым мужского пола на российском престоле.

Последний — его внук Петр Второй.

8. Карты (Владимир Белкин, Москва)

В средние века это называли молитвенником дьявола.

Капитаны пиратских кораблей на случай штителя, чтобы хоть чем-то занять команду, всегда имели это с собой.

Им отдавали должное Некрасов и Достоевский, а недавно одну из игр в них включили в программу Олимпийских игр.

Обычно их 32, 36 или 52, хотя бывает и 54.

9. Книга Гиннеса (Владимир Белкин, Москва)

Ее рождению способствовала охота.

Многие мечтают попасть в нее — кто-то, чтобы прославиться, кто-то, чтобы получить премию в швейцарских франках (возможно, сейчас уже в евро).

Очень часто в ее названии делают ошибки, но вы-то знаете, что надо писать два «н» и два «с»?

А еще есть такое пиво.

10. Стрела (Владимир Белкин, Москва)

Это древнейшее метательное оружие.

Под ней опасно стоять.

Она бывает красная, если курсирует между двумя столицами.

Если назвать ее уменьшительным именем, то ее можно встретить в часах, в космосе, на брюках, при бандитских разборках и еще много где...

4. ПОИГРАЕМ С ДУРАКОМ

И еще несколько «серьезных забав» — «Игра с дураком», «Игра вслепую» и «Игра немых». Их придумали одесситы для того, чтобы шлифовать мастерство команды в турнирном «Что? Где? Когда?». Да и забавно — попробуйте, сыграйте!

«Игра с дураком»

На тренировке происходит своеобразный «обмен». В уже устоявшуюся команду подсаживается игрок «со стороны». Его задача во время минуты обсуждения — изобразить дурака, т. е. нести ахинею,

выдвигать идиотские версии, переспрашивать — словом, вносить беспорядок в обсуждение. При этом ни капитан, ни другие игроки не имеют права прерывать его. Цель такой тренировки — научить команду играть в условиях наведенных помех, «отстраиваться» от источника непродуктивного шума, больше погружаться в игру со своими, привычными партнерами.

Кстати, лучший «дурак» на такой тренировке (ее, разумеется, лучше вести с одной командой — «микрогруппой») — сам тренер. Кто, как не он, полностью защищен от отрицательной реакции игроков, кто, как не он, может наиболее эффективно тормозить ход обсуждения (противоядие против пришлого «авторитета», кстати!). И еще один «плюс». Иногда можно подбрасывать правильные версии, проверяя, просто ли команда наглухо «отгородилась» от «дурака» или все же настолько внимательна, хитра и разумна, что ничего за столом у нее не пропадает и даже «дурацкие» идеи для пользы дела готова пустить в ход.

«Игра вслепую»

Всем игрокам команды завязывают глаза. На первый взгляд, это не должно влиять на ход обсуждения — ведь все равно в игровой минуте воспринимается только слуховая информация. Но попробуйте — и вы увидите, что минута обсуждения «вслепую» совсем непохожа на обычную.

Некоторое время назад, когда «Брэйн-ринг» еще победно шел по экранам СНГ, Андрей Козлов пошел на эксперимент. В решающем бое он объявил «смертельный номер»: команды играют с завязанными глазами. То-то потешалась публика на трибунах, когда игроки по привычке пытались ставить палец (а капитан-то не видит!) и пытались наладить взаимодействие по-новому!

«Игра немых»

На столе большой лист бумаги. Игроки, вместо того чтобы обсуждать вслух, пишут свои версии. Можно и возле классной доски поиграть — и сразу заметно, как мучительно не хватает времени (хотя вместо обычной минуты ответ нужно дать через две или три), но как постепенно реплики становятся короче, лапидарнее и информативнее. Кроме того, слетает словесная шелуха непродуктивных обращений типа «ребята», ненужных междометий и слов-паразитов.

Эта тренировка против многословия во время минуты обсуждения. Проще искать иголку на гладкой скатерти, чем в стогу сена, не правда ли?

Итак, забав тренировочного плана множество, и я вовсе не исчерпал их этим кратким очерком. «Травести», «Кроссвординг», «Один за всех», «Эрудит-квартет» — эти и многие другие «малые формы» остались за кадром, но когда-нибудь встретятся вам — ведь **ВЫ ПРОДОЛЖАЕТЕ ИГРАТЬ.**

ГЛАВА ШЕСТАЯ

ВЫ ГОТОВИТЕ ШОУ, ИЛИ «СДЕЛАЙТЕ НАМ КРАСИВО!»

1. СДЕЛАЙТЕ НАМ КРАСИВО!

Итак, требуется провести интеллектуальную игру в данном зале (классе, школе, ДК, Доме творчества и т. п.) Хорошо, если есть подготовленная команда (или две), тогда шоу строится по кальке известных передач «Что? Где? Когда?» и «Брэйн-ринга». Труднее, когда команды нет и приходится ее создавать по ходу «мероприятия». Труднее, но интереснее!

Игра «Что? Где? Когда?» достаточно легко воспроизводится на любой сцене или площадке, но, чтобы зрелище было на самом деле достойным, нужно соблюсти несколько условий. Во-первых, оформление сцены. Хорошо бы на нейтральном заднике (идеально в качестве задника смотрится белая «маркиза», но что делать, если нигде нет...) разместить достаточно крупную эмблему «мероприятия», если таковая существует. Если нет, вывесьте просто изображение совы (можно коронованной, как у Ворошилова) и яркие буквы «Что? Где? Когда?».

Стол для игроков желателен круглый (убого и беспомощно выглядят ободранные школьные столы и стулья, за которые, кстати, и не усядешься вшестером. Если уж деваться некуда, есть выход: накрыть ободранный стол скатертью, а разбитые стулья — накидками). Вокруг стола расставляются кресла или в крайнем случае мягкие (хотя бы просто новые) стулья. Для приближения «мероприятия» к зрелищу необходимо хорошее звучание каждой реплики за столом (не говоря уже о тексте ведущего). Для этого на сцене должны быть как минимум два микрофона.

Если игра начнется с музыкальной заставки «Что? Где? Когда?» и будет перемежаться в нужных местах разнообразными (лучше узнаваемыми и ритмичными) музыкальными «кусочками», прекрасно!

2. ГДЕ ВЗЯТЬ ИГРОКОВ

Уже существующая, подготовленная к игре (или приглашенная знаменитая) команда — половина дела. Если же таковой нет, существуют два рецепта так называемой открытой игры — оба с участием

зрительного зала. Первый, самый простой: ведущий задает в зал ряд простых вопросов, и ответившие занимают места за игровым столом. Вопросы, конечно же, нужны на порядок проще, чем вопросы для отбора или для начинающих команд. Например:

Назовите три карты из «Пиковой дамы». (*Тройка, семерка, туз.*)

Как звали трех толстяков из книги Олешки? (*У них не было имен.*)

Как Алексей Толстой назвал трех медведей из сказки? (*Михайло Потаныч, Настасья Петровна, Мишутка.*)

Простые вопросы типа «Почему в Африке провода делают толще? — А чтобы обезьяны не порвали» — всегда найдутся.

Когда шесть человек на сцене, за столом, с ними нужно познакомиться, и можно играть.

Второй вариант открытой игры — с применением технических средств, например карточек «Эрудит-лото». Карточки заготавливаются заранее, размножаются (вручную, на ксероксе, на принтере) и распределяются (раздавать или продавать — решайте сами) среди зрителей. Далее начинается игра-отбор. В «Эрудит-лото» десять вопросов, на каждый из которых дано четыре ответа, один из них правильный. Задача участника — внимательно слушать ведущего, читающего вопросы и варианты ответов, и пометить в карточке тот ответ, который он считает правильным (образец оформления карточки и пара «эрудиток» даны в приложении). Пояснить, как играть в «эрудитку», можно таким примером: «Дважды два будет: А — три, Б — четыре, В — сэм-восэм, Г — а сколько вам надо?» Правильный ответ Б!

Быстро обработать любое количество карточек вам и вашим помощникам даст возможность стандартная карточка «Эрудит-лото», имеющая прорези на месте правильных ответов (сразу понятно, кто сколько раз ответил правильно). Шесть лучших ответчиков-эрудитов приглашаются на сцену — по номерам на карточках («эрудитки» пронумерованы, и контрольный талончик («часть Б») каждый участник, сдавая карточку после заполнения, оставляет себе).

И вновь — можно начинать игру!

3. ИГРА С ЧЕТЫРЕХ СТОРОН

Планируя любую игру, знайте, что у нее четыре стороны; из четырех нераздельных компонентов будет состоять ваша работа.

Первая: организация.

Организация включает в себя все: от «пробивания» денег на данное мероприятие до оборудования сцены и постановки. Организатор, естественно, считает себя главным, но с момента начала шоу он должен отойти в тень, подпирая ведущего и всю игру за кулисами.

Вторая: вопросы.

А если более полно: вопросы и ведение. Ведущий тоже считает себя главным, и это в определенной степени так — от него в значительной степени зависит успех игры. Но вопросы хороши только в том случае, если на них отвечают игроки, а ведущий — если его принимает зал.

Третья: игроки.

Игроки должны чувствовать себя главными людьми: ведь этот вечер для них — и звездный час, и суперстресс. Попробуй-ка выйди на сцену играть, да еще в первый раз! И постановка, и вопросы, и ведение — все должно помогать им проявить себя с самой лучшей стороны.

Четвертая: зрители.

Самая трудная часть работы — представить, как все это будет выглядеть из зрительного зала. При этом нельзя надеяться на то, что публика простит огрехи лишь потому, что на афише стоит знаменитое «Что? Где? Когда?» — публика нынче избалованная... Заинтересовать публику, втянуть ее в игры и конкурсы, иногда даже дать ей почувствовать себя умнее игроков — все исподволь должно быть завязано на это, ибо все делается для зрителей, а для находящихся по ту сторону сцены главное: «Шоу маст го он!» — «Шоу должно продолжаться!»

Только когда со всех четырех точек зрения ваша работа выглядит достойно, можете тихо радоваться: вы преуспели. По этому поводу несколько *советов*.

Не тяните! Игра должна укладываться примерно в час-полтора. В игре не должно быть «глухих» пауз (если не текст ведущего и не обсуждение, то музыка или аплодисменты).

Вопросы должны быть на уровне восприятия зала (от «заумных» задач и информации публика заскучает).

Вопросы должны быть логичны и красивы. Часть вопросов должна быть «на наглядность» (вопросы с предметами или с «черным ящиком»).

В игре должен четко прослеживаться счет поединка (сменные цифры пособия «считай до ста» выглядят чудесно, а специально сделанное табло или экран компьютера — еще лучше).

В игре должны быть как музыкальные паузы, так и игровые (об играх для публики мы сейчас расскажем).

Вам должны помогать как технические ассистенты (счет, протокол, звук), так и шоу-ассистенты (сбор карточек, вынос предметов и призов, если они есть). Хорошо, если первые спокойны и профессиональны, а вторые милы и обаятельны.

Итак, игра поставлена, озвучена, разбавлена играми с залом и паузами... Ваша задача выполнена.

Примерный план-сценарий.

1. Пролог до 10 мин.

Фонограмма начала, слово ведущего: приветствие, название игры, правила. Выход и представление участников.

2. Начало игры — 10—15 мин.

3—4 игровых эпизода (вопроса) — вопрос, обсуждение, ответ команды, правильный ответ, счет.

3. Первая пауза — 10 мин.

Музыкальный номер и игра с залом (либо две игры с залом, одна из которых «Эрудит-лото»).

4. Продолжение игры — 10—15 мин.

4—5 игровых эпизодов (до субкритического счета — 4 очка у одной из сторон).

5. Вторая пауза — 10 мин.

Объявление итогов «Эрудит-лото». Игра с залом.

6. Окончание игры — 5—10 мин.

Игра до победы одной из сторон (до счета «6»).

7. Финаль — до 5 мин.

Объявление победителей, вручение призов.

4. РАЗВЛЕКАЕМ ПУБЛИКУ

Для того чтобы разрядить игру, нужны паузы, в которых весьма уместны игры с залом. Раз шоу интеллектуальное — игры тоже должны быть с претензией на интеллект, но попроще.

«Эрудит-лото»

Годится и как самостоятельная игра для всего зала. Каждый играет на своем месте в зале, после игры сдает бланк, оставив себе отрывной купон с номером.

Вот бланк для этой игры :

ЭРУДИТ-ЛОТО ЧАСТЬ А N ____

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	ЭРУДИТ-ЛОТО
А											
Б											
В											
Г											
											ЧАСТЬ Б N ____

А вот *примерный комплект вопросов*.

1. Коня Александра Македонского звали:
 - а) Буцефал; б) Децибел; в) Цеденбал; г) Задолбал.
 2. За победу в Полтавской битве Петр Первый получил:
 - а) орден; б) денежную премию; в) генеральский чин; г) новые сапоги.
 3. Самая известная картина Репина:
 - а) «Приплыли»; б) «Не звали»; в) «Не ждали»; г) «Достали».
 4. Ведьму в белорусских сказках называют:
 - а) Карабаха; б) Барабаха; в) Выливаха; г) Выпивоха.
 5. Жираф кричит как:
 - а) птичка; б) рыбка; в) собачка; г) лошадка.
 6. Гомель был подарен Екатериной Второй:
 - а) Адаму Чарторыжскому; б) Румянцеву-Задунайскому; в) Паскевичу-Эриванскому; г) Владимиру Жириновскому.
 7. Разрывная пуля времен Первой мировой войны называлась:
 - а) «бум-бум»; б) «дум-дум»; в) «бубль-гум»; г) «шурум-бурум».
 8. Ответ на загадку: «Бедный наземь бросает, богатый с собой собирает» — это:
 - а) деньги; б) слезы; в) подковы; г) сопли.
 9. Известного американского психолога Карнеги звали:
 - а) Чип; б) Дейл; в) Вжик; г) Рокки.
 10. По мнению Александра Друзя, у знатока должны быть:
 - а) память, юмор, интеллект; б) терпение, труд, талант; в) деньги, связи и нахальство; г) усы, очки и пузо.
- О т в е т ы : 1 а), 2 в), 3 в), 4 б), 5 б), 6 б), 7 б), 8 г), 9 б), 10 г).

«Покер-интеллект»

В игре определенное количество вопросов (лучше два десятка). Первый вопрос ведущий задает всему залу. Желаящие ответить поднимают руки (попытки выкрикнуть ответ с места надо пресечь в самом начале). У того, кто поднял руку первым, ведущий принимает ответ. Если ответ правильный, участник получает два очка, и ему предлагается продолжить игру только с ним. В случае правильного ответа его очки удваиваются, в случае неправильного — сторают. Участник, впрочем, волен отказаться от игры, и тогда следующий вопрос адресуется всему залу.

Побеждает тот, кто наберет к концу игры больше всего очков.

Тема для «Покера»: «TITANIC»

Столько труб было у «Титаника». (*Четыре.*)

Это была фамилия капитана «Титаника». (*Смит.*)

Это был порт приписки «Титаника». (*Ливерпуль.*)

В этом году утонул «Титаник». (*В 1912 г.*)

Этот приз хотел получить владелец «Титаника». (*Голубую ленту Атлантики.*)

В этом городе должен был закончиться первый рейс «Титаника». (*В Нью-Йорке.*)

В эту сторону приказал отвернуть вахтенный офицер «Титаника», увидев айсберг. (*Лево на борту.*)

В эту веселую игру играли на палубе пассажиры «Титаника» в первые минуты после столкновения. (*В снежки.*)

Ракеты этого цвета пускали матросы «Титаника». (*Белого.*)

На дне этого океана покоится «Титаник». (*Атлантического.*)

С помощью этих российских аппаратов были исследованы останки «Титаника». (*«МИР».*)

Это судно доставило большинство спасенных с «Титаника» в Нью-Йорк. (*«Карпатия».*)

Детям до этого возраста не рекомендуется смотреть «Титаник». (*До 12 лет.*)

Так называлась придуманная Кэмероном для «Титаника» драгоценность. (*«Сердце океана».*)

Она сыграла в «Титанике» Розу. (*Кэйт Уинслет.*)

Фамилия героя Ди Каприо в «Титанике» звучит так. (*Досон.*)

Так получил билет на «Титаник» Джек Досон. (*Выиграл в карты.*)

На этом спаслась героиня Кейт Уинслет. (*На половинке двери.*)

Столько «Оскар» получил за «Титаника» режиссер Джеймс Кэмерон. (*Один.*)

Она спела в «Титанике», за что тоже получила «Оскар». (*Селин Дион.*)

Столько «Оскар» получил фильм «Титаник». (*Одиннадцать.*)

«Шаг вперед»

Любое количество участников выстраивается на сцене в шеренгу. Ведущий зачитывает утверждения (они могут быть истинными или ложными), и тот, кто с ним согласен, делает шаг вперед. Тот, кто ошибся (шагнул вперед на ложном утверждении или остался на месте при утверждении правдивом) покидает игровую площадку. Игра продолжается, пока не останется один игрок, победитель.

Есть еще один вариант этой игры **«Руки вверх!»**

При нем (что особенно важно) никого на сцену вытаскивать не надо — просто все зрители, желающие принять участие, встают со своих мест и в знак согласия с утверждением поднимают руки. Проигравшие (поднявшие руки на неправильную информацию или

неподнявшие рук на истинную) садятся на места — все просто и наглядно. Побеждает тот, кто остается стоять один, как перст.

Бывает, правда, что после какого-то вопроса игроков вообще не остается (все дружно ошиблись). Это не страшно — посмеявшись вместе с залом над этой ситуацией, снова зовите играть всех желающих. Они пойдут — ведь первый страх уже преодолен...

А вот и несколько тем для игры.

«Эти забавные животные» *

Я утверждаю, что...

- бенгальские тигры голубоглазые;
- молодые аисты летят на юг вместе со старыми (раньше);
- во время присуждения Дарвину докторской степени студенты подарили ему обезьянку;
- слоны соскребают с себя пиявок палкой;
- аист ябиру — истребитель крокодилов;
- глубоководные рыбы могут мигать своими огоньками;
- у новозеландской гаттерии — два глаза (три);
- вороны умеют считать до семи (до пяти);
- деревенскую ласточку называют еще касаткой;
- в Древнем Риме вместо почтовых голубей использовали чаек (ласточек);
- удавы откладывают яйца (живородящие);
- волки бывают сумчатыми;
- верховые верблюды — иноходцы;
- зайчиха кормит зайчонка раз в день (раз в 3—4 дня);
- в Азии с рысью каракалом охотились на голубей;
- волки ходят стаей весь год (только зимой);
- молодые тигры остаются с матерью до 3 лет.

«Купец Калашников» * (сочинена Олей Климович к уроку по литературе).

Наконечник у палки Ивана Грозного был золотой? (*Нет, железный.*)

Опричник Кирибеевич роду Скуратовых?

Царь дал опричнику для сватовства серьги алмазные? (*Нет, перстень и ожерелье.*)

Купец Калашников торговал саблями и порохом? (*Нет, товарами шелковыми.*)

Жену Калашникова звали Варвара Степановна? (*Нет, Елена Дмитриевна.*)

* Ложные утверждения сопровождаются правильным ответом.

У Калашникова было два брата?

Перед кулачным боем было объявлено, что того, кто будет побит, простит царь? (*Нет, бог.*)

Кирибеевич ударил Калашникова в грудь и попал в крест?

Купца Калашникова по приказу царя повесили? (*Нет, отрубили голову.*)

Пройдя мимо могилы Калашникова, красна девица приосанится? (*Нет, пригорюнится.*)

«Очередь»

Любое количество участников выстраивается в очередь, и им последовательно задаются вопросы. Ответивший правильно становится в хвост очереди, ответивший неправильно покидает игру. Игра продолжается до тех пор, пока не остается один человек — победитель.

Темы «Очереди» любые: перевод (ведущий говорит русское слово, участник — белорусское), литература (ведущий называет книгу, участник — автора), география (ведущий произносит город, участник — страну) и т. д. ...

ТЕМА «РЕКИ И МОСТЫ» (ведущий называет город, игрок — реку).

Минск — Свислочь

Нью-Йорк — Гудзон

Гродно — Неман

Лондон — Темза

Гомель — Сож

Воронеж — Дон

Москва — Москва-река

Вена — Дунай

Самара — Волга

Рим — Тибр

Владимир — Клязьма

Кайфын — Хуанхэ

Париж — Сена

Варшава — Висла

Вашингтон — Потомак

Франкфурт-на Майне — Майн

Брест — Буг

Роттердам — Рейн

Могилев — Днепр

Каир — Нил

Чернигов — Десна

Канпур — Ганг

Новосибирск — Обь
 Сент-Луис — Миссисипи
 Волгоград — Волга
 Франкфурт-на-Одере — Одер
 Хабаровск — Амур
 Ниагара Фолс — Ниагара

«Негативчики»

«Негативчики», или «Перевертыши», зашифрованные пословицы, строки из стихов, названия книг и песен, фразы из рекламы... Да все, что угодно!

Принцип шифрования: к каждому слову подбирается примерно противоположное по смыслу, например «Тише, мыши, кот на крыше!» превращается в «Громче, кошки, мышь в подвале!».

ТЕМА «НЕГАТИВ-ПОПСА»

Березовые колючки, мороз, январь. (*Тополинный пух, жара, июль.*)

Так отрезвительны на Таити утренники. (*Как упоительны в России вечера.*)

Одна ступня — грубая собака. (*Две ладошки — нежные кошки.*)

Лето, теплынь, парные погреба. (*Зима, холода, одинокие дома.*)

Продав батько курицу. (*Купыла маты конька.*)

Ох, папа, пшик возьму! (*Ай, мама, шика дам!*)

На Сантьяго вчера суховей. (*В Петербурге сегодня гроза.*)

Под завтраком худших врагов. (*На вечеринке лучших друзей.*)

Против противных господ. (*За милых дам.*)

Черт-расточитель наш. (*Ангел-хранитель мой.*)

Те солнечные дни розовых ночей длиннее. (*Эти лунные ночи серых дней короче.*)

Солнце твое близкое, радость твоя низкая. (*Звезда моя далекая, печаль моя высокая.*)

Я осталась здесь под дневным самокатом. (*Он уехал прочь на ночной электричке.*)

Я отвечу, я отвечу, кто мне дайнет. (*Ты скажи, ты скажи, че те надо.*)

Я предложил тебе раз два. (*Ты отказала мне два раза.*)

Ты групповой домосед разлуки Монте-Кристо. (*Я одинокий бродяга любви Казанова.*)

Полька черного марабу. (*Самба белого мотылька.*)

«Дуэль»

Участники-«дуэлянты» становятся друг напротив друга и сигнализируют о готовности ответить на вопрос звуковым сигналом (в идеале — выстрелом из пистолета, игрушечного, разумеется). Кто ответил

правильно — «убил» или «ранил», неправильный ответ — «промахнулся». Можно вести «дуэль» по олимпийской системе: из восьми «дуэлянтов» «выживает» (т. е. побеждает) один. Можно «стреляться» до трех «ран» — третья смертельная... Вопросы крайне просты.

ТЕМА «ТРИ БУКВЫ»

Его сила измеряется в амперах (ток).

По-иностранному его называют «джюс» (сок).

Им покрывают ногти и прически (лак).

Ее сбросили с небес в океан (Мир).

Он хотел сложить слово «вечность» (Кай).

Врачи обозначают его термином «канцер» (рак).

С ним бывают булки (мак).

Он — из сов мужского рода (сыч).

В нем чукча ждет рассвета (чум).

Его основали братья (Рим).

У грузинов он харчо (суп).

На него уходит треть жизни (сон).

Так наши предки именовали кипяток (вар).

5. И ДАЛЬШЕ...

А дальше любопытные происходят вещи. Если подобные мероприятия вы проводите более или менее регулярно, становится все легче и легче: появляется постоянный зритель, выковывается бригада помощников, растет класс игроков... И скоро уже ваши ученики будут просить помощи и консультации, и вот уже снова **ВЫ ГОТОВИТЕ ШОУ.**

ГЛАВА СЕДЬМАЯ

ВЫ ПИШЕТЕ ВОПРОС, ИЛИ СОЧИНТЕЛИ ЛОГИЧЕСКИХ МИНИАТЮР

1. ГДЕ Ж ЕГО ВЗЯТЬ?

Для турнира, для шоу, просто для игр, да и для обычной тренировки в клубе нужны вопросы. Где их взять? Проще всего попросить, одолжить, позаимствовать (благо, клубов и вопросников великое множество, а база вопросов в Интернет-клубе вообще труднообозрима). Но это для начинающих. Хорошим тоном считается обмен: тебе дали — возьми! А где взять для обмена? Или для собственного турнира, на который вы приглашаете гостей и во время которого хочется попотчевать «блюдами собственной кухни»?

Честно говоря, проблема слегка надуманная — рано или поздно каждый тренер, практически каждый капитан и каждый третий игрок начинают писать вопросы.

Кстати, пишущих появилось уже столько, что сформировались целые вопросные школы, партии и фронты. У каждого такого объединения свой взгляд на сочинение *логических миниатюр* для интеллектуальных игр. Вот только некоторые книги и статьи на эту тему.

- *Владимир Ворошилов*. Феномен игры (1982).
- *Евгений Поникаров*. Что? Где? Когда? (2000).
- *Александр Левитас*. Курс молодого вопросника (2002—2003).
- *Борис Бурда*. «Что? Где? Когда?» вне телеэкрана.
- *Юрий Выменец*. К вопросу о классификации вопросов.
- *Александр Либер*. К вопросу о вопросах.
- *Игорь Мальский*. Вопрос как тормоз жизнедеятельности знатока.
- *Мишель Матвеев*. Во многих знаниях многие печали, или Что мы знаем о лисе.
- *Мишель Матвеев*. Эйнштейн против Пушкина.
- *Роман Морозовский*. «Что? Где? Когда?» в СНГ (1995, 1997).
- *Максим Поташев*. Как не надо делать вопросы (1997, 2000).
- *Илья Ратнер*. Что такое метка с точки зрения вопросника (08.01.2003).
- *Вячеслав Санников*. Каким должен быть вопрос? (16.08.1999).
- *Дмитрий Жарков*. Катехизис начинающего вопросника (19.04.2003).

И если вам стало любопытно, ссылки на эти (и другие) работы можно найти на сайте <http://chgk1.narod.ru> в разделе «Статьи» (подраздел «Полезная информация для начинающих и не только») или по адресу <http://chgk-library.narod.ru>

Все последующее в этой главе — ряд советов начинающему писателю логических миниатюр, т. е. игровых вопросов, вопроснику.

2. ОПРЕДЕЛИТЕСЬ С ИГРОЙ

Самое главное, для какой игры вы пишете вопрос: для «Брэйринга», для турнирного «Что? Где? Когда?», для сценического шоу или (не дай Бог!) для телеигры.

Для «Брэйн-ринга» используют три основных вида вопросов: «кнопка», «оптималка» и «удавка». В терминологии могут быть различия, но суть одна: «кнопка» — это простой вопрос, ответ на который известен (элементарные знания) либо который могут взять, пока он еще звучит; «оптималка» — оптимальный вопрос, требующий обсуждения и «раскрутки» на один или два логических хода (иногда на неочевидный, хотя и простой ответ); «удавка» — вопрос, который нельзя «взять» принципиально (чаще всего на малоизвестный факт, на конкретные или точные знания, «на знашку»). Попадают еще и «угадайки» (информации в вопросе маловато, и ответ нужно скорее угадать, чем вычислить).

Например:

«Кнопка»

Закончите полесскую поговорку: «Живут лет по сто там, где все...»

О т в е т. Просто.

Как называлась книга, выпущенная в 1882 г. как экстракт из «Большого кулинарного словаря» Александра Дюма?

О т в е т. «Малый кулинарный словарь».

С территории какой страны настоятельно посоветовал стартовать воздушному шару «Брейтлинг орбитер-3» спонсор перелета — большой человек в часовом бизнесе?

О т в е т. Швейцарии.

В западном искусстве аллегорическая фигура Ночи с белым ребенком на руках означала сон. Что означала та же фигура, баюкающая арапчонка?

О т в е т. Смерть.

Египетскую богиню неба Нут изображали в виде свиньи. Что изображалось в виде поросят, которых кормит небесная свинья?

О т в е т. Звезды.

«Оптималка»

Молодые соколы берут с собой в полет еловую шишку. Что служит заменой этого предмета для молодых кошек?

О т в е т . Собственный хвост (соколы играют с шишкой — бросают и ловят), или клубок, или бумажка на нитке.

Этот символ бдительности нередко украшал шпили средневековых монастырей и церквей. Как звали славного царя, поместившего его на самую высокую точку своей столицы?

О т в е т . Дадон (речь о петушке, конкретно о «Золотом петушке»).

За что героиня купринской «Ямы» еврейка Сонька Руль получила такое прозвище?

О т в е т . За нос (в самом деле, большой нос может напоминать лодочный руль...).

Того, кто говорил неправду, на Руси заслуженно называли лжецом. Но без лжицы русичи просто не могли жить. Почему?

О т в е т . Они ею ели... (лжица — ложка).

Конь в пальто — персонаж известной поговорки. А после окончания строительства стен Белого города в Москве можно было встретить Коня в шубе. Кто и зачем так его нарядил?

О т в е т . Царь пожаловал шубу за руководство строительством зданию Федору Коню.

«Угадайка»

В начале XIX в. ночью петербургские улицы перекрывались рогатками, которые охраняла полиция. Людям какой профессии разрешался свободный проход через рогатки?

О т в е т . Акушеркам (поди угадай, что это не врачи, не пожарные и не проверяющий полицейский начальник!).

Автор глубоко убежден, что для «брэйна», представляющего собой «игру судьбы и случая», нужны разные вопросы, в том числе и на «кнопку», и «знашку», и «угадайку». Главное, чтобы эти вопросы были распределены по игре более или менее равномерно. К примеру, в стандартный блок из пяти вопросов в «московском брэйне» включены три «кнопки», одна «оптималка» и одна «угадайка»...

Если вопросы предназначены для турнира «Что? Где? Когда?», важно, чтобы их было интересно играть. Школьникам лучше давать вопросы не на эрудицию, а на логику или на образное мышление, сильным командам — вопросы в два или более логических хода (как их делать и из чего — об этом чуть позже).

Если вы пишете для шоу, сцены или экрана (любой вариант, где кроме игроков присутствуют еще и зрители), вопросы должны быть интересны и публике. Классическое правило зрителя «Что? Где? Когда?»: «А я догадался раньше знатоков!» — должно сработать не один раз, и это значит, что вопросы должны быть полегче и без зна-

токовских «наворотов». Оживить шоу можно с помощью вопросов с предметами либо театрализованного отыгрыша (не увлекаясь, правда, целыми сценами, как в «Колесе истории»). Например, на одном из владимирских турниров после вопроса о некоем ритуальном действе на сжатом поле по сцене катали попа (к урожаю!), на другом предьявили публике весы, счеты и метр и попросили ответить, переводом какой известной надписи это может быть (ответ, если вам интересно: «Мене, текел, фарес» — мол, взвешено, измерено, сосчитано...).

В нашей телеигре «Риск-версия», кстати, на вопросе с предметом («черный ящик» был трансформирован в «вопрос из шляпы») ассистент вышел в сапогах, держа в руках шляпу с правильным ответом, и...

Вопрос из шляпы! Деревянная ложка!

Какое учреждение было самым крупным заказчиком семеновских деревянных ложек в царской России?

После ответа: «Военное министерство (для солдат)», — ассистент вынул ложку из шляпы и лихо, как и положено, заправил ее в голенище...

Можно вспомнить множество вопросов с «черным ящиком» в «элитарном клубе», а можно и придумать их великое множество. Будет интересный факт (или сочетание факта и предмета) — будет интересно и зрителю.

3. ОКОЛОВОПРОСНЫЙ ЖАРГОН

Вопросы для наших игр пишут «вопросники» (кое-где скромно именующиеся авторами), а знатоки их «играют» («сегодня мы «играем» серию в двадцать четыре вопроса»), а некоторые из них «берут», т. е. отвечают правильно («мы взяли шестнадцать из тридцати!»). Если за столом была правильная версия, которую не дали как ответ, значит, вопрос «затоптали».

«Гроб» — это вопрос, на который ни одна команда из присутствующих не смогла ответить. Это не значит, что вопрос плохой: как сказал один из авторитетов Белорусской лиги, «не бывает неберущихся вопросов, бывает мало команд». Кстати, случается, что и «гробовой» вопрос, красиво выстроенный и логичный, вызывает аплодисменты у игроков после оглашения ответа...

«*Неберучка*», «*удавка*», или «*дохляк*» — вопрос, на который ответить практически невозможно, но который вопросник почему-то пишет, а ведущий почему-то задает (то ли из вредности, то ли веря в мудрость команд).

«*Детский вопрос*» — по одесской терминологии, вопрос, на который ответили все. Не факт, что вопрос плохой. Чаще всего вопросник просто не соразмерил силу вопроса и силу игроков.

«*Дуаль*» — вопрос с двумя ответами. Хорошо описаны в основополагающем труде Максима Поташева «Как не надо задавать вопросы».

«*Свеча*» или «*свечка*» — «свеченый», игравшийся уже вопрос. За всем, конечно, уследить невозможно, да и вопросники, как говорится, «одни и те же книжки читали». Но особо зловредные и часто «горящие» «свечи» (особенно звучавшие в телепередачах, общедоступных играх и турнирах) нужно стараться отслеживать и убирать, тем более что существует база отыгранных вопросов («База Степанова»).

«*Метки*» — защитная информация в тексте вопроса. Например:

Какое животное у японцев считается символом изобилия, если учесть, что в одной из сказок Пушкина именно оно изобилие и обеспечивает, причем совершенно бескорыстно?

О т в е т. Белка («Белочка при всех золотой грызет орех»).

Защитная «метка» — слова «совершенно бескорыстно». Не будь их, вопрос превратился бы в дуаль или по крайней мере в спорный — кто там знает этих японцев, а у Пушкина изобилие обеспечивает и золотая рыбка...

4. КТО БУДЕТ ОТВЕЧАТЬ?

Подумайте и о том, для какой аудитории предназначен ваш вопрос. Помните об «игре с четырех сторон» — насколько большое удовольствие собравшаяся команда (или команды) получит, играя на ваших вопросах?

Разумеется, приятно чувствовать себя умнее знатоков, зарядить в серию побольше вопросов типа уже упоминавшихся «удавок» и приговаривать после каждого: «Ну, это же элементарно!» или «Как это можно не брать!» Чтобы придумать хороший вопрос, спросите себя: «Как это можно брать?» (будет поздно, если это спросят у вас команды после игры). Попробуйте влезть в шкуру игрока или сыграйте вопрос с вашей командой (если вы готовите пакет не один). Попробуйте просчитать логику вопроса: за какую информацию можно зацепиться, какую неочевидную подсказку подбросить? Не поддавайтесь гипнозу «очевидности». Ответ и логика вопроса очевидны иногда лишь для автора вопроса, который знает всю информацию.

Опасайтесь типичных ошибок вопросника (опять-таки отсылаю вас к «макс-факторам») и не сочиняйте вопросов, требующих «добробуквенно точного» ответа. Любите тех, кто будет отвечать!

И еще. Помните, что для турнирного «Что? Где? Когда?» определяющим качеством вопросов служит так называемое «соотношение

Бурды»: если группа лидеров берет примерно две трети вопросов, значит, пакет, заготовленный вами, хорош.

Пусть вам послужит утешением такое жизненное наблюдение: даже если вопросы выверены вами скрупулезно, даже если соблюдается «соотношение Бурды», даже если нет «гробов» и «свечек», если даже иногда звучат одобрительные аплодисменты, не обольщайтесь. Все равно останутся недовольные. «На вкус и на цвет товарища нет» — тут мудрый русский народ прав абсолютно...

5. ИЗ ЧЕГО УГОДНО...

Вопрос делается из чего угодно: из прочитанной в книге или журнале информации, из сопоставления ряда фактов, из игры слов и т. д. Рассмотрим несколько примеров, заметив вскользь, что вопросы типа «Закончите фразу» или «Продолжите анекдот» хоть и звучат, но потихоньку теряют былую популярность...

Итак, в книге И.Н. Галкина «Маршрутами XX века» (М.: Мысль, 1982. С. 8.) имеется информация о том, что в 1894 г. у побережья Африки на широте 26,5 градусов южной широты был замечен айсберг — очень редкий случай... Из нее может получиться простой вопрос.

Какой пришелец с юга был замечен в 1894 г. у побережья Африки на широте 26,5 градусов южной широты, если специалисты оценили этот случай как редчайший?

О т в е т . Айсберг.

Можно немного усложнить.

В 1894 г. один из них сумел добраться до побережья Африки (его с удивлением обнаружили на широте 26,5 градусов). Откуда он начал свой путь к гибели?

О т в е т . От Антарктиды (это айсберг).

А можно изменить форму вопроса — пусть команды будут повнимательнее.

В 1894 году его видели у побережья Африки на широте 26,5 градусов — редчайший случай! Что обычно случалось с подобными ему гораздо южнее?

О т в е т . Они таяли (речь об антарктических айсбергах).

А вот вопрос, сделанный «на заданную тему», о лампочке.

Во многих европейских языках ее название звучит похоже. Раньше ее сердце росло, потом скрывалось в земле, а в наше время сердце ее полно благородства. О чем речь?

О т в е т . О лампе (заправляли маслом, керосином, а сейчас люминесцентные лампы — с благородными газами).

Конструкция: приводится набор фактов, слегка завуалированных (в данном случае — метафорой «сердце, полное благородства»).

Вопрос, использующий чужое творчество (с просьбой «закончить» или «дополнить»):

Стихи поэтов Серебряного века удивительно образны, музыкальны и загадочны... Итак, Анна Ахматова о Луне:

Из аметиста и агата,
Из задымленного стекла,
Так удивительно покато
И так таинственно плыла,
Как будто

Нам сразу путь пересекла.

Войдите в образ и заполните пропуск, ответив в двух словах, какое произведение пересекло путь Анне Ахматовой!

О т в е т. «Лунная соната».

Вопрос на иносказание (информация изложена в современных терминах или канцелярским языком):

Из чего, по мнению Лермонтова, состоит океан, в котором без пассивных движителей и органов управления перемещаются малозвучные источники света, окруженные аэрозольной субстанцией?

О т в е т. Из воздуха («На воздушном океане без руля и без ветрил тихо плавают в тумане хоры стройные светил...». М. Ю. Лермонтов. «Демон»).

Вопрос на иносказание с дополнительным логическим ходом:

Календарь делового человека: вторник — фуршет, среда — похороны, в конце недели — крестины. Какой недостаток в одежде человека, вносящего в календарь эту информацию?

О т в е т. Разорван рукав («Петрушка, вечно ты с обновкой — с разодранным локтем... Возьми-ка календарь...» Монолог Фамусова из «Горя от ума»).

Вопрос на графическое и образное мышление:

В пародийном «Соннике для новых русских» утверждается, что видеть во сне одно кольцо означает нулевую прибыль, два кольца — наручники. Что случится, когда видишь три кольца?

О т в е т. Создашь (откроешь и т. п.) ООО (общество с ограниченной ответственностью).

Каждый раз, когда я допиваю свой утренний кофе из прозрачной чашки с надписью «Нескафе», я получаю сообщение: хам. Я не обижаюсь. Я знаю, о чем в самом деле пытается сообщить мне чашка. О чем же?

О т в е т . О максимальной температуре (на донышке написано ТЕМ МАХ 100 — в зеркальном написании естественно 001 ХАМ МЕТ).

Какое красивое название носил установленный на «Луноходе» прибор, применявший для исследования лунного грунта рентгеновский изотопный флюоресцентный метод анализа?

О т в е т . «РИФМА» (Рентгеновский Изотопный Флюоресцентный Метод Анализа). Для того чтобы ответить на вопрос, надо его записать....

Вопрос на игру слов:

К сожалению, даже белорусская молодежь уже воспринимает эту народную песню как рассказ о молодом человеке, уклоняющемся от военной службы. Как зовут героя этой песни?

О т в е т . Ясь («Касіў Ясь...»). Вопрос построен на игре слов «косить — срезать траву» и «косить — уклоняться от службы в армии».

Вопрос на чувство юмора, облеженный рифмовкой ответа:

Помните предвыборный лозунг «Голосуй или проиграешь»? Великое, даже избыточное множество избирательных кампаний дало повод современным острословам представить выборы в детском саду, где на электорат воздействуют таким образом: «Голосуй и выбирай, а не то...» Закончите этот шедевр предвыборной агитации!

О т в е т . «... А не то придет Бабай!» (принимается также «... возьмет Бабай» и прочие окончания с Бабаем, не нарушающие стихотворного размера).

Бывают и такие вопросы, на которые можно (и нужно!) отвечать с отрицательной окраской: никто, ничего, нигде, никуда.

Например:

Александр Грин изменил название своего романа «На теневой стороне», когда увидел на выставке гравюру Джона Гринвуда. На гравюре была изображена дорога. А куда она вела?

О т в е т . Никуда (гравюра, как и роман Грина, называлась «Дорога никуда»).

Нельзя объять необъятного!

Вы познакомились лишь с малой частью многообразных типов, видов и классов вопросов. Дальше — простор для собственного творчества!

6. ХОД ЗА ХОДОМ

Вопросы в один ход содержат некую информацию, осмыслив и дополнив которую, исходя из элементарных знаний, можно дать логичный ответ. Классические вопросы этого ряда — «лошади в цирке», «кошачьи часы» и «приманка для рыси».

Почему лошади в цирке бегут против часовой стрелки?

О т в е т (появляется, когда отвечающие представляют манеж во время конного номера). У дрессировщика, стоящего в центре манежа, шамбурьер в правой руке, и подгонять лошадей ему удобнее справа налево.

В странах Востока время с успехом определяли по кошкам. Каким образом?

О т в е т (появляется, когда отвечающие рассуждают о том, что у кошки может меняться с течением времени). Зрачки у кошек расширяются и сужаются в зависимости от условий освещения — в полдень тоньше всего.

Какое растение на Дальнем Востоке охотники используют в ловушках для рысей как приманку?

О т в е т (появляется, когда отвечающие вспоминают, что рысь та же кошка и имеет те же пристрастия). Корень валерианы.

Последний вопрос можно и усложнить.

Среди охотничьих рассказов есть и такой: на охоту за рысью брали некоего мельника Кузьмича. Старик хоть и сердечник, и страдает одышкой, и на лыжне нескор, а рысь как будто сама на него выходит. Чем же так привлекал рысей Кузьмич?

О т в е т. Запахом валерьянки (Выпьет капле перед охотой, да еще с собой пузырек возьмет, а рысь, как и любая кошка, любит валерьянку...).

Вопрос в два логических хода требует после осмысления услышанной информации ее «раскрутки» и дальнейшего логического посыла.

Что тот, кто стоит слева от визиря, предлагал за того, который стоит справа от епископа?

О т в е т. Полцарства.

Логика обсуждения: догадаться, что речь идет о шахматах (визирь и епископ — шахматные фигуры ферзь и слон) — это первый ход, и сделать вывод: слева от ферзя — король, справа от слона — конь; значит — второй ход! Король предлагал за коня полцарства (известная театральная реплика...).

Каждая из стихий природы в китайской традиции находится в циклическом взаимодействии. Например, вода тушит огонь, огонь плавит металл, металл рубит дерево, а дерево растет в земле. Как мы называем то место, где происходит следующее взаимодействие?

О т в е т. Родник, криница (земля рождает воду).

Логика рассуждений: первый ход — применить полученную в вопросе информацию о циклическом взаимодействии и «замкнуть»

цикл: земля — вода; второй ход — догадаться, в каком месте (названном одним словом) происходит взаимодействие между водой и землей.

Логическая «многоходовка» может основываться и на сопоставлении разных информаций, выводящих на один и тот же ответ.

Старая немецкая пословица напрямую увязывает цену обуви и одно ее свойство. Вспомнив известный источник, стилизованный под фольклор, скажите, кто в Одессе, согласно этой пословице, носил самую дешевую обувь.

Отв е т. Грузчики («На свадьбу грузчики надели / Со страшным скрипом башмаки...»), а немецкая пословица звучит так: «Чем дешевле башмаки, тем громче они скрипят».

В годы войны так называли летчиков, отличавшихся специфической летно-штурманской подготовкой, и самолеты, на которых они летали. Ныне же это торговая точка, любимая вечно занятыми коммерсантами и теми, кто ненавидит общепринятый распорядок жизни. Напишите объединяющее все это слово!

Отв е т. Ночник.

У Станислава Лема в одной из кибернетических стран его знаменитой «Кибериады» всем гражданам при виде короля было положено кричать «Как хорошо!» или «Хорошо как!». Для малышей, правда, эти выкрики были заменены сочетанием, хорошо знакомым всем, кто хотя бы раз читал «о шикарной чмаре» из Варсонофьевского перелука... Произнесите его!

Отв е т. «Хо-хо!» («шикарная чмара», по выражению беспризорника, — это Эллочка Людоедка из «12 стульев»).

Вопрос в три и более логических хода можно «закрутить» с помощью цепи ассоциаций. Вот несерьезный, но все же пример с уже знакомым вам вопросом про айсберг:

В 1894 г. его видели у побережья Африки на широте 26,5 градусов — редчайший случай! В каком «злодеянии XX века» виновен его собрат, двигавшийся куда севернее и в обратном направлении?

Отв е т. Он погубил «Титаник».

Кстати, можно «крутить» и дальше:

В 1894 г. его видели у побережья Африки на широте 26,5 градусов — редчайший случай! Кому принесла престижную премию и миллионные доходы история о его собрате, двигавшемся куда севернее и в обратном направлении?

Вот так конструируются вопросы-многоходовки, а от ошибок, подстерегающих вас на этом пути, помогут вам уклониться люди поумнее меня.

7. МАКС-ФАКТОРЫ

Магистр игры «Что? Где? Когда?» Максим Поташев в своей классической статье «Как не надо делать вопросы» указал ряд факторов, приводящих к досадным ошибкам вопросников.

1. Фактическая ошибка

Простой случай, когда автор вопроса допускает в тексте нечто, противоречащее легко проверяемым фактам. Поташев приводит ряд примеров: в вопросах утверждалось, что шашлык не солят (солят, и это подтверждает любая поваренная книга), что Ватикан — республика (на самом деле теократия), что первые правила футбола были написаны в 1846 г. (на самом деле в 1863 г.). На одном из наших юношеских чемпионатов в хорошем вопросе проскочило определение пауков как насекомых (на самом деле это паукообразные), и вопрос решено было снять с формулировкой: «нельзя наказывать за точные знания». А вот пример из игровой практики БЛИК.

Название какого лекарства для украинца звучит как признание, что одна десятая гектара крестила у него детей?

О т в е т. Арменикум (Ар мени кум), но увы! Ар не десятая гектара, а одна сотая. Это легко проверить!

Вывод прост: вопросникам нужно проверять и проверять свои творения, так как из-за их невольных ошибок страдают команды, чьи точные знания приходят в противоречие с текстом вопроса.

2. Слишком простой вопрос

Тут можно спорить с мэтром только о том, для кого этот вопрос слишком простой.

Какие небогатые республики получили название благодаря большой траве, растущей на многих материках?

О т в е т. «Банановые».

В 1941 г. студент гуманитарного факультета Кароль Войтыла, потрясенный ужасами войны, перешел на подпольные богословские курсы. Лет через 40 благодаря этому его узнал весь мир, но под другим именем. Каким же?

О т в е т. Иоанн Павел II.

Разумеется, два приведенных вопроса у самого Поташева вызывают крик души: да как же это можно не знать?! Можно. Все зависит от уровня знаний. Есть команды, не ассоциирующие большую траву с бананом и не подозревающие, что Папа Римский в юности был поляком Войтылой.

Вывод: не существует слишком простых вопросов, а вопросник должен применяться к уровню команд, играющих на данном конкретном турнире.

3. Дуаль

«Дуалью обычно называют ситуацию, когда помимо авторского ответа существуют и другие варианты, полностью соответствующие условиям, сформулированным в вопросе», — формулирует Поташев и приводит пример:

У НАТО их 4, у Китая — 5, у Грузии — 7, а у кого их 6 ?

О т в е т . У Израиля (концов у звезды государственного символа).

О т в е т к о м а н д ы . «Russia» (именно в английском написании) был, естественно, признан правильным. Действительно, в слове НАТО — 4 буквы, в слове China — 5, в слове Georgia — 7, а в слове Russia — 6!

Из примеров попроще можно привести наш белорусский вопрос с китайским циклическим взаимодействием знаков:

Вода заливает огонь, огонь плавит металл, металл рубит дерево, а дерево растет в земле. Как мы называем место, где происходит следующее взаимодействие?

О т в е т . Родник (земля рождает воду), но есть и такой вариант: земля засыпает воду, и тогда ответ «гать» или «плотина» тоже нужно принимать как дуальный.

4. «Коломна»

«Коломной» господин Поташев ласково именуется вопросы, которые можно назвать «угадайкой»: при всех усилиях команды выделить правильную версию из нескольких равнозначных невозможно. Хотя такие вопросы и содержат ссылку на точный источник информации, игроки их не любят, печально повторяя: «И как это берется?» Примером подобного вопроса может служить такой:

В первой песне дантовского «Ада» восхождению поэта на холм спасения препятствуют три зверя: рысь, лев и волчица. Они олицетворяют три порока: гордость, сладострастие и корыстолюбие. А кто из зверей является символом какого порока?

О т в е т . Рысь — сладострастие, лев — гордость, а волчица — корыстолюбие. (Разумеется, не помня Данте и комментарии к нему наизусть, ответить на такой вопрос нельзя, поэтому «коломенские» вопросы нужно скорее отнести к вопросам на чистое знание.)

Но уж если такой вопрос проник в пакет турнира, тут уж ничего не поделаешь, тут уж берет тот, кому везет (фактор в наших интеллектуальных батальных тоже немаловажный и обостряющий игру — мудрые «гранды» думали-думали и ничего не придумали, а аутсайдер ткнул пальцем в небо — и попал в «десятку!»)

5. Вопрос на «чистое» знание

Уже упоминавшийся вопрос, ориентированный не на логику, а на эрудицию, причем весьма специфическую. К примеру:

60 лет назад, 6 сентября 1936 г., классики отечественной режиссуры Константин Станиславский и Владимир Немирович-Данченко стали двумя первыми. Назовите тех, которые стали двумя последними.

О т в е т. Последними народными артистами СССР стали Олег Янковский и Алла Пугачева (не зная конкретной информации, ответить невозможно. Было бы правильно подсказочку логичную в этот вопрос подбросить!).

Заметим, что это самая спорная категория «нехороших» вопросов: можно до хрипоты дискутировать, какие знания являются «чистыми» или «специальными», кто-то умеет брать интегралы, а кто-то помнит наизусть «Евгения Онегина». Максима Поташева раздражают вопросы на узнаваемые литературные произведения, а меня приводят в ужас вопросы про футбольные реалии (что нас извиняет — в обоих случаях автор-вопросник считает, что уж эта-то информация всем доступна, и это опять-таки возвращает нас к спору о том, какие знания все-таки являются специфическими).

6. Небрежные формулировки

Небрежными можно считать формулировки, которые не вполне соответствуют форме ответа. Типичным примером таких ошибок могут быть случаи, когда в вопросе звучит «что?», а отвечать нужно «кто». Такой же казус случается, когда автор хочет слышать в ответ что-то совершенно определенное, не задумываясь, что на вопрос можно ответить и по-другому (этакая формулировочная дуаль...). Вот, например:

В африканском племени макуа существует обычай. Молодой человек, желающий жениться, приносит своей избраннице множество разнообразных красивых мелких камешков. Если девушка согласна стать его женой, она берет их. Если нет, камешки остаются у молодого человека. При помощи чего девушка должна взять эти камешки?

О т в е т. При помощи поцелуя. Молодой человек приносит их во рту (хоть и ждет автор такой ответ, можно отвечать «при помощи губ и языка» — и формально будешь прав).

7. Цитата

Вопросы, построенные на цитате, были уже упомянуты. Единственное требование Максима Поташева, с которым трудно не согласиться, — следить, чтобы ответ логически вытекал из цитаты (в противном случае вопрос превращается в столь нелюбимую им «Коломну»).

Ну, а что такое «свечка» и «гроб», мы уже разобрались.

8. ОФОРМЛЕНИЕ ВОПРОСА

Тут все просто. Если вы хотите, чтобы с вашим вопросом было удобно работать не только вам, а еще и ученикам, последователям и коллегам, его нужно надлежащим образом оформить.

Выглядит это примерно так:

12. Одного из них испортили в ночь перед Рождеством, другой стал жертвой необычайного сходства, а Валерий Меладзе утверждает, что их не хватает на всех. О ком речь?

О т в е т . О принцах.

Источник: Э. Гофман «Щелкунчик», М. Твен «Принц и нищий», В. Меладзе «Девушки из высшего общества».

Автор: Л. Климович, Гомель, Беларусь.

Иными словами, имеют место номер вопроса (в нумерации игры, турнира или лично вашего каталога; текст вопроса; ответ (ключевое слово можно выделить); ссылки на источники (без указания года издания и страниц, так как факты достаточно общеизвестны), автор вопроса.

Или:

15. Беотийский герой Трофоний с братом Агамедом занимались интересным бизнесом: возводя дворцы и храмы, они устраивали по-тайной ход в сокровищницу, которым пользовались после ее заполнения. Однажды владелец кладовой поставил на воров капкан, в который и угодил Агамед. Трофоний спас честь семьи и себя, погубив брата. Что он унес с собой из сокровищницы?

О т в е т . Отрубленную голову Агамеда (чтобы того не узнали).

Источник: Ю. Гоголицын. «Предсказатели, маги, астрологи» (М., 1997. С. 15.).

Источник указан более детально: автор, книга, место и год издания, страница; в ответе приведено пояснение для принимающих.

Возможны ссылки такого рода, но злоупотреблять ими не следует. Источник: общеизвестно. Источник: личные наблюдения автора.

И еще: считается хорошим тоном в перечне вопросов указывать автора вопроса или серии вопросов.

9. НЕ МОГУ МОЛЧАТЬ

Вернее сказать, не могу не похвастаться.

Вопрос жительницы Брагина Тамары Пучко, который звучал в «элитарном клубе» во время игры команды Блинова в 1992 г. — это

наш вопрос из тех, слушая которые, думаешь: ну и как это брать? А узнав ответ, говоришь: «Как все просто!»

У бродячих испанских актеров труппа из трех человек называется «ньяке», из шести — «гангарилья», из восьми — «бодиханга». Как называется компания актеров из тринадцати человек?

О т в е т . Так и называется — компания...

Увы, команда Блинова так и не сумела дать правильный ответ...

Итак, формула вопроса, приближенного к идеальному: «Ой, как все сложно!» — «А как все просто!», на мой взгляд. У вас эта формула своя. Ведь это **ВЫ ПИШЕТЕ ВОПРОС.**

ГЛАВА ВОСЬМАЯ

ВЫ ДЕЛАЕТЕ ТУРНИР, ИЛИ СНОВА ИГРА С ЧЕТЫРЕХ СТОРОН

1. ТУРНИРЫ БЫВАЮТ РАЗНЫЕ...

Уже говорилось: поддерживать интерес к игре можно только с помощью постоянного соперничества. Основная форма соперничества — турнир.

Турнир — игра любого ранга, если в ней меряются силами по любым правилам более одной команды. Даже если команд две, можно разобраться, кто сильнее, устроив турнир по всем правилам «Что? Где? Когда?».

Существует несколько основных типов турниров по двум главным критериям.

По территориальному критерию различают турниры районные, городские, областные, региональные, межрегиональные, международные, мировые. Отдельная статья — открытые турниры, т. е. могут участвовать даже именитые команды.

Возрастной критерий позволяет выделить юношеские, школьные, студенческие, взрослые турниры. Отдельная статья — опять же открытые турниры, или турниры общие, без указания возрастного критерия: играют все!

Ваша задача — решить, какой именно турнир вы хотите, а главное — можете организовать и провести.

2. ШАГ ЗА ШАГОМ...

Как сравнить силу команд в главной игре? Для этого существует так называемое спортивное «Что? Где? Когда?» — технические игры с подсчетом очков и рейтинга по системе МАК. Правила их проведения разработаны досконально, составлен даже Кодекс, но мы ограничимся простой пошаговой инструкцией по проведению турнира.

Итак, вы проводите первенство класса (параллели, школы, района, города, республики, мира). Подготовка и проведение турнира должны идти шаг за шагом.

ПЕРВЫЙ ШАГ

Вы подбираете вопросы

Вопросы турнира (обычно комплект вопросов называется пакетом) можно найти в соответствующих книжках (вроде той, которую вы сейчас читаете), можно поискать в Интернете (см. Справочник). Но это только в том случае, если участники турнира — люди неискушенные, начинающие. Турнир рангом повыше требует другого отношения. Можно написать вопросы самостоятельно, но для этого нужны соответствующие опыт и авторитет. Если опыта нет, приходится обращаться за помощью к тому, у кого он есть: приглашать вопросника, который привезет готовый пакет. На турнир, например, республиканского ранга выносятся вопросы многих авторов (не менее 5), которые принимает, оценивает, исправляет и проверяет *редактор* — человек, полностью отвечающий за пакет.

ВТОРОЙ ШАГ

Вы готовите игру

Для этого вы должны знать, что:

играть имеет право столько команд, сколько позволяют технические возможности имеющегося у вас помещения, или столько, сколько вы определите волевым решением;

в каждой команде должно быть не более шести человек возраста, определяемого рангом турнира (школьный, студенческий, взрослый) и состава (минимальный состав — четыре человека);

идеально организованное игровое место для команды — это стол с шестью стульями (но если нет стола, можно ограничиться 6 стульями и выданной команде твердой папкой; подходят и две стандартные «связки» из трех стульев, развернутые друг к другу);

игровые места команд не должны соприкасаться (между командами должно быть расстояние не менее метра);

командам для ответа необходимы бланки в количестве, соответствующем количеству вопросов турнира (стандартный размер одного бланка — 1/16 листа формата А4);

для сбора ответов вам понадобятся ассистенты;

ведущего подбираете вы, поэтому его дикция и обеспечение его средствами звукоусиления — на вашей совести;

для соблюдения правил и фиксации ответов вам нужна судейская бригада;

судейской бригаде для фиксации ответов необходим игровой протокол.

Все это (зал, карточки, ассистенты, ведущий, звукоусиление, судейская бригада и игровой протокол) вы должны подготовить до начала игры.

ТРЕТИЙ ШАГ

Вы проводите игру

Не менее чем за 30 мин до начала игры вы принимаете заявки от команд и регистрируете команды-участницы по форме:

РЕГИСТРАЦИОННЫЙ ЛИСТ ТУРНИРА

№ п/п	Название команды	Учебное заведение (внешк. учреждение)	Населенный пункт	Капитан (имя, фамилия)
1	Наш союз	Царскосельский лицей	Царское Село (Россия)	Александр Пушкин
2	40 разбойников	Гимназия «Сезам»	Багдад (Ирак)	Али-Баба
3	Вий	Киевское духовное училище	Киев (Украина)	Хома Брут
4	Им. индейца Джо	С.-Питерсбергский колледж	С.-Питерсберг (США)	Том Сойер

Судейская бригада:

(подпись) _____ (ФИО)

(подпись) _____ (ФИО)

(подпись) _____ (ФИО)

Не менее чем за 10 мин вы объявляете командам правила игры и представляете ведущего и судейскую бригаду.

Примечание: для облегчения работы вы можете вывесить на видном месте Положение о турнире или Регламент турнира).

Правила игры:

1) вопрос читается громко и четко один раз;
2) после окончания чтения вопроса дается команда «Время!» и начинается отсчет времени по секундомеру или по часам с секундной стрелкой;

3) через 50 с ведущий произносит: «Десять секунд!»; команды приступают к записи ответа;

4) по истечении минуты (60 с) ассистенты (помощники) начинают сбор ответов (бланков с ответами);

5) бланк для ответа должен быть оформлен следующим образом: в левом верхнем углу вписывается игровой номер команды (присвоенный ей при регистрации), например № 5; в правом верхнем углу — номер вопроса, например В2;

6) на бланке команда разборчивым почерком записывает один ответ (при наличии двух или более вариантов ответом команды считается тот, который записан первым; ответы в скобках не учитываются);

7) после сбора ответов ведущий зачитывает правильный ответ, критерии зачета (если они указаны) и комментарий автора;

8) ведущий переходит к следующему вопросу;

9) судейская бригада обязана засчитывать ответы строго в соответствии с указанными в вопросе критериями;

10) по окончании каждого тура во избежание технических ошибок при зачете ответов рекомендуем судейской бригаде зачитывать текущий результат (команда номер... столько-то очков); в случае таких ошибок руководитель команды имеет право вместе с судейской бригадой просмотреть бланки с ответами и внести необходимые исправления в протокол.

В назначенный вами день и час вы начинаете игру. Ведущий читает вопросы, судейская бригада принимает бланки с ответами и сверяет ответы команд с правильными.

Бланки с ответами группируются по вопросам. У вас должно получиться столько сшитых или сколотых стопок бланков, сколько было вопросов; количество бланков в стопке соответствует количеству играющих команд.

ЧЕТВЕРТЫЙ ШАГ

Вы ведете протокол

Во время игры судейская бригада заносит текущие результаты в игровой протокол:

ИГРОВОЙ ПРОТОКОЛ ТУРНИРА

№ п/п	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1 ТУР
1	+	-	+	+	-	+	-	+	+	+	7
2	+	-	-	-	-	+	+	+	+	+	6
3	-	+	+	+	-	+	+	+	+	+	8
4	-	+	+	-	+	-	+	-	-	+	5

Судейская бригада:

(подпись) _____ (ФИО)

(подпись) _____ (ФИО)

(подпись) _____ (ФИО)

Правильный ответ команды отмечается в игровом протоколе знаком «плюс» (+), неправильный — знаком «минус» (-). В конце стро-

Вы делаете турнир, или Снова игра с четырех сторон

ки вписывается суммарный результат — количество правильных ответов, данных командой.

Если вы считаете по ходу еще и рейтинг вопроса, то протокол будет выглядеть несколько иначе:

№ п/п	Команда	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Итого
1	Новобелица, сборная	1/4			2/9		3/12			4/16		5/20		5/20
2	Болельщики, СШ № 69		1/5	2/10		3/17	4/20					5/24		5/24
3	Колобки, сборная	1/4		2/9		3/16	4/19	5/24		6/28	7/34	8/38		8/38
4	Тинэйджеры, сборная	1/4		2/9	3/14		4/17			5/21		6/25	7/31	7/31
5	Рысенок, СШ № 28		1/5	2/10				3/15			4/21		5/27	5/27
6	Ультрас, СШ № 56	1/4	2/9		3/14		4/17			5/21		6/25	7/31	7/31
7	Кариес, сборная	1/4						2/9	3/17	4/21	5/27			5/27
8	Титаны, сборная		1/5		2/10		3/13	4/18						4/18
Рейтинг		4	5	5	5	7	3	5	8	4	6	4	6	

Неясно, что такое рейтинг и для чего он нужен?

Рейтинг — иначе «цена» вопроса — высчитывается довольно просто. Допустим, играет десять команд, из них правильно ответили пять. Рейтинг — шесть (число не ответивших на вопрос команд плюс один). При десяти играющих командах максимальный рейтинг равен десяти (правильно ответила одна команда), а минимальный — единице (правильно ответили все). Возможен и рейтинг одиннадцать (не ответил никто), но его некому засчитывать...

Рейтинг нужен командам. При равенстве очков учитывается суммарный рейтинг команды за все отвеченные («взятые») вопросы. Он нужен и вам как тренеру и сочинителю вопросов: сразу видно, какой вопрос трудный для ваших игроков, какой полегче...

Кстати, описанный принцип счета очков рейтинга — это «система МАК». Была еще «одесская» система счета, при которой рейтинг определялся количеством не ответивших на вопрос команд, при этом вопрос, на который ответили все, имел рейтинг «ноль» и назывался «детским»... И есть турниры, в которых основным показателем был суммарный рейтинг, набранный командой, а дополнительным — количество взятых очков...

ПЯТЫЙ ШАГ***Вы подводите итоги***

Оргкомитет турнира подводит окончательный итог только после исправления всех технических ошибок и разбора поданных апелляций.

Апелляции бывают двух видов — на зачет и на снятие. На зачет — команда сообщает о том, что ее ответ, не принятый судейской бригадой, тоже должен быть засчитан как правильный и аргументирует это. На снятие — команда сообщает об обнаруженной в вопросе фактической ошибке, неточности, некорректной постановке вопроса, опять же сопровождая апелляцию аргументами.

Для примера я воспользуюсь результатами творчества команд с «Конкурса на лучшую апелляцию», проведенного на «Кубке Полесья». Командам был предложен анекдотический вопрос, правильный ответ на него и предлагалось апеллировать.

Вопрос: Однажды русский, французский и английский дипломаты заключили пари: кто из них сумеет накормить кота горчицей. Англичанин пытался сделать это силой, француз попробовал спрятать горчицу внутри куска мяса... У них ничего не вышло, и русский победил. А что он для этого сделал?

П р а в и л ь н ы й о т в е т. Он вымазал горчицей мордочку кота (кот умылся, слизав горчицу).

А п е л л я ц и я н а з а ч е т. Просьба зачесть в качестве правильного ответ «Налил в колбу валерьянки и запечатал горлышко горчицей». Нам не известен описанный в вопросе случай, но решить проблему таким способом можно: коты любят валерьянку, и в стремлении к любимой жидкости их ничего не остановит — даже горчица, которую нужно съесть, чтобы добраться до валерьянки.

А п е л л я ц и я н а с н я т и е. Просим снять данный вопрос, так как в тексте вопроса содержится искажение фактов. Согласно воспоминаниям русского дипломата Ж. (СПб., 1913. Т. 2. С. 13), это пари было заключено не между французским, английским и русским дипломатами, а между японским, румынским и парагвайским. Кроме того, горчицей была намазана не мордочка кота, а совершенно противоположное место.

Судейская бригада рассматривает апелляции, голосует за отклонение и зачет и вносит исправления в протокол.

И только после того как наведен порядок и с апелляциями, и с протоколом, вы имеете право объявить окончательный результат и вручить, как говорится, «соответствующие знаки и документы». И призы, если они есть...

3. ПРАВИЛА И ОРГАНИЗАЦИЯ

Правила и организация турнира собраны в документе под названием «Регламент». Он и устанавливает статус мероприятия, количество вопросов, правила, по которым определяется победитель, возможность рассмотрения спорных ситуаций и многое другое.

Для примера взгляните на Регламент чемпионата Беларуси игры «Что? Где? Когда?» — он, конечно, не идеален и является частью более обширного документа — Положения о Кубке республики.

РЕГЛАМЕНТ МЕЖДУНАРОДНОГО ТУРНИРА ПО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫМ ИГРАМ СРЕДИ ЮНИОРОВ «КУБОК ЕВРОПЫ-2005»

1. УЧАСТНИКИ ТУРНИРА

1.1. К участию в международном турнире по интеллектуальным играм среди юниоров «Кубок Европы-2005» (далее. — *турнире*) допускаются юношеские команды — чемпионы и вице-чемпионы стран, а также победители крупнейших международных турниров (см. Приложение 1), получившие приглашение Оргкомитета, подавшие официальную заявку, подтвердившие в установленные сроки свое прибытие и зарегистрировавшиеся в оговоренном данным Регламентом порядке.

1.2. Командам, не выполнившим условий п.1.1, не гарантируется размещение в местах проживания и участие в турнире.

1.3. Команды, участвующие в турнире, должны состоять из 6 игроков. Команда сохраняет правопреемственность, если в ее составе находится не менее 4 игроков из документально подтвержденного состава, заявленного на турнир, который служит основанием для приглашения данной команды.

1.4. В турнире имеют право принимать участие игроки, родившиеся не ранее 1 сентября 1987 года.

2. РЕГИСТРАЦИЯ КОМАНД

2.1. Регистрация и дорегистрация команд, участвующих в турнире, происходит непосредственно перед началом первого и второго игрового дня (с 16.00 и с 9.00 соответственно).

2.2. Оргкомитет производит регистрацию команды на основании правильно заполненного бланка регистрации установленной формы, а также заверенного списка команды.

3. ИГРЫ ТУРНИРА

3.1. На турнире проводятся соревнования по следующим играм:

- «Что? Где? Когда?»;

- «Брэйн-ринг»;
- «Своя игра» (командный и индивидуальный зачет);
- «Кубок Союза» (соревнование сборных команд по правилам «Кубка Наций»).

3.2. Игра «Что? Где? Когда?» проводится по правилам, опирающимся на Кодекс спортивного ЧГК, и состоит из двух этапов: отборочного и финала.

3.2.1. Отборочный этап состоит из 48 вопросов, разделенных на 4 тура. Финал проводится среди 6 лучших команд по особым правилам.

3.2.2. Обсуждение (отсчет времени) начинается по команде ведущего «Время!» и составляет 60 с. За 10 с до конца обсуждения ведущий обязан словами «Десять секунд!» сообщить об этом командам. По истечении времени обсуждения по второй команде ведущего «Время!» ассистенты начинают сбор ответов, который длится не более 10 с. Ответы, сданные позже указанного времени, равно как и ответы, доставленные к месту работы судейской бригады помимо ассистентов, не рассматриваются.

3.2.3. Для уточнения промежуточных результатов и предотвращения технических ошибок после каждых 6 вопросов проводится сверка, в течение которой командам зачитывается количество взятых ими очков. Команды, обнаружившие ошибку в зачете (засчитано больше или меньше, чем на самом деле), подают в судейскую бригаду бланк сверки, на котором отмечают номера взятых (по мнению команды) вопросов.

3.2.4. В финале принимают участие команды, занявшие 1—6-е места по итогам отборочного тура. Для выхода в финал основной показатель результата команды — количество взятых вопросов (очков), первый дополнительный — рейтинг (система МАК), второй дополнительный — сумма мест в турах, третий дополнительный — количество первых, вторых и третьих мест в турах.

3.2.5. Финал проводится по особым правилам, приближенным к телевизионной версии «Что? Где? Когда?». Максимальное количество вопросов, которое может быть задано в финале, — 11.

3.2.6. Команда-лидер (по итогам отборочного тура) занимает место за центральным игровым столом, 5 остальных команд занимают места за боковыми столами. На игровом столе 12 вопросов, их очередность устанавливает игровой волчок, запускаемый любым из игроков команды-лидера. Игра идет до счета «6» за центральным столом; при этом счете финал считается законченным и подводятся его итоги.

3.2.7. Определяющим для зачета ответа команды является решение ведущего; в спорных вопросах любая из команд—участниц финала

имеет право обратиться к АЖ присутствующему на финале. В таком случае игра может быть возобновлена только после объявления решения АЖ.

3.2.8. Для команд—участниц финала счет ведется по тому же принципу, что и в телевизионной версии (1:0, 1:1, 1:2 и т. д.); команда, соотношение очков у которой после любого из раундов лучше, чем у команды-лидера, заменяет последнюю за центральным игровым столом. Если количество (или соотношение) очков равно у двух или нескольких команд, преимуществом обладает команда, занявшая более высокое место в отборочном турнире.

3.2.9. Победителем финала по игре «Что? Где? Когда?» считается команда, завершившая игру за центральным столом при счете «6» в свою пользу. При наличии двух или нескольких команд, завершивших игру с одинаковым счетом (с тем же, что и у лидера), победителем объявляется команда, занявшая более высокое место в отборочном турнире.

3.3. Игра «Брэйн-ринг» проводится по олимпийской схеме с выбыванием.

3.3.1. Команды распределяются на пары по жребию.

3.3.2. Игра идет по правилам спортивного «Брэйн-ринга»: ведущий задает вопрос для обеих команд; очко засчитывается той команде, которая первой дала сигнал и сформулировала правильный ответ.

3.3.3. Полное время обсуждения — 30 с. В случае фальстарта команда противника имеет на обсуждение 10 с.

3.3.4. Капитан обязан представлять отвечающего игрока; ответы, данные с нарушением этого условия, не принимаются.

3.3.5. Не принимаются также ответы:

- данные более чем одним игроком;
- включающие два или более варианта ответов;
- не соответствующие форме вопроса;
- включающие грубые ошибки, искажающие суть ответа;
- содержащие дополнительную неверную информацию;
- не раскрывающие суть вопроса с достаточной степенью конкретизации.

3.3.6. Бой состоит из 5 вопросов (в финале и в матче за 3-е место — из 7). Победителем боя объявляется команда, у которой после 5-го (7-го) раунда больше очков, либо та команда, которая первой набрала 3 (в финальных боях — 4) очка. В случае ничьей после 5-го (7-го) раунда бой идет по правилам «золотого гола».

3.3.7. Капитаны команд имеют право требовать остановки игры и решения спорных ситуаций (зачет или снятие вопросов) представи-

телями АЖ. В случае отклонения протеста команды производится удаление одного игрока по жребию.

3.4. «Своя игра» состоит из двух этапов: командного (отборочного) и личного (очного).

3.4.1. Командный этап проводится «под запись» на 15 игровых темах (в каждой теме 5 вопросов, оцененных в 10, 20, 30, 40 и 50 очков).

3.4.2. Ведущий читает вопросы тем, после каждого вопроса делая паузу в 5 с для записи командой ответа. После 15-й темы ассистенты начинают сбор ответов, которые подаются только на бланках установленного образца.

3.4.3. Проверку ответов производит специальная счетная группа, контролируемая судейской бригадой и АЖ.

3.4.4. Команды имеют право после объявления результатов требовать их уточнения, подавая их на бланках сверки с указанием темы, цены вопроса и краткой аргументации команды по зачету.

3.4.5. АЖ рассматривает поданные уточнения и имеет право засчитать или отклонить данные ответы.

3.4.6. В личном этапе имеют право принимать участие 6 игроков команды, занявшей 1-е место в командном зачете, 4 игрока команды, занявшей 2-е место в командном зачете и 3 игрока команды, занявшей 3-е место в командном зачете. Команды, занявшие в командном зачете места с 4-го по 9-е, могут быть представлены в личном этапе по принципу «одна команда — один участник этапа».

3.4.7. Отборочные игры личного этапа (шесть третьфиналов, два полуфинала) после жеребьевки участников проводятся по правилам «спортивной» «Своей игры».

3.4.8. Игры финала личного этапа проходят по правилам, максимально приближенным к телевизионной версии «Своей игры».

3.4.9. Награждение производится как по итогам командного, так и по итогам личного этапа.

3.5. «Кубок Союза» по игре «Что? Где? Когда?» проходит среди 8 сборных команд, в составе которых должны быть представлены все страны—участницы турнира.

3.5.1. Окончательный порядок формирования сборных команд определяет Оргкомитет турнира совместно с судейской бригадой и АЖ.

3.5.2. Путем жеребья команды разбиваются на 4 пары; в каждом туре (четвертьфинал, полуфинал, финал) разыгрывается 8 вопросов. После окончания тура команда, набравшая в своей паре меньше очков, выбывает; при равенстве очков играют дополнительные вопросы по правилам «золотого гола».

3.5.3. Команда, победившая в финале, получает «Кубок Союза», а ее игроки — индивидуальные дипломы.

4. РАЗБОР И ЗАЧЕТ ОТВЕТОВ

4.1. Разбор ответов «Что? Где? Когда?» осуществляет судейская бригада в составе трех человек.

4.2. Ведущий входит в состав судейской бригады и обладает правом решающего голоса.

4.3. Зачет ответов осуществляется судейской бригадой по правилам Кодекса спортивного ЧГК и считается правильным, если он удовлетворяет хотя бы одному из следующих требований:

- совпадает с авторским ответом;
- удовлетворяет критерию зачета, установленному автором (или редактором) вопроса;
- незначительно отличается от авторского ответа, причем это отличие не меняет существенно смысл ответа;
- является более точным, чем авторский ответ;
- включает авторский или эквивалентный ему ответ, а также дополнительную информацию, которая не может быть принята за другой ответ, не противоречит содержанию вопроса и не содержит грубых ошибок.

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

- не существует интерпретации текста вопроса, при которой ответ соответствовал бы всем фактам вопроса;
- ответ команды содержит более одного ответа на вопрос, причем хотя бы один из ответов неверен;
- ответ команды содержит такую дополнительную информацию, которую можно принять за другой ответ, причем этот ответ неверен;
- ответ команды включает дополнительную информацию, искажающую смысл ответа, содержащую грубые ошибки или противоречащую указанным в вопросе фактам;
- ответ команды отличается от авторского ответа грамматически, причем соблюдение грамматики требуется в вопросе явно или это отличие меняет смысл ответа;
- ответ команды является менее точным, чем авторский, причем требуемая точность явно указана в вопросе;
- ответ команды не соответствует форме вопроса.

Текст, написанный в скобках (круглых, квадратных, фигурных, косых или угловых) или отделенный знаком «%», считается комментарием, непосредственно к ответу не относящимся, и не может являться основанием для зачета или незачета ответов.

4.4. Прием апелляций осуществляется в течение 10 мин после окончания каждого тура. По каждому апеллируемому вопросу командой подается отдельная апелляция. Совместные апелляции нескольких команд по одному и тому же вопросу не принимаются. По одному вопросу команда может подать только одну апелляцию, тип которой (на зачет или на снятие) должен быть явно указан.

4.5. Судейская бригада обязана предоставлять текст вопросов тура для ознакомления с ними участников турнира.

4.6. Апелляции являются платными и подаются исключительно в письменном виде: бланк установленного образца выдается тренеру (руководителю) команды только после внесения залоговой суммы в размере 10 000 (десяти тысяч) белорусских рублей. От игроков юношеских команд апелляции не принимаются. В случае удовлетворения апелляции залог возвращается команде, в случае отклонения поступает в распоряжение Оргкомитета.

4.7. Апелляционное жюри (АЖ) в процессе рассмотрения апелляций на снятие обязано исходить из наличия в тексте вопроса существенной ошибки, мешающей дать правильный ответ на данный вопрос. АЖ не имеет права снимать вопросы и засчитывать ответы по своему почину (без рассмотрения соответствующих апелляций).

4.8. Решение по апелляциям принимается апелляционным жюри путем прямого голосования простым большинством голосов (воздержаться запрещено). АЖ не позднее чем через 1 час после окончания последнего тура данной игры обязано объявить решение по принятым и отклоненным апелляциям. Решения по апелляциям, поданным в финале, АЖ принимает оперативно, с помощью открытого голосования. Все решения АЖ являются окончательными и обжалованию не подлежат.

4.9. Общение играющих на турнире команд с судейской бригадой и АЖ осуществляется в основном в письменной форме (например, подача бланков сверки или подача апелляций). Представители команд могут подходить к месту работы судейской бригады или АЖ только по их вызову.

5. ШТРАФНЫЕ САНКЦИИ

5.1. Судейская бригада и ведущий обязаны поддерживать порядок на играх турнира и объявлять командам персональные предупреждения в следующих случаях:

- за неспортивное поведение (выкрики с места, оскорбительные высказывания и действия в адрес соперников, ведущего, судейской бригады, болельщиков или организаторов турнира);
- за внесение беспорядка в работу судейской бригады (неправильное оформление бланков для ответов, несанкционированный подход

к месту работы судейской бригады, споры с членами судейской бригады или ведущим);

- за использование ненормативной лексики;
- за внесение помех в ход игры и обсуждение вопросов другими командами;
- за нанесение ущерба имуществу организаторов (устроителей) турнира;
- за употребление спиртных напитков на территории Дворца творчества детей и молодежи;
- за нарушение других положений данного Регламента.

5.2. Команда, получившая три персональных предупреждения, дисквалифицируется и прекращает участие в турнире.

5.3. Команда может быть также дисквалифицирована по представлению официальных лиц, осуществляющих контроль в местах проживания, за грубое нарушение порядка и нанесение имущественного ущерба.

6. НАГРАЖДЕНИЕ КОМАНД

6.1. «Кубок Европы» вручается команде, занявшей призовые места во всех зачетных командных играх турнира (кроме «Кубка Союза»). При равенстве количества призовых мест преимущество имеет команда, имеющая наименьшую сумму мест. При равенстве суммы мест преимущество имеет команда, занявшая большее количество 1-х мест. При равенстве количества 1-х мест преимущество имеет команда, занявшая 1-е место по игре «Что? Где? Когда?»

6.2. Дипломы и наградные знаки вручаются командам и игрокам, занявшим призовые (1-е, 2-е, 3-и места) в зачетных играх фестиваля.

6.3. По требованию команды, участвовавшей в турнире, ей может быть выдана соответствующая справка с указанием результатов выступления данной команды.

7. ФОРС-МАЖОРНЫЕ ОБСТОЯТЕЛЬСТВА

7.1. Все решения по вопросам и обстоятельствам, выходящим за рамки данного Регламента, принимаются судейской бригадой совместно с АЖ и представителями Оргкомитета Кубка Европы.

4. ОРГАНИЗАЦИЯ И ОРГАНИЗАТОРЫ

Всей организацией ведает оргкомитет турнира, даже если этот оргкомитет состоит из двух человек. Обязанности каждого из них должны быть оговорены и строго разграничены, даже если они просты: открыть дверь игрового зала, воткнуть в розетку вилку

усилителя, положить на стол микрофон, листочки с вопросами и протокол игры.

Особенно важно их разграничить, если турнир крупный (30 команд, половина из которых приезжие). Основная масса хлопот выпадает на период до и вне игры.

- Скоординировать приезд и приход команд (разослать приглашения и созвониться с участниками).

- Договориться об аренде зала и его оборудовании (свет, звук, столы, стулья).

- Разработать и размножить регламент турнира.

- Написать пакет вопросов и избрать ведущего (вариант — заказать вопросы и пригласить ведущего).

- Назначить (найти, избрать) апелляционную комиссию (судейскую бригаду), которая будет рассматривать претензии команд по вопросам.

- Найти призы, дипломы, медали и прочие награды (принести из дому, заказать, попросить у спонсоров).

- Договориться с техническими ассистентами (ведение протокола, сбор ответов, обработка результатов и т. п. — вплоть до распечатки промежуточных итогов на компьютере и выноса призов).

- Проинструктировать персональных гидов команд и именитых гостей.

- Встретить и расселить приезжие команды.

- Подготовить помещения для игры, для работы ведущего и судейской бригады.

- Организовать шоу-открытие (с присутствием «свадебных генералов» или устроителей, или спонсоров, или всех вместе) или развлекательную программу.

- Провести игры турнира, обеспечив полное взаимодействие всех.

- Вручить все, что предполагалось вручить.

- Привести все в порядок после турнира.

Понятно, что один человек и даже двое с таким количеством обязанностей не справятся (хотя лично я знаю пару, которой это под силу). Обычно в роли оргкомитета выступает клубная команда, отвечающая за этот турнир, либо один из организаторов турнира с группой помощников (добровольных нет, это уже проблемы оргкомитета).

В любом случае оргкомитет должен быть готов к неожиданностям и вплоть до последней секунды турнира держать на телефоне диспетчера-координатора с группой помощников: вдруг встречающие перепутали команды, вдруг не того и не туда заселили, вдруг возникли

команды, которых не приглашали, вдруг не хватило стульев, вдруг завис компьютер... Множество всяких «вдруг» поджидает вас, но таков крест оргкомитета.

5. ОРГАНИЗАТОРЫ И УЧАСТНИКИ

Взаимоотношения организаторов и участников лучше всего читаются со стороны последних. Для них главное, чтобы:

- вовремя и без проколов встретили и поселили (если команды приезжают в гости);
- точно указали место и время игры;
- по возможности удобно усадили играть;
- дали в руки регламент и побольше информации о турнире в печатном виде;
- без нервотрепки и в соответствии с указанным в регламенте временем начали игру (а тем более ее закончили — поезд или автобус ждать не будут!);
- достаточно четко и громко (для чего существует грамотно составленная и подключенная усилительная аппаратура) доносились до играющих вопросы, ответы и оперативная информация;
- обработку ответов команд вели быстро и без ошибок;
- вопросы были получше (ну, тут уж не угодишь), а апелляции (если они есть) рассматривались авторитетно и аргументированно;
- в конце концов, чтобы призы были подороже и числом поболее;
- и хорошо бы, чтобы потом в прессе о турнире напечатали и показали по телевизору.

Плюс мелочи: привлечение к сбору ответов ассистенток, информационные указатели, развешанные в месте проведения турнира, указатели туалетов и места для курения. К сожалению, мелочи не определяют главного. Турнир с типографски отпечатанными цветными буклетами, Hi-Fi-стерео-аудиосистемами, компьютерным обеспечением и горой призов терпит крах, если приглашенные команды час-полтора ждут начала игры и тихо ругаются, слыша некачественные (а хуже всего «свеченые») вопросы.

Увы, организаторы, труд ваш сродни работе бойцов невидимого фронта: вас замечают, когда вы на грани провала. И это правильно: ведь организаторы стараются для участников, а не наоборот...

6. ЧТО ТАМ ВНУТРИ

А внутри турнира — вечное единство и борьба противоположностей: игра с четырех сторон — ведущий, организаторы, игроки,

зрители. Нужно побывать в шкуре каждого из них, чтобы решить-ся провести турнир. *Взаимоотношения участников и организаторов* (Оргкомитета) мы уже рассмотрели. *Отношения организаторов и вопро-сника-редактора* (если он не является одним из организаторов) тоже просты. Тут действует джентльменское соглашение, и обе сто-роны выполняют все взятые на себя обязательства — что кому было обещано. Редактор предоставляет качественные вопросы, а оргкоми-тет несет расходы (плата по таксе; когда-то вопрос стоил доллар, по-том два, у украинцев нынче стоит три, у организаторов Чемпионата мира — пять, расценки на белорусских турнирах куда скромнее...).

Ведущий и игроки. Здесь стороны-антагонисты разгорожены ба-рьером под названием «апелляционное жюри» (АЖ) или «судейская бригада» — местные или заезжие авторитеты (обычно их трое). Их за-дачу — рассматривать поступающие апелляции — мы уже описали.

И о грустном.

Железное правило всех турниров и фестивалей: *победитель* благо-дарит обязательно. *Призеры* благодарят, если есть хорошие призы. *Большинство* благодарит лишь тогда, когда турнир удался. *От всех участников* благодарности никогда не дождешься.

Но несмотря на это, все интересуются: а в следующем году **ВЫ ДЕЛАЕТЕ ТУРНИР?**

ГЛАВА ДЕВЯТАЯ

У ВАС ФЕСТИВАЛЬ, ИЛИ ЭКСТРЕМАЛЬНЫЙ ПРАЗДНИК

1. ФОРМУЛА ФЕСТИВАЛЯ

Провести разграничительную черту между турниром и фестивалем достаточно сложно. Согласен, что любое категоричное заявление по такому разграничению спорно, поэтому предложу такое определение: фестиваль — это мероприятие, в программе которого более одной зачетной игры.

И еще одно отличие турнира от фестиваля.

Турнир уже своим названием означает игру, к какой он тяготеет. К примеру, «Городской турнир по «Брэйн-рингу» на первенство вузов города Гомеля», или «Открытое первенство города Минска по “Своей игре”», или «Чемпионат мира по игре «Что? Где? Когда?» в Баку».

Турнир — мероприятие максимально официальное, и формула его обычно достаточно проста: все на нем подчинено основной игре.

Конечно, организаторы стараются разнообразить формулу турнира.

На «Кубке губернатора Санкт-Петербурга» («Друзь собирает друзей») уже несколько лет держится такая схема: количество команд в шоу-финале определено изначально — 13. Из них одна — сборная организаторов, две детские (1-е и 2-е места общего юношеского турнира), четыре-пять питерские (лидеры городского отборочного турнира) и пять-шесть прочие (первые места общего отборочного турнира). В финале 18 вопросов. Кто «взял» больше, тот и чемпион.

В Калуге игра проходит по схеме с полуфиналом и финалом: после первой серии (30 вопросов) в полуфинал выходят шесть лучших команд (одна из них местная), после полуфинала (18 вопросов) в шоу-финале первых три места разыгрывает тройка команд, занявших в полуфинале 1—3-е места, за 4—6-е места борются те три команды, которые в полуфинале подобные же места и заняли. Прочие же продолжают играть, но разбираются с местами, начиная с 7-го...

На гомельском «Кубке Полесья» обычно после серии вопросов (от 48 до 60) проводился шоу-финал для 6—8 лучших команд. Лидер занимал место за большим столом с волчком, прочие — за боковыми столами, и начиналась игра по правилам «элитарного клуба»: до шести очков. Обогнавший лидера занимал его место, а набравшие шесть

неправильных ответов выбывали из финала. Чемпионом объявлялась команда, которая первой набрала шесть очков.

А вот некоторые схемы проведения фестивалей.

Во Владимире-96 чемпион определялся так: 48 вопросов «Что? Где? Когда?» в два дня, потом во время шоу-игры шесть лучших по итогам двух туров команд (плюсуются очки) играют между собой в «Брэйн-ринг».

Нечто подобно происходило и в Петербурге на «Белых ночах-99»: места в турах только плюсовались, и в «брэйновый» финал выходило восемь команд, борющихся по олимпийской системе.

Есть и другие схемы. К примеру, на «Кубке княгини Ольги» в Витебске чемпион турнира по «Что? Где? Когда?» боролся за абсолютный титул и большой приз с победителем турнира по «Брэйн-рингу» по правилам «Риск-версии». То же происходило в Минске, когда определяли абсолютного чемпиона «Нестерки-98». Дополнительно проводилась игра «Сказано—сделано».

Можно просто плюсовать места, занятые командами в «Что? Где? Когда?» и «Брэйн-ринге», и так определять абсолютного чемпиона («Мартовский Лев» в Могилеве и «Нестерка» в Минске).

Тот, кто не мудрствует лукаво, делает еще проще: проводит турнир по спортивному принципу, без шоу-финала: отыграли серию вопросов, определили по очкам-рейтингу призовую тройку, вручили, что полагается, — и до свидания!

Но нас интересует экстремальный праздник. Фестиваль.

2. ИГРЫ И ПРАВИЛА

Короля играет свита, фестиваль играют правила.

Правила фестиваля устанавливаете вы, и от вас зависит, насколько интересно будет играть командам, приехавшим (пришедшим) к вам.

Почему мы заговорили о фестивалях? Это не только для тех, кто такие турниры проводит, но и для тех, кто в них участвует. Они тоже должны представлять всю механику и проделанную организаторами работу...

С точки зрения автора, при организации фестивалей должны соблюдаться два принципа неукоснительно. Первый: главное на фестивале — игра. Второй: все должны наиграться.

Что это значит?

В фестивале должно участвовать как можно больше команд, соответствующих его статусу, без искусственных ограничений и искусственных же привилегий (единственным ограничителем может служить лишь количество посадочных мест для играющих в турнире команд). Не стоит придумывать какие-то «цензы» для желающих играть. Если есть место, пусть играют все! А ваша проблема — разбить участников на группы по возрасту

и опыту... Если это большой фестиваль и к вам просятся команды, которым у вас победа явно не светит, пусть играют, набираются опыта!

И еще: как можно больше вопросов и игр! Турнирное время должно быть заполнено в основном игрой.

Собственно, я сейчас излагаю философию фестиваля «нового типа», придуманную для одиннадцатого «Кубка Полесья». Вот чего захотелось организаторам (цитирую буклет): *«Ну, к примеру, семи разных зачетных игр вместо двух: и командных, и индивидуальных, и синхронных, и на скорость, и под запись ответы, и голосом! И еще немножко разных игр на открытии. И на «Бусянке» не только призы вручать. И все это по Регламенту, но как можно веселее, ибо одно другого вовсе не исключает... Что получается? А фестиваль получается. Праздник!»*

Вот таким экспериментальным и стал международный фестиваль «Кубок Полесья 2003». Впервые зачет турнира шел по сумме мест в СЕМИ играх:

1. «Что? Где? Когда?» (правила, приближенные к телеверсии).
2. «Интеллект-марафон» (спортивный вариант «Что? Где? Когда?»).
3. «Тройка» (авторская командная игра).
4. «Священная корова» (игра для зала, родившаяся из фестиваль-ной «разминки»).
5. «Мозговой штурм» («газетная» игра от еженедельника «100 %»).
6. «IQ-стая» (новая лично-командная игра)
7. «Полесский ринг» (наш вариант «Брэйи-ринга»).

Заметим: эксперимент оказался весьма продуктивным, потому что все больше и больше белорусских турниров превращаются в фестивали и приносят в общую копилку свои «изюминки». Это гродненская «Рискуй!», червенская «Метелица», мозырская «Качели»... Все это плоды наших экстремальных затей.

Вот, кстати, программа одного из наследников фестивальной идеи — второй юношеский «Кубок Европы», на который приезжают сильнейшие команды континента. Кубок проводится по схеме «Больше игр, хороших и разных!» А вот его программа — она даст вам представление о том, как это все можно «упаковать» в неполные три дня.

ВТОРОЙ МЕЖДУНАРОДНЫЙ ТУРНИР
ПО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫМ ИГРАМ СРЕДИ
ЮНИОРОВ «КУБОК ЕВРОПЫ-2005»

ПРОГРАММА

ПЕРВЫЙ ДЕНЬ 7 МАЯ

В течение дня заезд и размещение команд.

13.00 — экскурсия по городу и парку (*для желающих*).

13.30 — обед (*ресторан «Беларусь»*).

14.30 — начало регистрации команд (*фойе Большого зала*).

15.00 — торжественное открытие турнира (*киноконцертный (Большой) зал*).

16.00 — игровая программа для участников и гостей (*киноконцертный (Большой) зал*).

18.00 — ужин (*ресторан «Беларусь»*).

ВТОРОЙ ДЕНЬ 8 МАЯ

9.00 — завтрак (*ресторан «Беларусь»*).

9.30 — продолжение регистрации команд (*клуб «Белая рысь»*).

10.00 — «Своя игра» (командный зачет) (*клуб «Белая рысь»*).

11.00 — 13.00 — 1—2-й туры «Что? Где? Когда?» (*клуб «Белая рысь»*).

13.00 — 14.00 — обед (*ресторан «Беларусь»*).

14.00 — 16.00 — 3—4-й туры «Что? Где? Когда?» (*клуб «Белая рысь»*).

16.30 — 18.30 «Своя игра» (личный зачет) — третьфиналы и полуфиналы (*клуб «Белая рысь»*).

18.30 — ужин (*ресторан «Беларусь»*).

19.00 — шоу-финалы «Своей игры» и «Что? Где? Когда?» (*киноконцертный (Большой) зал*).

ТРЕТИЙ ДЕНЬ 9 МАЯ

9.30 — завтрак (*ресторан «Беларусь»*).

10.00 — Кубок Союза по «Что? Где? Когда?» (*клуб «Белая рысь»*).

11.30 — 13.30 турнир по «Брэйн-рингу» (*киноконцертный (Большой) зал*).

13.30 — подведение итогов и вручение призов (*киноконцертный (Большой) зал*).

14.00 — обед, разъезд участников.

3. УЧАСТНИКИ И ЗРИТЕЛИ

Теперь о зрителях. Зрители, которые заглянут к вам на турнир, — особая статья. Они не принадлежат к «знатоковской» тусовке, которая уже многое прощает организаторам турнира хотя бы за то, что турнир состоялся. Им хочется зрелища (желательно экзотического), которое вы обязаны им предоставить. Как это ни странно, но именно на них, на зрителей, работают все: и оргкомитет, и ведущий, и игроки. Трудно удержать в зале капризную и избалованную телевизором публику, но можно. Концертными номерами, энергично закрученным сюжетом шоу, динамичными играми на сцене и с залом — с теми самыми зрителями! Не исключено, что после увиденной ими игры они придут к вам в клуб с желанием играть и со словами: «Какой **У ВАС** был **ФЕСТИВАЛЬ!**»

ГЛАВА ДЕСЯТАЯ

ИГРЫ С ПРАВИЛАМИ ИГРЫ, ИЛИ СВОЙ ОСТРОВ В ДАЛЕКОМ МОРЕ

1. ХОЧУ СТАТЬ КОРОЛЕВОЙ!

В 1993 г. на Гомельском телевидении восемь девушек шагнули на шахматную доску и почувствовали себя Алисами в Зазеркалье: сюжет новой телеигры «Хочу стать королевой!» был взят из сказки Кэрролла. Правила были просты: отвечает Алиса на вопрос-задание и делает ход на следующую клетку, не отвечает — покидает игру...

Первый ход «На паровозе» — быстрые вопросы и быстрые ответы, второй «Тра-ля-ля и Тру-ля-ля» — музыкальный конкурс, третий «Шалтай-болтай» — литературный, четвертый «Единорог и Лев» — светские манеры, пятый «Королевские вопросы»...

Потом из этой игры на Белорусском телевидении появилась «Белая королева»... Процесс пошел! Процесс, в сущности, естественный: игрок никогда не замыкается в тесных стенах уже существующих игр, ему вечно подавай что-нибудь новенькое... И игроки БЛИК потихоньку лепят свои игры, например «Шестью два» Сергея Кашубы, «Минное поле» братьев Темушевых, «Пиковая дама», основанная Евгением Зайцевым на телевидении Бреста...

У автора таких игр накопилось уже около двух десятков. Наиболее популярные из них предлагаются вашему просвещенному вниманию — авось что-нибудь в работе и стодится...

Разумеется, *все права защищены*.

All right, как говорится, reserved...

2 . ВЫ РИСКУЕТЕ ИЛИ ИГРАЕТЕ?

Телеигра «Риск-версия» (реализованная на БТ в 1995 г. и продержавшаяся пять телесезонов) представляла собой состязание двух команд, в каждой из которых по пять человек. Информационной основой игры был лист с 12 вопросами, сформированными в три игры по четыре вопроса (вопросы в играх примерно сбалансированы по сложности). Сейчас (хоть самой игры три года как нет в эфире) на тренировках играется ее спортивный вариант.

ПРАВИЛА ИГРЫ

В каждом матче «Риск-версии» играют две команды. Цель каждой из них — набрать 10 очков. Ключевой пункт в игре — «*Право риска*».

«Право риска» разыгрывается в начале игры по жребию и остается у команды до тех пор, пока она дает правильные ответы.

Начинает игру команда, определяемая жребием (в «Риск-версии» это делается с помощью монетки). Ей принадлежит «право риска», и она может либо рисковать (отвечать без обсуждения), либо играть (время обсуждения 12 с). Выясняет решение команды ведущий. После того как прозвучал вопрос, он обращается к команде: «Вы рискуете или играете?» В случае правильного ответа команда получает 2 (если вопрос взят «с риска», без обсуждения) или 1 (если вопрос взят «с игры», после обсуждения) очко. В случае неправильного ответа команде в любом случае нуль. Ее ошибкой может воспользоваться соперник. Он имеет право только рисковать, отвечать без обсуждения и в случае правильного ответа получает 1 очко (в случае ошибки — нуль). Ему же переходит и право риска, и уже к этой команде ведущий обращается с традиционной фразой: «Вы рискуете или играете?»

Игра обостряется введением правила «риск-вопроса». Проигрывающая в данный момент команда один раз за игру имеет право объявить «риск-вопрос», оставить за столом одного человека и попытаться перехватить «право риска». Оставшийся за столом игрок обязан отвечать сразу (максимум 3—5 с на размышление), но если он отвечает правильно, его ответ приносит команде 3 очка и обладание «правом риска». Если ответ неверный, шанс отвечать у противника (2 очка за правильный ответ).

«Риск-версия» в ее спортивном варианте длится не более 15 мин.

3. «ЭХ, ТРОЙКА!»

С тех пор как «Тройка» впервые промчалась по клубу «Белая рысь», она успела стать народной игрой: ее используют на тренировках команд, ставят на сцене, включают в программы турниров, проводят чемпионаты городов и даже снимают на телевидении (правда, пока только пилотные варианты).

ПРАВИЛА ИГРЫ

В «Тройке» играют две «упряжки» по три человека. В каждой «упряжке» один «коренник» (игрок посередине) и двое «пристяжных». Игра лично-командная: каждый набирает очки для себя, увеличивая тем самым командный счет. Переговариваться запрещено (штраф — лишение права ответа). Сигнал готовности к ответу (применяются колокольчики или «брэйн-система» на две кнопки) подает «коренник». Фальстартов не существует (можно давать сигнал в любой момент), но, как только подан сигнал, ведущий обрывает чте-

ние вопроса. Если все три ответа неправильные, ведущий повторяет вопрос для соперника в полной формулировке. На каждый вопрос могут отвечать все трое (в порядке, определяемом ведущим, «коренник» — всегда последний), таким образом, «упряжка» может на каждый вопрос дать от нуля до трех правильных ответов и заработать отвечающее номеру тура количество очков.

В «Тройке» три тура (три гита, три заезда) и суперигра. В каждом туре по три темы (три тройки), которые объявляются перед началом игры. В каждой из них по три простых вопроса. Цена одного правильного ответа в первом туре — 1 очко, во втором туре — 2, в третьем — 3 очка. Суперигра — это десятая тема, правильный ответ на первый вопрос в которой стоит 5 очков, на второй — 7 и на третий — 10. Таким образом, команда-«упряжка» имеет возможность изменить счет в свою пользу до последней секунды, набрав соответственно 15, 21 и 30 очков.

ИГРОВОЙ ЭПИЗОД (ВОПРОС)

Ведущий зачитывает очередной вопрос из темы-тройки.

Один из «коренников» подает сигнал (в любой момент зачитания вопроса). Ведущий обращается к «пристяжным», затем к «кореннику», принимая их ответы без комментариев.

Если хотя бы один ответ совпал с правильным, ведущий объявляет его, и «упряжке» засчитывается очко (или два очка, или три); если нет — ведущий обращается к другой «упряжке» с той же процедурой.

Результат (текущий счет) появляется на мониторе компьютера (объявляется счетчиком-ассистентом), и ведущий переходит к следующему игровому эпизоду.

Комплект вопросов для «Тройки»

ЕДИНИЦА

Единица измерения напряжения тока (*ампер*).

Эта деревяшка соответствует оценке «единица» (*кол*).

Танк — это какая единица? (*Боевая*).

ДВОЙКА

Так называют байдарку с двумя гребцами (*двойка*).

Это домашнее животное есть на картине «Опять двойка» (*собака*).

Два балла — двойка, а две копейки — ... (*двушка*).

ТРОЙКА

Это главная лошадь в тройке (*коренник*).

Эта служба в России пользовалась тройками (*почтовая*).

Оценку «три» называют еще длинным словом... (*удовлетворительно*).

ЧЕТВЕРКИ

Их называют ливерпульской четверкой («Битлз»).

Эта четверка жила в канализации (*черепашки-ниндзя*).

Четвертый в этой тройке — гасконец (*мушкетеры*).

ПЯТЕРКА

В ГДР эта оценка была худшей (*пятерка*).

Такого цвета была советская пятерка (пять рублей) (*синего*).

В эту интеллектуальную игру играют пятеркой («Риск-версия»).

ШЕСТЕРКА

Команда для этой мужественной зимней игры — из 6 человек (*хоккей*).

«Есть у меня шестерка слуг...», — писал... (*Киплинг*).

Так называют подручных пахана (*шестерки*).

СЕМЬ

Это единственное сохранившееся из семи чудес света (*пирамиды*).

Его сыграл Шон Коннери (*агент 007*).

На столько бед — один ответ (*семь*).

ВОСЬМЕРКА

Этот знак изображается как восьмерка на боку (*бесконечность*).

На столько чисел восьмерка делится без остатка (*на 4 (1, 2, 4, 8)*).

Это средство передвижения не застраховано от «восьмерок» (*велосипед*).

ДЕВЯТКА

Этот угол ворот называют девяткой (*верхний*).

У нас «Жигули» — девятка, а за границей... («Лада»).

Столько звеньев у летчиков составляют девятку (*три*).

Девять тем предыдущего комплекта образованы из ряда цифр, но тематика может быть любой.

ДЖЕНТЛЬМЕНЫ УДАЧИ

Этот джентльмен удачи был возведен в рыцарское достоинство (*Дрейк*).

Этот писатель сочинил для сына роман о кладе пирата Флинта (*Стивенсон*).

Этот ученый был главой троих беглецов-археологов (*Доцент*).

КАРТОШКА

Его безуспешно приглашали копать картошку (*Антошка*).

Так называется то, что у картошки под землей (*клубни*).

Там выращивалась четверть советского картофеля (*Белоруссия*).

ОСТРОВА

Его имя носил Таинственный остров Жюль Верна (*Линкольн*).

С этого острова доставляют нам цейлонский чай (*Шри-Ланка*).

На этом острове разместились Малагасийская Республика (*Мадагаскар*).

ЗВЕЗДНОЕ НЕБО

Кентавр с луком — так изображали созвездие ... (*Стрельца*).

Кастор и Поллукс — главные звезды созвездия... (*Близнецов*).

На старинных картах в Орла пущено созвездие... (*Стрелы*).

МУЗЫ

За эту поэзию отвечала муза Эрато (*любовную*).

Ножки этой танцевальной музы были милее всего Пушкину (*Терпсихора*).

Эта точная наука издревле под покровительством музы Урании (*астрономия*).

ТАМ, ГДЕ ПЛЕЩЕТСЯ НИЛ

Этот писчебумажный тростник рос по берегам Нила (*папирус*).

Из-за них египтяне опасались переплывать Нил (*крокодилы*).

Этих цветов два родителя Нила (*Белый и Голубой*).

ЖИЛИ-БЫЛИ

Этот географический район — место жительства пушкинских старика и старухи (*побережье*).

В этом сооружении жили-были герои эпopeи с золотой рыбкой (*землянка*).

Так называли бы старика со старухой в белорусской сказке (*дед и баба*).

ФУТБОЛ

Этого вратаря называли черным пауком (*Яшин*).

Этот паразит дал фамилию предкам известного советского нападающего (*блоха*).

Этот футболист подарил свое имя кофе (*Пеле*).

СТОЛЬНЫЙ ГРАД

В древнерусском стольном граде был княжеский... (*стол*).

Он переместил стольный град России обратно в Москву (*Ленин*).

Элиста — стольный град не только Калмыкии, но и... (*ФИДЕ*).

4. ПРОДОЛЖАЙТЕ САМИ...

Игры и игрушки для тренировок и постановки на сцене можно придумывать самому.

Так, для одного из фестивалей в Рогачеве Тамара Климович придумала «*Интеллектуальный ручеек*». Правила игры те же, что и в обычном «Ручейке»: пары держатся за руки, образуя коридор. Первой паре задают вопрос, требующий ответов парня и девушки. Для этой игры была выбрана литературная тема. Главные герои разных полов: веду-

щий называл произведение, пара называла героев — каждый своего пола. Не обошлось без курьезов: после посылки «Снежная королева» девочка сказала: «Герда», а у мальчика выскочило: «Гей!» Правила же были просты: пара, давшая правильный совокупный ответ, получала по жетону и ныряла в «ручеек» вместе. Тот же, кто такого ответа дать не смог, отправлялся по «ручейку» в одиночку, по дороге захватывая себе нового партнера. Игра длилась три десятка вопросов, победители определялись по количеству жетонов.

Или вот еще. Придуманый к чемпионату Беларуси 1999 г. среди школьников *«Байт-бол»* родился из вечной лени автора придумывать вопросы. Ведущий в этой игре только обозначает темы, остальное делают игроки. Они выстраиваются двумя «кольцами»-пятерками, в которых в контакт входят два ближайших к ведущему участника. Ведущий называет тему (к примеру, «Страна — столица»), игрок слева «подает»: «Германия», противник должен «принять подачу»: «Берлин» и «вернуть мяч»; «Исландия!» — «Рейкьявик!» — отвечает соперник, и игра идет, пока один из игроков не ошибется или не промолчит дольше трех секунд. Тогда «выигравшая мяч» сторона получает очко, их игрок остается на месте, а «кольцо» соперника совершает поворот — переход на одного игрока. Новая тема, новая подача... Игра, как в волейболе, может идти до 15 очков, а может и до 10... Тем же можно придумать великое множество: «Дворец — город», «Изобретение — автор», «Роман — герой», «Передача — канал», «Футбольный клуб — тренер»... Только ведущему нужно быть постоянно настороже (вылавливая ошибки типа «континент Европа») и не предлагать тем, в которых он «плавает»...

После появления в клубе электронной системы на пять кнопок как-то сама собой родилась игра *«Крутой пацан»*. Основной источник вопросов для нее — «Справочник кроссвордиста». Ведущий перед каждым раундом объявляет, на какую букву будут все ответы, а также количество букв в них (кстати, именно так нечувствительно игроки и зрители набираются если даже и не новых знаний, то хотя бы новых слов).

Правила таковы. Первая пятерка определяется произвольно (либо вопросами в зал, либо по желанию, либо по жребию). Игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не наберет пять правильных ответов. Этот игрок покидает свое место и ждет участия в финале — он «крутой пацан»! Но игру покидает еще один участник, у которого в этой пятерке меньше всего набранных очков — он «конкретный». Игру он покидает, но из игры не выбывает. В игре могут участвовать и зрители. Вопрос, на который не было правильного ответа, адресу-

ется им. Ответивший правильно имеет шанс занять освободившееся место на игровой площадке.

В финале пять «крутых пацанов» и «правило минуса» (его, кстати, можно применить и в отборочных играх под девизом: «За базар надо отвечать!»). За правильный ответ очко прибавляется, за неправильный — отнимается. А дальше — все как обычно...

Подобных игр масса. И новые будут придумываться постоянно — ведь играть по правилам игры и открыть **СВОЙ ОСТРОВ В ДАЛЕКОМ МОРЕ** по силам не наивному юнге, а опытному капитану...

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

ДВЕ СОТНИ ПРОСТЫХ ВОПРОСОВ

СТО ВОПРОСОВ ДЛЯ ИГРЫ «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?» С НАЧИНАЮЩИМИ (МОГУТ БЫТЬ ИСПОЛЬЗОВАНЫ ДЛЯ ИГР «БРЭЙН-РИНГ» ИЛИ «РИСК-ВЕРСИЯ» С БОЛЕЕ ОПЫТНЫМИ КОМАНДАМИ)*

1. Эта вещь должна быть у каждого гражданина Республики Беларусь, но тем не менее, даже если законопослушный белорус ее имеет, все равно она ему не принадлежит. Что в шляпе?
Ответ. Новый общегражданский паспорт (на первой странице надпись: «Является собственностью Республики Беларусь»).
2. Советские идеологи в 20-е гг. ввели понятия белополяков и белофиннов, но своего курьезного апогея эта номинация достигла в 30-е. Какое сочетание появилось тогда?
Ответ. Белые негры (в Эфиопии).
3. Если быстро повторять фамилию этого поэта так, как ее привыкли проносить русские, очень быстро выясняется, что он не принадлежит к «голубым». Кто этот поэт?
Ответ. Гейне (не гей).
4. После того как четырех российских премьеров сменили одного за другим на протяжении 18 месяцев, среди московской бюрократии стала ходить шутка, что на вывеске «Дом Правительства Российской Федерации» не хватает одного слова. Какого?
Ответ. «Временного».
5. На один из кораблей Гидрографической экспедиции Северного Ледовитого океана был взят аэроплан «Фарман», который разбился во время пробного полета в бухте Провидения. Что соорудили из его частей корабельные умельцы?
Ответ. Аэросани.
6. Когда Джек Лондон и его сестра Элиза в детстве заболели дифтеритом и были при смерти, их мать Флора наводила справки, нельзя ли похоронить их в одном гробу. А для чего?
Ответ. Для экономии (так дешевле).
7. В русских театрах случалось, что актер, волнуясь перед выходом на сцену в гриме черта (с рогами и хвостом), невольно веселил за кулисами своих товарищей. Чем?
Ответ. Крестился.

*Автор вопросов — Л. Климович.

8. Известен портрет Пушкина кисти Линева, на котором у поэта вытянутые и заостренные черты лица. Где, согласно самой оригинальной версии, Пушкин позировал живописцу?
Ответ. В гробу (облик весьма похож на посмертную маску...).
9. Куда посылали московские лошадиники своих жокеев за несколько дней до скачек на крупный приз?
Ответ. В баню (чтобы сбавить вес).
10. На французской гравюре конца XVII в. изображены юные русские цари, царствовавшие одновременно, — братья Иван и Петр (Жан и Пьер, как явствует из надписи). Жан держит в руке сабельку, Пьер — топорик. А чем отличается одежда венценосных братьев?
Ответ. Ничем (совершенно одинакова).
11. Вологодская помещица Кудрявая завела крупную молочную ферму и стала продавать сливочное масло в коробках по 25 копеек за фунт. В Вологде подать такое масло на стол считалось особым шиком. Почему?
Ответ. Потому что дорогое (аж 25 копеек за фунт!).
12. Какая особенность строения костей 35-тонного суперзавра, открытая калифорнийскими биониками, позволяла ему передвигаться силой собственных мышц?
Ответ. Кости полые.
13. Когда волжские бурлаки устраивались на отдых, они привязывали бечеву к глубоко вбитому в берег колу. Как бурлаки называли этот кол, если сейчас к нему привязать ничего нельзя?
Ответ. Прикол.
14. Бывалые полярники восприняли это как анекдот, но, когда возникли проблемы с ездовыми собаками, собирающийся к полюсу Седов всерьез подумывал: а не запрячь ли ему в нарты вместо своры лаек... Кого?
Ответ. Белого медведя.
15. Какая совершенно небывалая птица могла бы занять место во главе британской Палаты Общин?
Ответ. Птица говорун (буквальный перевод на английский — спикер).
16. Рассказывают, что для убеждения больших воинских начальников в выгодности этого проекта советские танковые конструкторы проделывали опыт с факелом и двумя ведрами. Что было в этих ведрах?
Ответ. Бензин и солярка (первый вспыхивал сразу, в соляре факел гас: так отстаивали преимущество дизельных двигателей).
17. Одна из американских организаций, борющихся с наркотиками, выпустила школьные карандаши с надписью: «Я слишком крут, чтобы принимать наркотики!» Однако десятилетний школьник из штата Нью-Йорк заметил, что через некоторое время надпись на карандаше начинает полностью противоречить первоначальному замыслу: карандаш стачивается, и остается: «Принимать наркотики!» Антинаркоманы не отказались ни от идеи, ни от лозунга. Что они сделали?
Ответ. Тот же текст написали в обратном направлении.

18. Удивительно, но существительные в ненецком языке изменяются в точности как глаголы. «Хасава-дм» — значит «я мужчина». Переведите с ненецкого грустное признание: «Хасава-дамзь»!

Ответ. «Я был женщиной...»

19. Женщины шутят: «Спортивный стиль означает, что нужно одеваться так, чтобы...» Закончите.

Ответ. «...За тобой бегали».

20. «На море, на окияне, на острове Буяне лежит бел горяч камень Алатырь...» Камень алатырь в самом деле бел, хотя бывает также красным, зеленым, «медовым», «облачным» и голубоватым, а о его горячести писал еще Тацит... Что ж это за камень такой?

Ответ. Янтарь.

21. Всем известен беляевский герой Ихтиандр. Какая русская народная героиня более соответствует прозвищу, данному Ихтиандру автором?

Ответ. Василиса (царевна-лягушка, человек-амфибия).

22. Народ приписывает ему стремление к независимости, неплохую спортивную подготовку и незаурядный вокальный талант, а писатель Успенский дал одному из них юридическое образование и оперативную хватку. О ком речь?

Ответ. О Колобке.

23. Полярник Кекушев, угодивший в джезказганские лагеря, не утратил чувства юмора. О своей строительной бригаде он рассказывал, что в ней были и бывшие интербригадовцы, и бывший комбриг, и даже... Назовите еще одного члена бригады!

Ответ. Бригадфюрер СС.

24. У молодого Джека Лондона и его друга Нельсона после ремонта их общего судна кончились деньги и не за что даже было купить провиант для выхода в море. Оставался последний шанс — занять денег. Как назывался кабачок, в котором им это удалось?

Ответ. «Последний шанс».

25. Почему строгий запрет курить на улицах, введенный московской полицией во второй половине прошлого века и подкрепленный арестами нарушителей, «несмотря на чин и звание», не коснулся журналиста и спортсмена Владимира Гиляровского, который спокойно продолжал пользоваться табаком?

Ответ. Он не курил, а нюхал табак...

26. Юнкера в русской армии конца XIX в. укрывались на нарах в казарме одеялами, присланными из дому или купленными на свои деньги. Чем укрывался юнкер Гиляровский, когда одеяло пришлось продать?

Ответ. Шинелью, как и все солдаты...

27. Для купеческих свадеб на все была своя цена — на вина и горячие блюда, на закуски и сладости. Отдельный прейскуртант — для «свадебных генералов», причем особо ценились генералы «с кавалерией». А чем отличались от прочих эти генералы?

Ответ. Орденами (наградами).

28. У индейских народов Америки это животное — символ танца, а для русского крестьянина он скорее певец. Кто это?
Ответ. Волк.
29. Когда Джиллиан Андерсон жила с родителями в Лондоне, одноклассники дразнили ее за американский акцент. Будущая актриса кротостью не отличалась и тут же лезла в драку. Почему подобные драки с одноклассниками продолжались даже тогда, когда семья вернулась в Мичиган?
Ответ. Там Джиллиан дразнили за британский акцент...
30. Поляки в средние века называли это сердцем замка и клялись, что в Вавеле это сердце больше, чем в столице крестоносцев — Мариенбурге. О чем речь?
Ответ. О храме.
31. В сентябре 1999 г. московский мэр и Патриарх побывали на церемонии снятия лесов в Храме Христа Спасителя и сняли целых два элемента огромной многотонной конструкции, охватывающей все подкупольное пространство. То, что они сняли, в шляпе. Что там?
Ответ. Болт и гайка (первый болт и первая гайка).
32. Одноместный складной вертолет японской фирмы «Инжиниринг систем» оснащен четырьмя двигателями с объемом цилиндров по 125 кубических сантиметров. Вертолет способен благополучно приземлиться при отказе двух моторов. Что происходит, когда одновременно отказывают три мотора?
Ответ. Автоматически срабатывает парашют.
33. В центре Минска на памятном знаке, установленном по инициативе Министерства транспорта, есть силуэт Беларуси, в котором на месте столицы — три символа, два из которых при желании можно прочитать как «о`кей». Как читается третий символ?
Ответ. Как «М» (это знак начала автодорог республики, на месте Минска — «О КМ»).
34. Современные ведьмы предпочитают термин «одетые небом». какой термин предпочитали французские художники-импрессионисты?
Ответ. Нью (т.е. обнаженные).
35. Якорь, синий цвет, плющ, бриллиант, пояс, женщина с ключом и золотой печатью. Если вы объедините все это одним качеством, то назовете птицу, это качество символизирующую.
Ответ. Это лебедь (качество — верность).
36. Египтяне, погребая кошку, обязательно клали рядом с ней мышь, а иногда и не одну, с двоякой целью: во-первых, для питания в загробном мире. А для чего во-вторых?
Ответ. Для развлечения (можно принять также «для игры»).
37. Почему новозеландские маори брали пленников перед тем, как идти в военный поход?
Ответ. Чтобы было чем питаться на войне.
38. Петербургский шахматный мастер Иван Шумов сочинил ряд окончаний к партиям, якобы играным Ленским и Ольгой Лариной. В одной из них на доске внезапно появляется слон... Вместо кого, если только женская

логика при попустительстве влюбленного могла поместить эту фигуру на клетке a1?

Ответ. Вместо мухи (Ольга «из мухи сделала слона»).

39. Перу Плутарха принадлежит диалог Улисса с Гриллоном. Если вы догадаетесь, на каком острове все это происходило, то скажете, почему Улисс при этом смотрел на Грилла свысока!

Ответ. Разговор происходил на острове Цирцеи, и Грилл, естественно, был превращен в свинью.

40. В «Манифесте сюрреализма», составленном Бретоном, перечисляются мастера, проявившие себя в этом жанре: Арагон, Бретон, Деснос, Элюар, Кревель, Навиль, Ноль, Пере, Супо и так далее... По какому принципу расставил Бретон эти фамилии?

Ответ. По алфавитному.

41. Считается, что летнее наводнение 1974 г. в Бангладеш, унесшее более тысячи жизней, привело к гибели еще 300 тысяч человек. От чего погибли эти люди?

Ответ. От голода (наводнение уничтожило посевы).

42. Что привязал Жозеф Монгольфье к ручке корзинки с кошкой, перед тем как сбросить ее с крыши своего дома?

Ответ. Зонтик (так он испытывал прототип системы спасения с воздушного шара).

43. Каким благородным делом должны заниматься согласно парагвайскому закону дуэлянты примерно раз в месяц, чтобы получить разрешение на обмен выстрелами?

Ответ. Сдавать кровь (быть донорами).

44. Русский критик Писарев, говоря об уме и невежестве, замечал: «Очень немногие люди, и притом только самые замечательные, способны просто и откровенно сказать...» Закончите мысль двумя словами!

Ответ. «Не знаю».

45. На вершине Акрополя был древний жертвенник, к которому вела вымощенная камнем тропинка. Для кого строители насекали рубцы на камнях этой тропинки?

Ответ. Для жертвенных животных (чтобы тем было легче подниматься).

46. Известно, что в 1936 г. экипаж Чкалова совершил беспосадочный сверхдальний перелет на Дальний Восток, за что пилоты и штурман стали Героями Советского Союза. Почему же ни на одной из прижизненных фотографий Чкалов не снят со Звездой Героя?

Ответ. Звезды стали вручать лишь в 1939 г. (до того орден Ленина и грамоту), а Чкалов погиб в 1938-м...

47. С 2001 г. во Франции все лекарства, вызывающие сонливость или замедление реакции, должны маркироваться предупреждающим символом — силуэтом в красном треугольнике. Что это за силуэт?

Ответ. Автомобиль.

48. Журналисты писали о триумфальном приезде Чарли Чаплина в Нью-Йорк так: «Бродвей не выдвигал столь экономной звезды... Единственное, что потратил Чарли за месяц веселой жизни — это...» Что же потратил Чарли?

Ответ. Время.

49. Перед матчем с командой Пеле на «Маракане» Яшин, хотя и курил редко, попросил у журналиста Филатова сигарету и выкурил ее в укромном уголке стадиона. Почему он прятался от тренера и товарищей?

Ответ. Не потому, что боялся замечания; не хотел, чтобы видели, как он волнуется...

50. В годы Второй мировой войны в Америке существовало деление танков на легкие, средние и тяжелые — до 20, до 40 и до 60 тонн соответственно. Это было вызвано тем, что в Европе (для боевых действий в которой и предназначались эти танки) тоже существовала классификация с шагом в 20 тонн. Что классифицировали с ее помощью?

Ответ. Мосты (их грузоподъемность).

51. Из-за нападения кого на плантации в Пьемонте производство шоколадно-ореховой пасты «Нутелла» оказалось под угрозой?

Ответ. Белок (сгрызли чуть ли не весь урожай орехов).

52. Кто входит в экипаж самой большой и самой технической совершенной парусной яхты мира «Гиперион» кроме капитана, повара, двух официантов и двух палубных матросов?

Ответ. Программист (яхта предельно компьютеризована).

53. С современной точки зрения это явный мезальянс: сирота, имеющий друга-беспризорника, тайно обручается с дочерью петербургского судьи... Как зовут нахала?

Ответ. Томас Сойер.

54. Невежество, Правосудие, Алчность, Судьба, Фортуна, Синагога. Представьте все эти аллегорические фигуры и назовите единый для всех признак! Что в шляпе?

Ответ. Повязка на глаза.

55. Резиновые галоши считались в России признаком достатка, а о тех, кто только пыль пускал в глаза, говорили: «Сапоги с галошами, а на дворе нет...» Кого?

Ответ. Лошади.

56. Как признавался Солженицын, с первых своих литературных шагов в лагере он считал надежным только одного союзника в сохранении тайны. О чем речь?

Ответ. Об огне (все написанное выучить и сжечь!).

57. В пророчестве святой Бригитты об этом ордене говорилось, что будут выбиты у него зубы, и отсечена правая рука, и охромеет он на правую ногу. Под какой деревней пророчество сбылось?

Ответ. Под Грюнвальдом (у особо умных можно принимать «под Танненбергом»).

58. Русская грамматика, естественная история, география, риторика, философия, богословие, языки — это обязательные в любой семинарии XIX в. дисциплины. Еще одна из них не названа. Какая?

Ответ. Церковное пение.

59. Кто из советских поэтов описал странных животных (очевидно, мутантов), которые могли бы быть полезными перегруженному химией со-

временному миру, так как поедают синтетический каучук с различными примесями?

Ответ. Чуковский («...А потом позвонил крокодил...»).

60. Желая испытать свой парашют на прочность, изобретатель Глеб Котельников привязал его к буксировочным крюкам автомобиля и на полном ходу раскрыл. Что произошло после этого?

Ответ. Автомобиль остановился.

61. Несмотря на общее мнение о вреде нецензурщины, некоторые большие мастера до сих пор обучают чистоте и правильности мата других. С помощью чего?

Ответ. С помощью шахматной доски и фигур.

62. Чаплин много шутил над ней в своих фильмах, но именно она свалила его между Англией и Францией как раз в тот момент, когда он принял предложение очаровательной попутчицы поучить его французскому языку. О чем речь?

Ответ. Морская болезнь (дело было на морском судне).

63. Какое приобретение сто лет назад снизило расходы на содержание каретного двора Императорских театров?

Ответ. Автомобиль.

64. Как известно, Павел Первый продиктовал запрещенные слова и те, что предписывались взамен оных. Так, слово «осмотреть» заменило «обозреть», «вспоможение» — «пособие», «собрание» — «общество»... Какое слово было заменено словом «разрешение»?

Ответ. «Свобода».

65. Как подсчитали ученые, заяц настолько быстр и поворотлив, что может уйти от охотника, даже если тот будет преследовать его на джипе. Чего же не хватает зайцу при всем его проворстве?

Ответ. Ума.

66. На чем сэкономил создатель мюзик-холльной труппы «Восемь ланкаширских парней», когда перед выходом на сцену щипал своих питомцев за щеки?

Ответ. На гриме (так он делал румяные щечки).

67. Во что попросил переделать ожерелье с драгоценными камнями находчивый Арнольд Шварценеггер, чтобы помочь своей жене похудеть после рождения ребенка?

Ответ. В поясок.

68. О чем, по мнению Артуро Графа, может забыть тот, кто стал в искусстве мастером, если об этом не стоит забывать ни футболисту, ни водителю, ни игроку в интеллектуальные игры?

Ответ. О правилах.

69. Вождь новозеландского племени Моутере делал это всю жизнь, чтобы не вводить своей красотой в искушение соплеменниц. Назовите прозвище француза, который делал это же, но не по своей воле!

Ответ. Железная Маска.

70. Старый клоун из «Огней рампы» поучал коллегу: «Начнешь делать это — перестанешь смешить». Я полностью согласен с ним в отношении нашей игры! Подумайте и ответьте — какое действие он имел в виду!

Ответ. «Начнешь думать...»

71. Как называли алеуты старика Смиренникова, который учил их основам христианства и приготавливал к прибытию православного священника?
Ответ. Шаман.
72. Почему огромные ботинки из костюма Чаплинского Бродяги Чарльзу пришлось надевать не на ту ногу?
Ответ. Чтобы они не сваливались.
73. В начале 2000 г. американская компания «Голден эппл» развернула в деловых кругах кампанию под девизом «Спасем мир!» Что они собирались спасти?
Ответ. Российскую орбитальную станцию «Мир».
74. В одной из книг по истории Арктики сообщается, что радист станции «Северный полюс» Кренкель, услышав шум моторов пролетавшего над ним самолета Чкалова, немедленно дал об этом радиogramму в Москву. В чем ошибка?
Ответ. У самолета АНТ-25 был всего один мотор...
75. Какие три культовых сооружения были построены для Московского Духовно-просветительского комплекса традиционных российских религий?
Ответ. Православный храм, мечеть и синагога.
76. Выступая в Американской ассоциации в защиту детей, великий комик Чаплин обратился к маленьким слушателям с таким советом: «Чистите зубы каждый день, чтобы вам никогда не было стыдно...» Закончите совет!
Ответ. «...Смеяться».
77. Из диалогов Святослава Рериха: «Как противиться соблазнам?» — «Слушай голос духа». — «Что есть голос духа?» А вот этот вопрос я адресую вам, уважаемые знатоки!
Ответ. Совесть.
78. Два зайца, белая горячка у слуги и забредший на двор священник... Где бы, по собственному признанию оказался бы этот суеверный человек через три дня, если бы не эти дурные приметы?
Ответ. На Сенатской площади (Пушкин хотел выехать в Петербург в декабре 1825 г., но вернулся...)
79. Говорят, что в этот день Пушкин не пропускал никогда в Одессе заутрени и звал всегда товарищей «услышать голос русского народа». Что говорил этот голос?
Ответ. «Воистину воскрес!» (ответ на возглас священника «Христос воскрес!»).
80. В каратэ мастерство различается по цвету пояса. По какому предмету японские тренеры, работающие в плавательных бассейнах, различают степень подготовки своих учеников?
Ответ. По цвету шапочки (плавки не видны под водой...)
81. Когда фигурка «Серебряной леди» была признана опасной при столкновениях с пешеходами, фирма «Роллс-ройс» внесла важное усовершенствование : при малейшем приложенном к ней усилии серебряная статуэтка пряталась внутрь корпуса. Уменьшилось количество травм при наездах и количество... Чего?
Ответ. Краж статуэток.

82. Когда у Форда возникли трудности со сбытом автомобилей, Карнеги дал ему совет: «Драматизируй идею!» Форд последовал этому совету, и в газетах появилось сенсационное фото, заставившее говорить о его автомобилях как об особо прочных и надежных. Итак, фото: снизу — Форд... А кто наверху?
Ответ. Слон (на крыше автомобиля).
83. Для чего немецкий изобретатель Кубле предложил в 1880 г. снабдить утюг вентилятором?
Ответ. Для раздувания углей.
84. Проведенный в 70-е годы социологический опрос собрал такие ответы советских людей: космический корабль, Останкинская башня, луноход, атомная энергетика, лазер, радио, телевидение. Назовите тему опроса!
Ответ. Назвать современные семь чудес света.
85. Злые языки утверждали, что нечто у президента Кеннеди после избрания стало на два сантиметра шире. Что же?
Ответ. Ладонь (рекордсмен по количеству предвыборных рукопожатий).
86. На затонувшем в 1678 г. шведском фрегате «Крона» в рундуке одного из моряков были обнаружены перец, чеснок и имбирь. Моряк не был коком: чеснок и перец — старинные морские средства от простуды. А от какой болезни помогает имбирь?
Ответ. От морской.
87. В 1957 г. была поставлена задача запустить первый искусственный спутник Земли. Главные требования к нему — простота и надежность конструкции. Разработчики назвали его ПС-1. Расшифруйте «ПС»!
Ответ. «Простой спутник» (о том, что он первый, говорит цифра...)
88. Во время Второй мировой войны английские инженеры разработали проект практически непотопляемого авианосца со взлетно-посадочной полосой 600 на 60 м и в 10 раз дешевле металлического. Нужны были только опилки и соответствующая техника. Правда, мощностей этой техники в то время были невелики, и проект «заморозили». Из чего должны были строить этот авианосец?
Ответ. Из воды (изо льда) — намораживать с помощью холодильников.
89. Группе актеров, среди которых был и Станиславский, предложили сыграть этюд: «Лопнул банк». Один закрыл лицо руками, другой схватился за голову, третий вскочил с места и стал расхаживать... и только Станиславский сидел спокойно. «Вы не участвуете?» — спросили его. «Участвую», — ответил Станиславский и тут же объяснил свое поведение. Объясните и вы!
Ответ. «Это не мой банк!» («Деньги в другом банке» и т. п.)
90. Сорок процентов населения России живет в условиях стресса. В Беларуси после Чернобыля эта цифра еще выше. Правда, есть группа людей, чья психика надежно защищена от встрясок и стрессов. Кто эти люди?
Ответ. Сумасшедшие.
91. Связь в арктической лыжной экспедиции «Комсомольской правды» обеспечивалась уникальной радиостанцией массой около двух килограммов. А из чего собирали 10-метровую мачту антенны этой радиостанции?
Ответ. Из лыжных палок.

92. Этот жилой объем был оборудован его хозяйкой многоэлементной (семикратно дублированной) биологической системой охраны с функциями распознавания «свой-чужой», приводимой в действие звуковым паролем. Вспомните этот пароль!
Ответ. «Вы козлятушки, вы ребятушки! Ваша мать пришла...»
93. Неизвестно, произошло это в канун Рождества или нет, но героям одного из фантастических рассказов Ольги Ларионовой, для того чтобы совершить вынужденную посадку, пришлось вести борьбу с инопланетными киберами, внешностью и повадками напоминающими крыс. Как назывался в рассказе корабль?
Ответ. «Щелкунчик».
94. В американских избирательных бюллетенях есть специальная строка для тех, кто «ни за кого»: можно вписать своего кандидата. За какую несуществующую, но весьма популярную личность голосует иногда до 10 процентов избирателей?
Ответ. За Микки Мауса.
95. Михаил Булгаков — «Мастер и Маргарита», Евгений Шварц — «Дракон», Льюис Кэрролл — «Приключения Алисы», Редьярд Киплинг — «Сказки и истории». Какой пушкинский герой может объединить эти книги?
Ответ. Кот Ученый (во всех книгах — коты).
96. Вьетнамская молодежь к людям среднего возраста обращается «тю» (дословно «брат матери»), к людям постарше — «бок» («брат отца»), к почти ровесникам — «ань» («старший брат»). Все это можно передать по-русски одним словом. Каким?
Ответ. Вы.
97. Проверка, проведенная в тирах США, показала: содержание свинца в крови спортсменов-стрелков во много раз превышает допустимые нормы. Отсюда и профессиональное заболевание: тремор конечностей. Любопытно, что эта проверка была проведена по инициативе другой спортивной федерации. Какой?
Ответ. Федерации стрельбы из лука.
98. Хитроумному Лоуренсу Аравийскому, по его рассказам, удавалось прятаться от врагов с отрядом бедуинов внутри этой иллюзии. Где же прятался Лоуренс?
Ответ. За миражем.
99. Мясо этого зверя — нежное, похожее на телятину — в Древней Руси подавали на стол во время княжеских пиров как деликатес. Врагов, кстати, кроме человека, у него в природе нет, образ жизни и способ охоты вопреки названию — оседлый. Для внешнего вида характерны длинные лапы с перепонками между пальцами. Что еще необычного в его внешности?
Ответ. Кисточки на ушах (это рысь).
100. Уинстон Черчилль, знавший толк в технике, говорил о среднем танке «Черчилль»: «У этого танка недостатков еще больше, чем...» Закончите!
Ответ. «...У меня».

ОЧЕНЬ ПРОСТЫЕ ВОПРОСЫ ДЛЯ «БРЭЙН-РИНГА»*

1. По мнению Бориса Заходера, название этой книги надо бы переводить как «Аленка в Удивляндии», или «Алька в Вообразии». Как обычно переводят это название?
Ответ. «Алиса в Стране Чудес».
2. Степной сурок байбак обычно стоит возле своей норки на задних лапках — столбиком, потому что занимается тем же, что и матрос. Назовите специальность этого матроса!
Ответ. Впередсмотрящий (сигнальщик — принимается) — он осматривается.
3. В одном из романов Гаррисона о Стальной Крысе после одной вражеской акции резко возрастает боеспособность космического флота. Кого похитили враги?
Ответ. Всех адмиралов космического флота (командование, штаб — принимается).
4. Во всем мире его называют либо J.R.R., либо dr.T. Какой предмет сделал его знаменитым?
Ответ. Кольцо (речь о Толкине).
5. Философская идея «двойственности», которую Мережковский развивал в романе «Леонардо», звучала так: «Небо внизу...» А что вверху?
Ответ. «...Небо вверху!»
6. Ими, согласно воззрениям средневековых схоластов, управляют ангелы небесные. Назовите по имени хотя бы одну из них!
Ответ. Любое имя звезды.
7. Как звали того, кто носил «Кольцо Рыбака», на котором был изображен святой Петр с сетью?
Ответ. Иоанн Павел Второй (это Папа Римский).
8. «У меня свежий цвет лица, русые волосы и кудрявая голова». Кто оставил потомкам такой словесный автопортрет?
Ответ. Пушкин.
9. У Одина были два ворона, сообщавших ему о том, что происходит в мире смертных, — Хугин и Муни. Эти вороны были символами двух неотъемлемых свойств «знатока». Как в завещаниях обычно характеризуют эти свойства?
Ответ. Здравый (ум) и твердая (память).
10. В начале 60-х годов рангунские автобусы украшали изображения птиц, змей и зверей. Что вместо этого используют наши транспотрики?
Ответ. Номера маршрутов.
11. Какие киногерои послужили причиной появления итальянских боевиков «Гунан-воин» и «Карзан»?
Ответ. Конан-варвар и Тарзан, разумеется...

*Автор вопросов — Леонид Климович.

12. Восток — дело тонкое... А в какую сторону приходится поворачиваться китайским мусульманам во время ежедневного намаза?
Ответ. Лицом на запад (там Мекка...)
13. В античном мире только этим различались волы, приносимые в жертву Юпитеру и Плутону. Чем же?
Ответ. Цветом (белые и черные).
14. Как звали самого прославленного в литературе представителя семейства виверновых, который не побоялся сразиться с тезками индийских божеств?
Ответ. Рики-Тики-Тави (божества — Наги).
15. Как представлялся слушателям «Радио России» ведущий программы «Хождение за три моря»?
Ответ. Афанасий Никитин.
16. До 1559 г. Эразм Роттердамский был, пожалуй, самым издаваемым из европейских авторов. А что случилось в 1559 г.?
Ответ. Его произведения были запрещены (Тридентским собором).
17. Почему после свадьбы Зинаида Гиппиус и Мережковский никогда не писали друг другу писем?
Ответ. Они никогда не разлучались («С любимыми не расставайтесь!»)
18. Каким становится для китайца бык, если к иероглифу с этим значением добавляется знак «горы»?
Ответ. Диким.
19. Какие языки в филологических справочниках обычно обозначаются крестиком?
Ответ. Мертвые.
20. При слиянии китайских иероглифов «жи» — «солнце» и «юэ» — «луна» получается прилагательное, которым можно описать погожий день. Какое это прилагательное?
Ответ. Ясный.
21. Вспомните идеальный для современных любителей «сообразить на троих» объем и ответьте, как называлась в конце XVIII в. водочная мера поменьше штофа, но побольше косушки?
Ответ. Полуштоф (сейчас излюбленный объем — пол-литра).
22. В одном из придуманных Робертом Хайнлайном миров судьи и мудрецы быстро управлялись с рассмотрением дел и законов в отведенных им для этого помещениях благодаря одной остроумной придумке местных жителей. Чего им не разрешали делать?
Ответ. Им не давали есть и пить, пока они не приходили к согласию.
23. Рассказывают, что в пору концертов юной Аллы Пугачевой по Тюменской области первопроходцы-нефтяники угостили певицу ухой, которая была у них обычной, но во все времена считалась царской едой. Из какой рыбы?
Ответ. Из стерляди.
24. Чей силуэт украшал синие бланки радиogramм первых советских антарктических экспедиций?
Ответ. Пингвина.

25. Объясняя свое прозвание, полковые московских трактиров говорили: «Это потому что служим тузам и дамам». Так как называли этих слуг?
Ответ. «Шестерки».
26. В 1910 году российским правительством была снаряжена и отправлена гидрографическая экспедиция на двух судах — «Таймыре» и «Вайгаче». Сокращенное ее название — ГЭ СЛО. Расшифруйте последние три буквы!
Ответ. Северного Ледовитого океана.
27. Когда затевают ратификацию или диспансеризацию — тут все понятно. От дезинфекции страдают микробы, деаэрация устраняет воздух. Назовите объект дератизации!
Ответ. Крысы.
28. Если из ствола оружия вылетают пули — это пулемет. Как называлось оружие из фантастической повести «У начала времен», из дула которого вылетали радужные пучки?
Ответ. Радугомет.
29. Со времен судебной реформы 1864 г. в здании судебных установлений в Кремле стояла статуя Фемиды. Какого весьма необходимого атрибута у нее не оказалось, если современники усматривали в этом суть российского правосудия?
Ответ. Повязки на глазах (и меч, и весы, и книги законов были...)
30. Литературное кредо Джека Лондона, изложенное им в письме к другу Клаудсли Джонсу, звучит так: «Дух книги требует, чтобы писатель устранил из нее...» Кого?
Ответ. «...Себя».
31. Какого газетного сотрудника современности заменял в позапрошлом веке иллюстратор?
Ответ. Фотографа.
32. В первые дни самой знаменитой лошадиной ярмарки в России — Коренной — на ярмарку не допускались барышники. А кто еще?
Ответ. Цыгане.
33. На спине бушлата ссыльнокаторжного Российской Империи были две буквы: СК — ссыльнокаторжный. Языком карточной игры опишите еще один элемент!
Ответ. Это бубновый туз.
34. Поэтесса Е.Кацюба взяла слово «манекен» и «набрала» из составляющих его букв полтора десятка слов, составив такую анкету: «Наименование — манекен. Пол — ман. Родной язык — нем. Историческая родина — Неман. Вероисповедание — амен...» Какой ответ дан на вопрос «Кем можно заменить?»
Ответ. Некем («никем» не принимается — в слове «манекен» нет буквы «и»).
35. Выполнением каких полетных элементов отличаются от прочих летательные аппараты, обозначаемые как АВВП и АКВП?
Ответ. Взлета и посадки (соответственно аппараты с вертикальными и короткими взлетом и посадкой).

36. Какую русскую награду кавказские горцы описывали как «джигита на коне»?
Ответ. Георгиевский крест (Георгий Победоносец там в самом деле на коне и колет змия копием...).
37. Отличительной особенностью мундира кавалергарда петровских времен был красный жилет с вышитой на груди звездой ордена Андрея Первозванного. Какой символ был вышит на спине?
Ответ. Двуглавый орел.
38. На электровозах марки ЧСт4 одна из кабин машинистов маркирована цифрой 2. Какая цифра возле другой кабины?
Ответ. 1.
39. Последней знаменитой собакой Джона Гриффита был Джерри, первой — Бэк. Какая примета отличала самого известного пса-полукровку Джона?
Ответ. Очень белые зубы у Белого Клыка (упомянуты герои повестей Джона Гриффита Лондона «Джерри-островитянин», «Зов предков» и «Белый клык»).
40. Какое имя давали католичке, если родители хотели, чтобы нравом она походила на ягненка?
Ответ. Агнесса.
41. В одном фантастическом рассказе инопланетный туземец клянется перед всем племенем совершить подвиг: снять шкуру с одного из диковинных двуногих зверей, которые иногда прилетают с неба. Преодолев многие трудности и использовав многие хитрости, туземец приносит соплеменникам.... Что?
Ответ. Скафандр (снятый с космонавта-землянина).
42. 6 июня 1999 г. в городе Санкт-Петербурге родился мальчик. С большим трудом родители ребенка, африканцы по происхождению, смогли официально оформить его имя в ЗАГСе. Как же они называли мальчика?
Ответ. Пушкин.
43. После того как ледокол «Ленин» вступил в строй, Центральный музей В. И. Ленина украсил его макет. Макеты каких двух знаменитых кораблей находились в Центральном музее В. И. Ленина еще?
Ответ. Крейсера «Аврора» и броненосца «Потемкин».
44. Какой голливудский режиссер поставил фильм, на который итальянские киношники тут же ответили лентой «Рыба-убийца»?
Ответ. Спилберг (фильм «Челюсти»).
45. Русские в 1970 г. осилили только 100 граммов — и это объявлялось достижением. Разумеется, для тех, кто не знал, что американцы годом раньше «взяли на грудь» более 20 кило. 20 килограммов чего?
Ответ. Лунного грунта (речь о «Луне-16» и «Аполлоне-11»).
46. Создатели сборника «100 творческих игр» предлагают читателю 33 игры для младших школьников, 33 для средних и 33 для старшеклассников. Какое творческое задание завершает сборник?
Ответ. Придумать сотую игру.

47. Известна книга Фигурнова «IBM PC для пользователя. Краткий курс». Кому приписывалось авторство книги с частично похожим названием, написанной для всех советских коммунистов?
Ответ. Сталину («История ВКП(б). Краткий курс»).
48. Назовите имя француженки — героини пародийной итальянской комедии «Очень тесные контакты четвертого рода»!
Ответ. Эмманюэль.
49. Скажите по-пацакски: «Мы победим!»
Ответ. «Ку-ку!»
50. Какая комната сначала принадлежала Фридриху, потом досталась Петру, а Юлианом так и не была найдена?
Ответ. Янтарная (подарена Фридрихом I русскому царю, искал же ее Юлиан Семенов).
51. Рассказывают, что трассу для железной дороги Петербург — Москва проложил лично царь Николай I с помощью линейки и карандаша. Идеальную прямизну трассы не смогли изменить даже уговоры виднейших промышленников. К какому городу они просили свернуть по дороге?
Ответ. К Новгороду.
52. Назовите хотя бы одного итальянца-левшу, который бы разбирался в фортификации!
Ответ. Леонардо да Винчи.
53. Какой номер был у самого знаменитого «черного паука»?
Ответ. 1 (это Лев Яшин).
54. По мнению простых белорусских девушек, все рослые мужчины делятся на высоких и... На каких еще?
Ответ. На длинных.
55. Что надо сделать с животным под названием индикатор, чтобы оно стало фиолетовым в крапинку?
Ответ. Стукнуть.
56. Любой из вас назовет три первые цифры числа «пи», а некоторые могут даже продолжить... А что означают три первые цифры — 841 — на рекламном плакате «Купляйце беларускае!»
Ответ. Начальные цифры штрих-кода.
57. Однажды в матче с тбилисскими одноклубниками вратарь московского «Динамо» пропустил четыре мяча и был с позором изгнан из команды. Как была фамилия вратаря?
Ответ. Яшин.
58. В какой день в средневековой Европе из церкви доносилось мычание и бляение?
Ответ. На Рождество (в память о том, что Спаситель родился в хлеву).
59. Как мы называем того, кого маленькие испанцы и французы называют профессором?
Ответ. Учитель.

60. Каким каналом, по нашим понятиям, можно считать немецкую телекомпанию, обозначаемую литерами ZDF?
Ответ. Вторым (ZDF, т. е. второе (zweite) немецкое телевидение).
61. Один маленький мальчик назвал их «птички-кроты», а как их называют обычно?
Ответ. Ласточки-береговушки.
62. Считается, что макароны придумали итальянцы... Между тем выяснилось, что в Италии подобных изделий не было до возвращения некоего то ли купца, то ли дипломата, то ли шпиона.... Как звали этого купца?
Ответ. Марко Поло.
63. Этот «колокол», несомненно, прибавил своим изобретением шума в мире. Потомки его изобретения виновны, с точки зрения экологов, в электромагнитном загрязнении среды. Что это за изобретение?
Ответ. Телефон (Белл — «колокол» по-английски).
64. Какой девиз стоит на реверсе французской монеты в два франка?
Ответ. «Свобода, равенство, братство!»
65. Как назывались троллейбусы, выпускаемые для всего СССР заводом имени Урицкого?
Ответ. ЗИУ.
66. Назовите имя самой известной инопланетянки, ведущей свой род от древних атлантов!
Ответ. Аэлита.
67. На белорусских плакатах программы «Анти-СПИД» стилизованный презерватив обнимается с неким медицинским инструментом. Назовите главную характеристику этого инструмента!
Ответ. Одноразовый (шприц).
68. На одной из карт часовых поясов Саудовская Аравия почему-то выделена желтым цветом. По какому времени живет страна?
Ответ. По солнечному.
69. На реверсе французской монеты в два франка стоит девиз «Свобода, равенство, братство!» Информация о чем еще там помещена?
Ответ. О достоинстве монеты («2 франка»).
70. В Петербурге за спиной Барклая и Михаила некоторое время был музей религии. А что теперь?
Ответ: Казанский собор (памятники Барклаю де Толли и Кутузову).
71. Советские пионеры носили красные галстуки. Как называли юных американцев с тем же украшением на шее?
Ответ. Скауты.
72. Какой символ был нарисован на одном республиканском истребителе советского производства, если испанцы называли его «дьяболито рохо»?
Ответ. Красный чертенок.
73. На реверсе французской монеты в два франка стоит девиз «Свобода, равенство, братство!» Как зовут девушку в своеобразном головном уборе, которая изображена на аверсе?
Ответ. Марианна (символ Франции).

74. Полководец Кутузов похоронен в Казанском соборе Петербурга. Чего, согласно опровергнутой вскрывавшими захоронение учеными легенде, уже не хватало в могиле во время похорон?
Ответ. Сердца (якобы похороненного за границей, где он и умер).
75. В кого превратились красные дьяволята стараниями советских киношников семидесятых годов?
Ответ. В неуловимых мстителей.
76. Цитирую Пушкина: «Напрасно конь, зажмуря очи, склоня голову, натужа грудь, сквозь вихорь, дождь и сумрак ночи неверный продолжает путь...» Если вы вспомните причину, вызвавшую этот вихрь, то скажете, что представлял собой этот «дождь»!
Ответ. Это была слюна Головы (цитата — из «Руслана и Людмилы»; конь пытается преодолеть воздушную струю...)
77. Герой Станислава Лема сделал это со звезд... Какое время дня выбрали для этого герои братьев Стругацких?
Ответ. Полдень («Возвращение со звезд», «Возвращение. Полдень. XXII век»).
78. С точки зрения современной тактики Руслан, встретившись с Головой, ведет себя неправильно. Что ему нужно было сделать для быстрой и легкой победы?
Ответ. Заехать со стороны затылка (вряд ли отрубленная голова может поворачиваться...)
79. Если считать, что Несси — пришелец из антигалактики, а впадины на ее спине — это антигорбы, то как можно назвать это животное?
Ответ. Антиверблюдо.
80. Известная певица перед тем, как уехать в Америку, где о них поставлен мюзикл, утверждала, что они не похожи на людей, часто ходят без одежды, не болтают чепухи, не играют в домино и шашки и не обязаны писать стихи. Кто же они?
Ответ. Кошки (речь об Агузаровой и мюзикле Ллойда-Уэббера).
81. Этот европейский язык, которому, по мнению специалистов-филологов, в XXI в. грозит участь стать мертвым, некоторое время даже был объявлен единственным государственным. Назовите этот язык.
Ответ. Белорусский.
82. Современные школьники, пожалуй, одобрили бы издание «Войны и мира», предпринятое вдовой Толстого после его смерти для простонародья. Чем оно отличалось от канонического?
Ответ. Все французские фразы там были даны в переводе (и все философские рассуждения собраны в отдельный том).
83. Какая птица сначала принесла драматургу ужасную критику, а потом стала эмблемой театра?
Ответ. Чайка (Чехов, МХАТ).
84. Для чего использовали рыцари и их оруженосцы мизерикордию? В дословном переводе «меч милости».
Ответ. Для добывания раненых.

85. Назовите знаменитого напарника советского дипкурьера Иоганна Махмасталя!

Ответ. Теодор Нетте.

86. Какую характеристику дали советские средства массовой информации космическому кораблю «Восход», в котором были места для трех членов экипажа?

Ответ. Многоместный.

87. Что давали средневековые рыцари, поворачивая меч рукоятью вверх?

Ответ. Клятву (рукоять — крест).

88. О ком моление Даниила Заточника, в котором говорится: «Завесили уши камением и не слушают слова Божия»?

Ответ. О женщинах.

89. Когда молодой переводчик Игорь Можейко (впоследствии писатель Кир Булычев) работал в Рангуне, в посольском списке кандидатов на этот поступок он стоял под первым номером, хотя вовсе не собирался этого делать. В чем его подозревали?

Ответ. В желании сбежать на Запад.

90. Когда Иван Ефремов принес в издательство свой первый сборник из семи рассказов, он хотел его назвать «Семь румбов». Под каким названием вышла книга, когда редакторы два рассказа убрали?

Ответ. «Пять румбов».

91. Танкисты Второй мировой довольно часто поражались осколками, даже если вражеский снаряд не пробивал броню. Откуда же брались осколки?

Ответ. От внутренней части брони (откалывал удар снаряда).

92. В Пятигорске знаменитый советский нищий как-то просил подавание на трех европейских языках. Назовите все три!

Ответ. Французский, немецкий, русский (имеется в виду Киса Воробьянинов со своим знаменитым «же не манж...»).

93. Назовите имена двух мужчин, если оба ассоциируются с призами и отличаются друг от друга лишь поворотом головы, наличием головного убора и шарфа на шее.

Ответ. Оскар и Остап (золотой).

94. Кто виновен в появлении у мужчин украшения, которого с народной точки зрения совершенно справедливо Бог не дает бодливой корове?

Ответ. Жены (речь о рогах).

95. В чем, по мнению Пушкина, Евгений Онегин считался ветераном?

Ответ. В любви (слово «инвалид» тогда означало ветерана...)

96. «...два» «...возвращается». Назовите третье слово из этого логического ряда!

Ответ. «Навсегда» (принцип именования голливудских сиквелов).

97. Белорусский «Закон о ребенке» грозит «самому азартному игроку элитарного клуба» Леониду Климовичу страшными карами за вовлечение детей в этот вид деятельности. Назовите его двумя словами.

Ответ. Азартные игры.

Приложение 2

ВОПРОСЫ ЮНОШЕСКИХ ТУРНИРОВ

ВОПРОСЫ ДЛЯ ЧЕМПИОНАТОВ ОБЛАСТЕЙ И ОТБОРА НА ЧЕМПИОНАТ РЕСПУБЛИКИ 1997 ГОДА ПО «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?» СРЕДИ ШКОЛЬНИКОВ

ПЕРВЫЙ ТУР

1. Здравствуй, племя младое, незнакомое! Привет, молодая поросль белорусских знатоков! Понимая, что мы, старики, лишь подкормка для вас, цитируем Владимира Короткевича!

«...Няма такога гною, які не лічыў бы, што ён — вышэйшая субстанцыя, і не лічыў бы з'явай ніжэйшага парадку з'яўленне на ім...» Чаго? Дاپішыце цытату блізка да арыгіналу!

Ответ. «...зялёных парасткаў» (можно принимать мягко: «ростков», «молодой поросли» и т. п. — все, что подходит по смыслу).

Источник: *Караткевіч У.* Збор твораў: У 8 т. Т. 6. С. 23.

2. В конце XVIII в. получил известность портрет работы неизвестного художника. Если принять во внимание, что основой послужил портрет Екатерины Второй, неудивительно, что художник пожелал остаться неизвестным... Кого же он изобразил?

Ответ. Пугачева (художник совместил двух противников на одном полотне — из-под изображения бунтовщика проглядывают фрагменты лика императрицы...)

Источник: Иллюстрированная история Москвы. М., 1985. Т. 1.

3. Яйцо Фаберже «Транссибирская магистраль» содержит в себе складную заводную модель императорского транссибирского поезда из золота и платины. Вспомните детство и скажите, что еще таится в яйце?

Ответ. Золотой ключик (которым и заводится этот самый поезд); принимать только формулировку «ЗОЛОТОЙ КЛЮЧИК» — просто «ключ» правильным ответом считать нельзя: если поезд заводной, то понятно, что его заводят ключом...

Источник: Наука и жизнь. 1992. № 8. С. 29; «Наше наследие» 1992. № 1.

4. На фантастической планете Тюльпан Ветров, придуманной авторами журнала «Техника — молодежи», изобрел подземный вид транспорта, который передвигался под действием воздуха, нагнетаемого ветрогенераторами в туннели. Как назвали этот вид транспорта?

Ответ. Ветро или ветрополитен (принимать можно оба варианта); неологизмы образованы от известных слов «метро» и «метрополитен».

Источник: «Техника — молодежи». 1970. № 6. С. 64.

5. Брестскому художнику Кузьмичу понадобились пять лет, кипарис из Иерусалима, полтысячи жемчужин, капли крови Господней и многое другое,

в том числе и благословение церковных иерархов, чтобы еще раз воплотить замысел... А чей замысел?

Ответ. Лазаря Богши (Кузьмич восстановил крест Ефросинии Полоцкой); принимать можно и ответ «БОГШИ» (варианты «мастера, который делал крест Ефросинии Полоцкой» не засчитывать — факт свежий и широко опубликованный).

Источник: Комсомольская правда. 1997. 20 сент. (вкладыш «КП» в Беларуси), сообщения «Радио 1» и белорусской прессы.

6. Какой белорусский праздник, если подумать, находится около русского утверждения?

Ответ. Каляда (каля «да»).

7. В акафисте о трех святых мученицах и их матери говорится: «Радуйся, угнетенных сердец возношение!» К какой из мучениц обращен этот призыв?

Ответ. К Надежде (акафист о Вере, Надежде, Любви и матери их Софье).

Источник: Церковный календарь за 1997 г. 1 октября.

8. Кого ж любить? Кому же верить?

Кто не изменит нам один?

Кто все дела, все речи мерит

Услужливо на наш аршин?

...Кому порок наш не беда?

Кто не наскучит никогда?

Призрака суетный искатель,

Трудов напрасно не губя...

Закончите как можно ближе к тексту эту ироническую сентенцию Пушкина!

Ответ. «Любите самого себя!» (ключевое слово «СЕБЯ»).

Источник: Пушкин А. С. «Евгений Онегин», глава IV, строфа XXII.

9. Згодна з амаль што ўсімі народнымі прыкметамі, «дзе гэтая птушка вядзецца, там шчаслівае месца». Пра якую птушку размова?

Адказ. Пра бусла.

Источник: Беларускі народны каляндар. Мн., 1993. С. 59.

10. В 1896 г. на Волге появился первый самоходный паром «Саратовская переправа», который переправлял через реку полторы сотни железнодорожных вагонов в сутки. Паром проплавал до 1936 г. Что же случилось в этом году?

Ответ. Через Волгу был построен мост (паром стал не нужен).

Источник: Техника — молодежи. 1975. № 2. С. 30.

11. Бог солнца Ра однажды наложил проклятие на все 360 дней египетского года: ни в один из них богиня неба Нут не могла родить детей. Несчастной помог бог мудрости Тот: он сыграл в сенет (это такие египетские шашки) с другой богиней и выиграл целых пять дней. С богиней чего играл Тот?

Ответ. С богиней Луны (с тех пор согласно легенде солнечный год — 365 дней, а лунный — 355...); даже если напишут имя богини, не принимать: вопрос — «с богиней ЧЕГО?».

Источник: Игрок-дайджест. СПб. 2002. № 5. С. 18; Плутарх. Трактат «Об Исиде».

12. Анекдот о новых русских! В шикарный ресторан входит мужик в малиновом пиджаке, с золотыми цепями на шее, с мобильным телефоном у пояса — и на глазах у всей братвы падает лицом в фонтан. Братва возмущается: «Ты же всех нас опозорил! Что теперь о нас скажут!» Какой рекламной фразой отвечает находчивый виновник скандала?

Ответ. «Имидж — ничто, жажда — все!»

Источник: слова народные.

ВТОРОЙ ТУР

13. Начните поговорку, которая продолжается словами «язык не лопата», а заканчивается уверением: «знают, где горько, где сладко».

Ответ. «Губа не дура...»

Источник: *Спичка А.* Кухня холостяка. Л., 1991. С. 7.

14. Назовите фамилию и звание героя, остановившего ужасного хулигана, который нарушил целостность барабана и изменил пространственное расположение салазок.

Ответ. Старшина Степанов; засчитывать только со званием и фамилией; «Дядя Степа» не принимать!

Источник: *Михалков С.* «Дядя Степа — милиционер», любое издание.

Цитируемые строки: «...Появился хулиган. Он салазки опрокинул, из кармана гвоздик вынул, продырявил барабан».

15. Третьяковский был не только поэтом, но и филологом. Кстати, он был сторонником письма «по звонам». Правда, это правило Третьяковского воплотилось совсем в другом языке. Воспроизведите это правило на том языке, в котором оно действует!

Ответ. «Як чуюцца — так і пішацца» (письмо по звукам); большая просьба принимать по-белорусски: этого требует соблюдение формы вопроса.

Источник: Проверьте свои знания. Донецк, 1996. С. 125.

16. На своеобразной рекламе для подростков в журнале «Siense World» текст: «Как вы думаете, какая из этих двух машин завезет вас дальше?» Что же изображено рядом с ярким спортивным автомобилем?

Ответ. Школьный автобус. (Тот самый, желтого цвета, на котором юных американцев возят в школу; смысл рекламы: образование помогает сделать карьеру скорее, чем стремление заработать деньги, бросив школу.)

Источник: Наука и жизнь. 1992. № 8. С. 63.

17. Английский этнограф XX в. Дж. Фрэнгер писал: «Молодые папуасы едят мясо свиньи и крупную рыбу, чтобы приобрести их силу. Народность мира, живущая в Индии, высоко оценивает мясо этого животного как пищу, придающую мужчинам силу и мужество». Какое же местное животное не очень часто доводилось есть мирийским мужчинам?

Ответ. Тигра.

Источник: *Коваль У. И.* Чым адгукнецца слова. Мн., 1994. С. 6—7.

18. Эта дивизия в начале XX в. состояла из шести полков — Кабардинского, Дагестанского, Татарского, Чеченского, Черкесского и Ингушского. Какая это была дивизия?

Ответ. Дикая (обиходное название Кавказской туземной дивизии).

Источник: Наше наследие. 1991. № 4. С. 116.

19. Метеорологи подсчитали, что дождь продолжительностью 960 ч должен был идти с интенсивностью около 100 мм в минуту (что метеорологический рекорд — 25 мм в минуту). Что служило верхней отметкой для получения требуемого слоя воды?

Ответ. Высота горы Арарат — 5165 м (метеорологи обсчитывали миф о Всемирном потопе, который, как известно, — потоп, а не миф — был вызван сорокасуточным дождем); в ответе ключевым является упоминание горы Арарат (или Араратских гор — так в Книге Бытия).

Источник: Наука и жизнь. 1990. № 6. С. 41.

20. Герой пушкинского романа «Арап Петра Великого», «царский негр», как его называли в высшем свете Парижа, вызывал интерес не только цветом кожи и своими подвигами на испанской войне. В отличие от шеголей того времени он не носил парика. А почему?

Ответ. Так как был ранен в голову и носил повязку (ответы «ПОВЯЗКА НА ГОЛОВЕ» и близкие по смыслу («забинтована голова», «был ранен в голову») должны засчитываться).

Источник: Пушкин А. С. «Арап Петра Великого», любое издание, гл. 1.

21. По старинным поверьям, именно эти двое охраняют двор и дом от всякого лиха и нечистой силы. Назовите их.

Ответ. Петух и собака (стоит запеть петуху или залаять собаке, нечисть тут же бросает свою добычу).

Источник: Коваль У. И. Чым адгукнецца слова. Мн., 1994. С.21.

22. Немецкий филолог Бруггш, изучая так называемый «дендерский зодиак» — одну из древнеегипетских астрономических росписей, обнаружил изображения пяти богов, держащих в руках посохи. С чем ассоциировал исследователь эти изображения?

Ответ. С планетами, видимыми невооруженным глазом. (Образ бога с посохом, бога-странника, очень удачно передает суть планет, «блуждающих» по небу.) Ключевое слово — планеты. (Для желающих знать отличия последних от звезд — учебник «Вселенная» для младших школьников.)

Источник: Наука и жизнь. 1990. № 7. С. 115.

23. Нагадайце рускія прымаўкі і прыказкі і адкажыце, што, згодна беларускай народнай мудрасці, трэба пазычыць у сабакі, каб лічыцца бессаромным?

Адказ: Вочы (кажучь: «У сабакі вачэй пазычыў»). Аналагічна в руском «бесстыжие твои глаза!».

Крыніца: Коваль У. И. Чым адгукнецца слова. Мн., 1994. С. 4.; Караткевіч Ул. Збор твораў: У 8 т., Т. 6.

24. Выиграв пять дней в шашки у богини Луны, бог Тот оказался перед проблемой: как уберечь эти дни от проклятия Ра? После недолгих раздумий проблема была решена. У вас на раздумья всего минута, но вы должны решить: какому же богу посвятить эту пятидневку?

Ответ. Богу Ра (не станет же он проклинать дни, посвященные ему же!).

Источник: Игрок-дайджест. СПб. 2002. № 5. С. 18. Плутарх. Трактат «Об Исиде».

ТРЕТИЙ ТУР

25. В июне 1941 г. советскому человеку было невозможно представить, что война продлится долгих четыре года. Есть свидетельства, что ветераны Гражданской брали расстояние до Берлина в километрах и делили его на 30. Что они так вычисляли?

Ответ. Длительность войны. (30 км, по их мнению, — это расстояние, которое может за день пройти русский солдат).

Источник: *Симонов К.* Из дневников. М., 1988. С. 13.

26. По белорусским народным поверьям в этот день пробуждается домово́й и «трэба хлусіць, каб яго забытаць». Какой это день?

Ответ. 1 апреля.

Источник: *Беларускі народны каляндар.* Мн., 1993. С. 80.

27. Приносящая счастье фантастическая птица Хумо, украсившая герб Узбекистана, известна и в России. Правда, называют ее по искаженному прилагательному от слова «хумо», переводимому как «добрый, хороший, благородный, благословенный»... Назовите же русское имя этой благословенной птицы.

Ответ. Гамаюн (прилагательное от хумо — хумаюн).

Источник: *Наука и жизнь.* 1990. № 6. С. 25.

28. О медведе говорят: «Кто в шубе ходит, да босой?» А какой медведь в силу необходимости имеет густую шерсть на подошвах лап?

Ответ. Белый (чтобы не скользить на льду).

Источник: *Проверьте свои знания.* Сталкер, 1996. С. 98.

29. Английский этнограф прошлого века Дж. Фрэзер писал: «Молодые папуасы едят мясо свиньи и крупную рыбу, чтобы приобрести их силу. Народность мири, живущая в Индии, высоко оценивает мясо тигра как блюдо, придающее мужчинам силу и мужество». Каких двух животных ели австралийские аборигены, чтобы научиться быстро бегать и высоко прыгать?

Ответ. Страуса эму и кенгуру; ключевые слова — страус и кенгуру.

Источник: *Коваль У. И.* Чым адгукнецца слова. Мн., 1994. С. 7.

30. Конь участвовал в белорусских колядных гаданиях. Девушка, желающая выйти замуж, выезжала за ворота верхом на коне. Куда конь повернет — оттуда и ждать сватов... Правда, был конь в тот момент чем-то схож с богиней. А с какой?

Ответ. С Фемидой (принимается и «с Фортуной» — у той тоже завязаны глаза).

Источник: *Коваль У. И.* Чым адгукнецца слова. Мн., 1994. С. 11.

31. Уже похороны святого благоверного князя Александра Невского, как гласит житие, ознаменовались чудом: покойный сам протянул руку за разрешительной молитвой. Спустя много лет были открыты нетленные мощи князя, что подтвердило его святость и было сочтено добрым предзнаменованием. Перед чем?

Ответ. Перед Куликовской битвой (мощи открыты в 1380 г.).

Источник: *Житие святого благоверного князя Александра Невского* (любое издание).

32. Когда в Румянцевском музее построили отдельное здание для картинной галереи, целый зал был отведен для одного большого полотна, купленного императором у родственников художника за 15 тысяч золотом. Что за полотно ценилось так дорого и властью, и специалистами?

Ответ. «Явление Христа народу» Иванова.

Источник: любая работа по истории Румянцевского музея.

33. Страсть к сериалам — в крови человека... Назовите трех главных героев самого древнего русского сериала!

Ответ. Илья, Добрыня, Алеша (герои русских былин); сказки, кстати, не являются «сериалом» — это «новелльная», законченная форма; к тому же в них действуют скорее маски (Иван-дурак), чем персонафицированные герои...

Источник: Наука и жизнь. 1992. № 7. С. 140.

34. Акутагава, из «Слов Пигмея»: «Защищать себя труднее, чем защищать других. Кто сомневается — пусть посмотрит...» На кого?

Ответ. На адвокатов (принимать точно: к сожалению, цитата...).

Источник: Акутагава. Новеллы. М., 1985. С. 560.

35. В фантастическом рассказе «Волновики» Земля подверглась нашествию волновиков — нетварей класса радио, которые мгновенно поглощали электромагнитную энергию в атмосфере (видимый спектр, правда, не трогали...). Человечество лишилось многих плодов прогресса, но приспособилось, перейдя снова на керосиновые лампы и конную тягу... Вот только многие романтики и любители природы очень сожалели об одной пропаже... Что же пропало?

Ответ. Грозы (волновики «съедали» и атмосферное электричество тоже); можно принимать и ответ «молнии».

Источник: Названный рассказ.

36. В старинных пословицах и поговорках разных народов так называли счастливого, радостного, удачливого, победоносного человека. Современный же слэнг подразумевает в данном случае широкий спектр отрицательных характеристик — от беспричинной агрессивности до наркотического опьянения. Повторите это выражение.

Ответ. «На коне» (либо «на коня сел»); ответившим командам можно сказать, что они «на коне» и посоветовать «не садиться на коня» проигравшим.

Источник: Лепешаў І. Этымалагічны слоўнік фразеалагізмаў. Мн., 1981.

БЕЛОРУССКАЯ ЛИГА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ КОМАНД ЮНОШЕСКИЙ СИНХРОННЫЙ ТУРНИР 1998 ГОДА ВОПРОСЫ ДЛЯ ИГРЫ «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»

ПЕРВЫЙ ТУР

1. Мы начинаем игру!

Самым серьезным в мире Уинстон Черчилль считал две вещи. Одна из них — живопись. Назовите вторую.

Ответ. ИГРА.

Источник: Семенов Ю. Семнадцать мгновений весны. Мн., 1984. С. 89.

2. Рубин, гиацинт, цитрин, изумруд, лазурит, сапфир, александрит...
Посмотрите на камни и вспомните считалочку!

Ответ. «Каждый охотник желает знать, где сидит фазан» (цвет ряда камней соответствует цветам спектра).

3. Какие обитатели старого английского дома при продаже увеличивают его цену на 25 процентов?

Ответ. Привидения.

Источник: Наука и жизнь. 1998. № 3. С. 71.

4. Несмотря на имя, она была далека от общепринятых норм и, в отличие от персонажа гангстерских историй и известной песни «Бони М», никогда не была мамой. Назовите ее псевдоним!

Ответ. Мэрилин Монро (в девичестве Норма Бейкер).

5. Советский десантный катер на воздушной подушке проекта «1209» получил в НАТО обозначение «Utenok». Каким наименованием западные аналитики почтили следующую, более удачную машину этого класса?

Ответ. Lebed (можно принимать и в русской транскрипции).

Источник: Техника — молодежи. 1998. № 4. С. 17.

6. Эти шесть звуков вызывают у бывалых людей ассоциации и со строгостью, и с острой, и остротой, и осторожностью, и даже с рогом. Назовите это крепкое русское слово и крепкое русское сооружение!

Ответ. Острог.

Источник: Солженицын А. Архипелаг Гулаг. М., 1989; Мн., 1990. Т. 1. С. 441.

7. Представьте себе картину: сваренные вкрутую яйца обматывают пестрыми лоскутками, заворачивают в чистую тряпицу и продолжают варить в подсоленной воде с уксусом. Когда в старину в России можно было наблюдать эту картину?

Ответ. Перед Пасхой или Радуницей (так яйца красили (принимать можно любой из двух ответов)).

Источник: Православный календарь за 1997 г.

8. Этот поэт демоничен для России: даты празднования его юбилеев дважды совпадали с войнами и дважды — с политическими потрясениями. Кто этот поэт?

Ответ. Лермонтов (столетие со дня рождения — война 1914 года, столетие со дня смерти — 1941 г., снятие Хрущева в 1964 г. и памятный 1991-й...).

9. В «Белорусском народном календаре» день святого Варфоломея иллюстрируется черно-белым фото, на котором луг и четыре черно-белых животных. Два из них — это коровы. Назовите двух других!

Ответ. Аисты (буслы); фото сопровождается текстом: «Святы Баўтрамей выслае буслоў па дзяцей».

Источник: Беларускі народны каляндар. Укладальнік Алесь Лозка. Мн., 1993. С. 156.

10. По мнению одного маленького мальчика, эта птичка электрическая, потому так быстро и летает... Что за птичка?

Ответ. Ласточка или стриж: хвост похож на вилку, что втыкают в розетку (можно принимать любой вариант ответа).

Примечание: лирохвосты, или райские птицы, вряд ли доступны взору наших маленьких мальчиков, да и летают они небыстро...

11. В фантастическом рассказе «Последняя битва дедушки Бублика» есть любопытный персонаж — удалившийся от дел бог Тор. Живет он в деревне Индрино под фамилией Четвергов, а вот имя его назовете вы.

Ответ. Илья (символика несложная: Индра, Тор, Илья-пророк — все громовержцы, а четверг — громовой день у немцев и день Тора у англичан...)

ВТОРОЙ ТУР

13. Какое нашумевшее преступление совершил иностранец, названный в честь эффективного сельскохозяйственного акарицида, нематоцида и инсектицида?

Ответ. Похищение полосатого слона (Карбофос).

Примечание: принимать можно по смыслу (попытка нелегального вывоза, кража и т. п., но обязательно с упоминанием слона...).

Источник: Советский энциклопедический словарь, статья «Карбофос», мультфильм Татарского «Следствие ведут Колобки».

14. З валачобнай песні пра Пакроў:

«Зямлю лістом засыпаці, снегам чыстым пакрываці,

Воду лёдам, пчолку мёдам надзяляці.

Дзяўчатак — вяночкамі,

Сярэдніх жонак — сыночкамі,

Старэнькіх бабак...

А чым, па песні, надзяляе Пакроў старэнькіх бабак?

Адказ: Кіечкамі (дарэчы, старэнькім бабкам без кіечка на пачатку зімы і ўзімку цяжка...)

Крыніца: Беларускі народны каляндар. Укладальнік Алесь Лозка. Мн., 1993. С. 173.

Комментарий: тут с приемом ответа все просто — не по-белорусски ответить правильно невозможно, ведь вопрос-то цитатный...

15. Беотийский герой Трофоний с братом Агамедом занимались интересным бизнесом: возводя дворцы и храмы, они устраивали потайной ход в сокровищницу, которым пользовались после ее заполнения. Однажды владелец кладовой поставил на воров капкан, в который и угодил Агамед. Трофоний спас честь семьи и себя, погубив брата. Что он унес с собой из сокровищницы?

Ответ. Отрубленную голову Агамеда (чтобы того не узнали).

Источник: *Гоголицын Ю.* Предсказатели, маги, астрологи. М.: Современник, 1997. С. 15.

16. В XIX в. их называли сводчиками и даже сводниками. Даль в связи с ними упоминает ряд слов со значением «плутовать», что восходит к немецкому «крапить карты, жульничать». Кстати, современное слово, называющее их, очень похоже и на упоминаемые Далем, и на немецкие... Кто они?

Ответ. Маклеры (у Даля — «мухлевать, мухлять», по-немецки — «moh-len»; кстати, в белорусском есть очень похожее слово — «махляры»...).

Источник: *Даль В.И.* Словарь живого великорусского языка; Этимологический словарь /Под ред. Фасмера.

17. Инженеры фирмы «Сони» сконструировали собаку-робота, которая умеет исполнять основные команды, подавать лапу, бегать за мячом, лаять, махать хвостом и чесаться. Что российские журналисты тут же предложили экспортировать для этой собаки из Англии?

Ответ. Стальных (или железных, или механических) блох (описанных в «Левше»).

Источник: Наука и жизнь. 1998. № 2. С. 74.

18. Единственный популярный среди гулаговских эзков прокурор — зеленый. В самом деле, как и всякий прокурор, он мог оставить дело в прежнем положении, мог накрутить новый срок, а мог — так или иначе — освободить вчистую! Одним словом, назовите этого «прокурора».

Ответ. Побег.

Источник: *Солженицын А.* Архипелаг Гулаг. Мн., 1990. Т. 2. С. 362.

19. Борис Кустодиев изобразил торговку воблой с двумя аршинными связками вяленой рыбы. Что у нее на плече?

Ответ. Коромысло (на нем эти самые две связки и висят...)

Источник: Кустодиев Б., картина «Торговка воблой».

20. Говоря современным языком, этой встрече в верхах препятствовали министры текстильной и пищевой промышленности, а также теневой советник, связанный семейно-родственными отношениями с обоими лидерами. Назовите этих лидеров!

Ответ. Гвидон и Салтан (Салтана отговаривали от поездки ткачиха с поварихой и сватьей бабой Бабарихой, которая была для Салтана тещей, а для Гвидона — бабушкой...)

Источник: *Пушкин А.С.* Сказка о царе Салтане... (любое издание).

21. Семен Шмулевич, оказавший неоценимую помощь в нашумевшем «деле Озолина» начальнику московской сыскной полиции, бросил ремесло часового мастера и поступил в это почтенное учреждение агентом. Несмотря на свой робкий характер, он смог вернуть счастье многим людям — и взрослым, и детям, — специализировавшись в одной из областей сыска. Назовите самого знаменитого голливудского коллегу Шмулевича!

Ответ. Джим Керри (Эйс Вентура, розыск домашних животных).

Примечание: принимать можно оба варианта ответа (оба имени).

Источник: *Буллычев К.* Конан Дойл и Джек Потрошитель. М., 1996. С. 63.

22. Долива чего через каждые 32 километра требовал автомобиль выпуска 1884 г., участвовавший в ежегодном автопробеге старинных машин Лондон — Брайтон?

Ответ. Воды (это паровой автомобиль).

Источник: Наука и жизнь. 1993. № 1. С. 91.

23. Катрен (четверостишие) — предсказание Нострадамуса:

Будет выпущен невиданный огонь, несущий смерть.

Утром летящее судно выпустит два шара

И сожжет два восточных города;
На руинах останутся ... людей.

Догадавшись, о чем идет речь, заполните пропуск!

Ответ. Тени (речь об атомной бомбардировке Хиросимы и Нагасаки, где в эпицентре взрыва зафиксирован такой факт: на обожженных излучением остатках стены — тень человека).

Источник: *Гоголицын Ю.* Предсказатели, маги, астрологи. М., 1997. С. 97.

24. Американец Коффман делает деньги очень оригинальным способом: он основал «Поисковую ассоциацию» — мощное предприятие, оснащенное десятками кораблей, приспособленных для поисковых и судоподъемных работ. Есть у него электронное оборудование и подводные роботы. Коффман всей этой техникой сам не пользуется, а сдает ее напрокат. Кому?

Ответ. Кладоискателям.

Источник: Странствия и приключения. М., 1993. Вып. 2—3. С. 40.

ТРЕТИЙ ТУР

25. В американском городе Гринсборо стоит необычный монумент земляку-писателю: книга, раскрытая на самой знаменитой сцене самого знаменитого и наиболее публикуемого — по меньшей мере, раз в году — его рассказа. Есть в книге и иллюстрация: мужчина и женщина за столом. Ответьте, что держит в руках каждый из них?

Ответ. Женщина — цепочку для часов, мужчина — черепаховые гребни для волос (рождественский рассказ О.Генри «Дары волхвов»).

Источник: Наука и жизнь. 1998. № 2. С. 70.

26. Едва по Петербургу разнеслась весть об успехе полотна Брюллова «Последний день Помпеи», предприимчивые хозяева масленичных балаганов стали демонстрировать весьма популярные в те времена «живые картины» на эту тему, используя дым, грохот и вспышки, имитирующие вулкан. Особенно нравилось простодушным зрителям, что полуобнаженные статисты изображают ужас перед стихией, хотя ни у них, ни у «постановщиков» и в мыслях этого не было... В чем же было дело?

Ответ. Статисты дрожали от холода в нетопленых балаганах (масленица, конец зимы все же...).

Источник: *Данова М.* Брюллов. М., 1983. С. 99.

27. Знаменитые полярные конвои начала войны шли в СССР под кодом RQ. Под каким кодом они шли обратно?

Ответ. QR (наоборот, разумеется).

Источник: *Пиккуль В.* Реквием каравану RQ-17 (любое издание).

28. Аполлон, полюбив смертную женщину, наградил ее даром прорицания. Когда смертная обманула надежды бога, он сумел отомстить ей, внося изменения и дополнения в ее чудесный дар. Я не спрашиваю о сути изменений и об имени женщины. Какой город пострадал в результате?

Ответ. Троя (Кассандре не верили — вот и поплатились...)

Источник: *Кун Н. А.* Легенды и мифы Древней Греции (любое издание).

29. В петровские времена это было пугалом для недорослей, сегодня это служит мерилom престижности и высокого общественного положения родителей, а в XIX в. имевшие это молодые люди могли быть приняты в службу только с высочайшего разрешения. О чем идет речь?

Ответ. О заграничном образовании (подчеркиваю, что ключевые слова — «заграничное образование», т.е. образование, полученное за границей).

Источник: Наука и жизнь. 1993. № 4. С. 81.

Комментарий: к сведению апелляторов, высочайшее разъяснение к «Табели о рангах» по сему затруднению совершенно недвусмысленно разбивает все ваше хитроумие по поводу двух первых частей вопроса, запрещая принимать в службу лиц, получавших образование с 10 до 18 лет за границей Российской Империи.

30. Особое совещание, просуществовавшее до 1953 г., выработало для собственного удобства так называемые «литерные статьи» для осуждения. «Каэры», т.е. контрреволюционеры, осуждались по КРД (контрреволюционная деятельность), КРТД (контрреволюционная троцкистская деятельность) и КРМ. С помощью логического мышления расшифруйте сей перл!

Ответ. Контрреволюционное мышление.

Источник: *Солженицын А.* Архипелаг Гулаг. Мн., 1990. Т. 1. С. 278.

31. На вполне пасторальном пейзаже Саврасова «Лосиный остров в Сокольниках» лосей нет. Какие животные там все же имеются?

Ответ. Коровы (русская пастораль...)

Источник: *Рогинская Ф.С.* Передвижки. М., 1993 (репродукция 47).

32. Френсис Карлин, один из ведущих британских детективов начала XX в., рассказывая о работе Скотланд Ярда, отмечает, что искать людей, совершивших это преступление, по сводной картотеке отпечатков пальцев бесполезно: за редчайшими исключениями, это занятие непрофессиональное. Назовите это преступление, учтя, что наш век прогресса скоро опроверг мистера Карлина.

Ответ. Убийство.

Источник: *Булычев К.* Женщины-убийцы. М., 1996. С. 117—118.

33. Купец Мнесарх был настолько поражен предсказанием о рождении сына, который будет умнее, сильнее и красивее большинства людей, что изменил имя собственной жены в честь жрицы на Пифию. Как стали звать мальчика, рожденного этой женщиной?

Ответ. Пифагор.

Источник: *Гоголицын Ю.* Предсказатели, маги, астрологи. М., 1997. С. 23.

34. Даже видовые названия этих животных свидетельствуют о склонности первого к человеку, а второго — к занимаемой территории. Что это за животные?

Ответ. Собака и кошка (*canis familiaris* и *felis domestica* — собака семейная и кошка домашняя соответственно).

35. В романе Карела Чапека «Война с саламандрами» приводится ряд названий к саламандрам — фантастическим разумным существам, живущим в океане, от разных организаций. Пацифистский манифест: «Саламандры, долой оружие!» Немецкая листовка: «Саламандры, вышвырните евреев!»

Воззвание фракции гражданских реформ: «Граждане саламандры!». Призыв клуба пловцов: «Коллеги саламандры!». Из каких двух слов состояло воззвание группы анархистов-бакунинцев?

Ответ. «Товарищи саламандры!»

Источник: *Чапек К.* Война с саламандрами. М., 1980. С. 143—146.

36. Закончите одним словом малоизвестный девиз Сократа: «Кто хочет сдвинуть мир, пусть сдвинет...»

Ответ. «...себя».

Источник: *Томан Й., Томанова М.* Сократ. М., 1983. С. 17.

ВОПРОСЫ ДЛЯ ТУРНИРА «КУБОК СВЯТОГО ГУБЕРТА» В ГРОДНО МАРТ 1999 г. *

ПЕРВЫЙ ТУР

1. Дождь, смерч, овраг, плуг, ковш экскаватора, крот, свиньи, вороны и галки... Часто они заменяют Его величество Случай и Госпожу Удачу, делая ненужными долгие поиски и утомительную работу. Кому все они помогают?

Ответ. Кладоискателям (можно также принимать «Археологам»).

Источник: *Отступник И.* Энциклопедия кладоискателя. СПб., 1998. С. 13.

2. На подарочном издании «Сказок» Пушкина, выпущенном издательством «Урал-пресс» в 1993 г., в ветвях известного дуба на золотой цепи изображен ученый кот. Он белый и держит в лапах раскрытую книгу. Какое слово ясно читается в верху той страницы, что справа, а какое — на той, что слева?

Ответ. Справа — «песни», слева — «сказки».

Источник: *Пушкин А. С.* Сказки. Екатеринбург, 1993.

3. Редактор «Московского листка» Пастухов не любил платить крупные гонорары поэтам: пределом его щедрости был гривенник за стихотворную строчку. Сколько строк он заказал «дорогому» поэту Бальмонту, если гонорара обещал целый трешник?

Ответ. Три строки («Заплатим по рублю!»).

Источник: *Гиляровский В. А.* Москва газетная. Мн., 1989. С. 81.

4. В Калуге мне повстречался магазин, на вывеске которого между двумя мячами красовались буквы РТТ. Восстановите название магазина!

Ответ. «СП О РТТ О ВАРЫ».

5. Легкий танк Т-80 был оснащен зенитным коллиматорным прицелом и мог участвовать в воздушных боях — вести огонь по самолетам из пушки и пулемета, угол возвышения которых составлял 60 градусов. В каких еще боях Великой Отечественной этот танк был незаменим?

Ответ. В уличных (мог вести огонь по верхним этажам зданий).

* Авторы вопросов: Ольга Климович (2), Тамара Климович (1, 6, 27, 28), Леонид Климович (все остальные).

6. Какие две буквы проставил аккуратный секретарь Поскребышев на сталинском экземпляре списка делегатов 17 съезда ВКП(б) напротив более чем трехсот фамилий спустя некоторое время после окончания съезда?

Ответ. В.Н. (враг народа).

Источник: *Волгонов Д.* Триумф и трагедия. М., 1989. Кн. 1. Ч. 1.

7. Как называется озеро в Южском районе Ивановской области, на берегу которого до революции располагался женский монастырь, игуменьи и монахини которого отличались строжайшим соблюдением монастырского устава?

Ответ. Святое (иначе как святостью местные жители такую честную жизнь объяснить не могли...)

Источник: *Отступник И.* Энциклопедия кладоискателя. СПб., 1998. С. 36.

8. В переводе Виктора Шаповала они описаны как «дура с фейсом» и «ботанка с задвигом на романах». Назовите обеих по именам!

Ответ. Ольга и Татьяна (прозаический перевод «Онегина» на слэнг).

9. Вопреки русской традиции, но по причине суровой экономии такие похороны в ГУЛАГе были редкостью. Администрация лагерей Инты даже выдвинула воспитательный лозунг: «Работайте хорошо — и вас похоронят...» Закончите!

Ответ. «... в гробу».

10. В ноябрьской «Комсомолке» была помещена карикатура, изображающая демонстрацию Чебурашек. Какой политический деятель ее возглавлял?

Ответ. Геннадий Зюганов (Гена все же...)

Источник: Комсомольская правда. 1998. № 209. С. 3.

11. Инструкции XIX в. совершенно недвусмысленно запрещали губернаторам определять чиновников для особых поручений из числа своих родственников. Кого еще запрещали брать на службу в этом качестве пекущиеся о добром имени власть имущих чиновные уложения?

Ответ. Однофамильцев.

Источник: Наука и жизнь. 1993. № 4. С. 84.

12. Один из журналистов назвал ее «капитанской дочкой», хотя ее папа сыграл капитана только один раз — и то капитана милиции... А в каком фильме?

Ответ. Необычайные приключения итальянцев в России (речь о Маше Мироновой — дочери актера Андрея Миронова и полной тезке героини Пушкина).

ВТОРОЙ ТУР

13. Второе малоупотребительное название этого часа в китайской традиции — час демона. Представьте себе демона (или черта) и скажите, какое животное обычно является символом этого часа.

Ответ. Бык, как и черт (демон), имеет острые прямые рога (час быка, иначе демона, два часа ночи).

Источник: *Ефремов И.* Час быка (любое издание, эпитафия).

14. Вместо памятника рядом со склепом Николая Ивановича Пирогова в Виннице построен действующий храм. И это неудивительно: чудо-доктор был верующим... Как звучит полное название этого храма?

Ответ. Николая Чудотворца.

Источник: Комсомольская правда. 1998. № 104. С. 10.

15. Сотрудники российских филиалов «Макдональдса» рассказывают, что, если их знаменитый «Биг-Мак» — символ этой закуской — получается с дефектом и котлета выступает из булки на манер кукиша, такое изделие в шутку называют... А как его называют — ответите вы!

Ответ. «Фиг-Мак».

16. Современник Пушкина Никитенко называл эту обязательную процедуру, которой не мог избежать даже великий поэт, «тяжбою политического механизма с искусством». О чем речь?

Ответ. О цензуре.

Источник: *Вересаев В.* Пушкин в жизни. Мн., 1986. С. 353.

17. От «цветения» до созревания он проходит через разные цвета: от красного и багрового до зеленовато-желтого, хотя называют его почему-то в честь еще одного промежуточного цвета. О каком «фрукте» речь?

Ответ. О синяке.

18. В старых городских домах квартиры богатых дворян, случается, таят ценности — золотые монеты и недорогие мелкие украшения под плитусами и паркетным полом. Какая из комнат в этом смысле наиболее благоприятна для поиска нечаянного клада?

Ответ. Детская (а вовсе не будуар хозяйки). Дети шалят с подаренными им ценностями — и вот результат...

Источник: *Отступник И.* Энциклопедия кладоискателя. СПб., 1998. С. 38.

19. Как называли своих сыновей в 40-е годы советские коммунисты, отличавшиеся именем Павел и склонностью к подхалимажу, если потом их сыновья об этом горько жалели?

Ответ. Лаврентиями (В честь Лаврентия Палыча Берия, который, как известно, не оправдал доверия...).

20. «Без мочалова, пиплы,

Заподло казать тылы

Чмаровитой черноте.

Чтоб не висли на хвосте,

Надо чурок гасануть,

Обломать и бортануть!»

Такую речь к своей тусовке держит Гарик Вырубала в стихотворном переводе Виктора Шаповала. Как звали фазера этого известного нам со школьной скамьи Гарика?

Ответ. Святослав (Гарик Вырубала — князь Игорь).

21. Каким длинным (15 букв!) словом мы сегодня называем человека, профессию которого Пушкин в «Евгении Онегине» определил так: «дитя расчета и отваги»?

Ответ. Предприниматель (у Пушкина — купец).

22. Среди статей «Словаря жаргона преступников», изданного НКВД в 1927 г., попадают слова и идиомы, которые вполне можно расшифровать, пользуясь воображением и логикой. Алюрой в преступном мире двадцатых годов именовалась любая проститутка. Какую проститутку именовали бланкетой?

Ответ. Зарегистрированную.

Источник: упомянутый словарь.

23. Он умер в парижском госпитале для бедных в 1934 году и был похоронен в Стене Коммунаров. Ходили слухи о двух эпитафиях, якобы заказанных его бывшей женой. Первая: «Человеку, который не знал, за что боролся». Вторая: «Советскому командарму...» Закончите двумя словами!

Ответ. ...Нестору Махно.

24. Когда потомок рабочих-золотодобытчиков, два века назад переехавших из Сибири в окрестности Петербурга, провалил экзамены в Ленинградский университет, ректор лично принял участие в его судьбе, и после долгой беседы абитуриент был зачислен. Назовите его имя и фамилию, которые помогли ему поступить в этот вуз!

Ответ. Владимир Ленин (сибиряки были с Лены, и фамилии у них были Ленины...)

Источник: Комсомольская правда. 1998. № 209. С. 4.

ТРЕТИЙ ТУР

25. В ноябре 1998 г. на крейсере «Аврора» открылась корабельная церковь. Первые торжественные богослужения были намечены: одно — на Рождество... К очередной годовщине какого печального для России события приурочили другое?

Ответ. К годовщине Цусимского сражения.

26. Как известно, соседом Пушкина по «номеру» в Лицее был Иван Пушин, и от их тихих ночных разговоров через перегородку ведет начало дружба, которой они дорожили всю жизнь. Итак, с одной стороны «номера четырнадцатого» — Пушин. С кем мог переговариваться Пушкин с другой стороны?

Ответ. Ни с кем (с другой стороны — глухая стена).

Источник: *Лотман Ю. А. С. Пушкин. Биография писателя.* Л., 1983. С. 22.

27. Питер Джексон, которому кинокомпания «New Cinema» выделила 130 миллионов долларов на постановку трилогии по толкиновскому «Властелину колец», выбрал для съемок этой киноэпопеи Новую Зеландию. Когда его попросили обосновать выбор, кинорежиссер сделал сравнение не в пользу Америки, причем ровно в три раза. О чем он говорил?

Ответ. О ценах («на Новой Зеландии все дешевле в три раза...»).

28. В одном из сонников, где сны толкуются по драгоценным камням или ювелирным изделиям, утверждается, что видеть или носить ее означает жизнь, полную трепета и страха. Пожалуй, многие из видевших или носивших ее наяву с этим согласятся. О чем речь?

Ответ. О короне.

29. Один знаменитый хирург говорил, что в течение нескольких недель может научить студента, как делать операцию. Но нужны годы, чтобы научить его... делать операции. Если вы претендуете на звание игроков в «Что? Где? Когда?», то легко восстановите пропущенное слово!

Ответ. Когда.

30. Котлета из гамбургера может выглядеть на манер кукиша, а некоторые могут углядеть в этом дефекте высунутый язык. Как тогда можно называть такой невежливый гамбургер?

Ответ. Хамбургер.

31. В пятидесятые годы по мотивам известного произведения русского поэта был снят советский мультфильм, в котором группа «выходцев из народа», закончивших лесную консерваторию, посрамила зарвавшегося выскочку, гнилого интеллигента Соловья, доказав, что всего можно добиться трудом. Назовите этих музыкантов!

Ответ. Мартышка, козел, осел и мишка.

32. «Правила движения по городу Москве...» 1928 г. категорически запрещали использовать это сигнальное приспособление вместо автомобильного клаксона. О чем речь?

Ответ. О милицейском свистке.

33. Огородный ороситель и гигиеническая емкость — так схематически можно отобразить «этапы большого пути» в этом виде техники. О чем речь?

Ответ. О фотоаппаратах (от «лейки» до «мыльницы»...).

34. Кого в Японии в эпоху Кэйте называли Эсу Курисутто?

Ответ. Иисуса Христа (именно в эту эпоху появились первые проповедники христианства).

Источник: *Акутагава*. Новеллы. М., 1982. С. 77.

35. По подсчетам астрономов, 15 марта 1999 г. в Солнечной системе произошло знаменательное событие: Плутон изменил свое сомнительное положение и вернул себе принадлежащее по праву звание, которое он по законам небесной механики не имел права носить с 23 января 1979 г. Как мы теперь можем со спокойной совестью именовать Плутон?

Ответ. Самой удаленной планетой Солнечной системы (в указанный период находился ближе Нептуна); принимается также «последней планетой» и «девятой планетой».

Источник: Книга рекордов Гиннеса. М., 1991. С. 69.

36. Камю, узнав об этом, заявил, что недостойн. Стейнбек — что готов от радости львом рычать. А Хемингуэй попросил его не беспокоить, так как интереснее писать новую книгу. На какое однотипное сообщение они так отреагировали?

Ответ. Вам присуждена Нобелевская премия по литературе.

Источник: Новый мир. 1991. № 8. С. 5.

**БЕЛОРУССКАЯ ЛИГА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ КОМАНД
РЕСПУБЛИКАНСКИЙ СИНХРОННЫЙ ТУРНИР
ПО ИГРЕ «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?» СРЕДИ ШКОЛЬНИКОВ
10 ОКТЯБРЯ 1999 г.**

ПЕРВЫЙ ТУР

1. В хите Леонида Утесова «Пароход» так описывается момент после причаливания: «Вот сходни переброшены, хлынул поток: пассажиры, матросы...» Какие два слова продолжают этот перечень, если они имеют непосредственное отношение к вам, уважаемые знатоки?

Ответ. Вопросы, ответы («...пассажиры, матросы, вопросы, ответы, улыбки...»).

2. В 1894 г. его видели у побережья Африки на широте 26,5 градусов — редчайший случай! Что обычно случалось с подобными ему гораздо южнее?

Ответ. Они таяли (речь об антарктических айсбергах).

Источник: *Галкин И. Н.* Маршрутами XX века. М., 1982. С. 8.

3. Непосредственная девочка Оля, помогая разбирать сумки родителей, вернувшихся из минской командировки, однажды воскликнула: «Какие у вас метровые штучки классные!» Что она имела в виду?

Ответ. Жетоны метро.

Источник: непосредственная девочка Оля Климович.

4. К сожалению, даже белорусская молодежь уже воспринимает эту народную песню как рассказ о молодом человеке, уклоняющемся от военной службы. Как зовут героя этой песни?

Ответ. Ясь («Касіў Ясь...»)

Комментарий: полные имена типа Яков или Якуб не принимать — в песне нет даже намек на полное имя этого Яся.

5. Кирилл Орловский и Денис Давыдов — партизаны. Но у Кирилла Орловского — отряд. А что было у Дениса Давыдова?

Ответ. Партия (именно от слова «партия» и пошло название «партизаны»...).

Источник: 1812 год в русской поэзии и воспоминаниях современников. М., 1987. С. 225.

6. Почему вместо номеров маршрутов на автобусах столицы Бирмы Рангуна в начале 60-х годов нашего века красовались изображения птиц, зверей и змей?

Ответ. Не все бирманцы были грамотны (можно принимать «мягко», опираясь на ключевое слово).

Источник: Если. 1999. № 8. С. 268.

7. Никколо Макиавелли так описывал эти «княжества»: «Они опираются на старинные учреждения, настолько мощные, что поддерживают власть князей, как бы они ни поступали. Только эти князья владеют государствами, не защищая их, и подданными, не управляя ими; государства, хоть и остаются без защиты, у них не отнимаются, а подданные, хоть ими не управляют, об этом не тревожатся, да и не могут от них отпасть.» Что описывал так Макиавелли?

Ответ. Церковь («княжества церковные»).

Источник: *Макиавелли Н.* Избранные произведения. Ростов-на-Дону, 1998. С. 86.

8. Какое животное у японцев считается символом изобилия, если учесть, что в одной из сказок Пушкина именно оно изобилие и обеспечивает, причем совершенно бескорыстно?

Ответ. Белка («Белочка при всех золотой грызет орех»).

Источник: *Тресиддер Дж.* Словарь символов. М., 1999. С. 22.

Комментарий: Золотая рыбка исполняет желания не бескорыстно, а как благодарность за освобождение из невода.

9. Восхищаться недостатками друзей и родственников, как иронически замечал Эразм Роттердамский, — обычное дело... Итак, о каком недостатке умалчивает отец, говоря, что у сына плутоватые глазки?

Ответ. О косоглазии.

Источник: *Роттердамский Э.* Похвала Глупости. М., 1991. С. 52.

10. Надзея Яноуская з аповесці Караткевіча называла гэта «божымі садамі». Які з гэтых «божых садоў» самы славуты на Беларусі?

Ответ. Белавежская пушча («Пушчы — божья сады» — сказала Надзея Раманаўна...).

Источник: *Караткевич У.* Збор твораў: У 8 т. Мн., 1990. Т. 7. С. 67.

11. Какой глагол получается при соединении китайских иероглифов «коу» — «рот» и «ниао» — «птица»?

Ответ. Петь (мин).

Источник: *Леонтьев А.* Путешествие по карте языков мира. М., 1990. С. 119.

12. Как-то во время скитаний Гиляровского в придорожном трактире безымянный пьяница-оборванец учил будущего дядю Гиляя есть хлеб с печенкой. Назовите по фамилии другого инструктора, который много лет спустя учил другого дядю этой же тонкости!

Ответ. Матроскин («Неправильно ты, Дядя Федор, бутерброд ешь...») — оба инструктора советовали перевернуть бутерброд.

Источник: *Успенский Э.* Дядя Федор, пес и кот. *Гиляровский В.* Мои скитания // Трушобные люди... Кишинева, 1988. С. 157.

ВТОРОЙ ТУР

13. Весы — это не только атрибут богини правды Маат и принадлежность Фемиды, ведающей правосудием. С весами в руках изображалась и аллегорическая фигура Голода. А в чем особенность этого изображения?

Ответ. Чаши весов пусты.

Источник: *Тресиддер Дж.* Словарь символов. М., 1999. С. 38-39.

14. Одним из великих дел Петра было создание Владимирского Судного приказа. Какой отраслью ведал этот приказ?

Ответ. Судостроением.

Источник: *Лазарев А.* Петр Великий. М., 1998. С. 104.

15. В девонском периоде — рыбы. В Средние века на территории Белой Руси — бояре. В 20 веке — пехота. Какой признак их роднит?

Ответ. Наличие панциря (панцирные рыбы, панцирные бояре, панцирная пехота); можно принимать: «Все они панцирные».

16. Чем командует офицер, если разговорное название его должности составляет предположить, что он во главе подразделения другого рода войск и его должность на ранг выше?

Ответ. Батареей (комбатом могут называть не только командира батареи (батарея приравнивается Уставом к роте), но и батальона (что на ранг выше)).

17. Одна из статей, посвященных 30-летию полета человека на Луну и причинам, по которым американцы обогнали СССР в лунной программе, была иллюстрирована таким коллажем: наш естественный спутник облетает аппарат, который может легко изготовить любой мальчишка. Из чего этот аппарат — вы ответите через минуту.

Ответ. Это долларовая купюра — из нее сложен «голубь»-самолетик (в статье шла речь о затратах на лунные программы с выводом: американцы богаче, потому и победили...).

Источник: Небо. 1999. № 4. С. 17.

18. По мнению Макиавелли, государь должен упражняться в военных делах даже в мирное время, приучая тело к неудобствам и усваивая природу местности. Чем он должен для этого заниматься, сочетая приятное с полезным?

Ответ. Охотиться (ездить на охоту).

Источник: *Макиавелли Н.* Избранные произведения. Ростов н/Д., 1998. С. 99.

19. Альпинисты рассказывали, что много раз не могли установить, кто последним побывал на вершине до них: записки в металлических банках внутри каменных гуриев обратились в пепел. Назовите виновника!

Ответ. Молния (которая, как известно, любит бить в вершины гор).

Источник: Наука и жизнь. 1999. № 6. С. 67—69.

20. Пушкин, хоть и не был черным магом-некромантом, сумел даже покойника, отличавшегося при жизни весьма предосудительным поведением, сделать своим «оброчным мужиком». Кто из пушкинских героев сделал подарок тому, кого поэт в письме к Нащокину называет «добрым, исправным пательщиком оброка»?

Ответ. Петр Гринев (подарил заячий тулуп Пугачеву; «История Пугачевского бунта» позволила Пушкину расплатиться с долгами за два года).

Источник: Пушкин в воспоминаниях современников. М., 1977. Т. 2. С. 221.

21. Название какого лекарства в устах украинца звучит как признание, что одна сотая гектара крестила у него детей?

Ответ. Арменикум — «Ар мені кум.»

22. На фото Ленина, сделанном в 1910 г., есть одно отличие от его канонических изображений, роднящее этот портрет с иконографией следующего коммунистического вождя. Что это за отличие?

Ответ. Ленин с усами, но без бороды.

Источник: Центральный музей В. И. Ленина. Путеводитель. М., 1986. С. 46.

Комментарий: Будьте внимательны: это вопрос на умение точно формулировать; просто «с усами» — неточно, «только с усами» — принимать можно.

23. Цитата из одного ученого-геолога: «Земной шар можно сравнить с домом, у которого толстые каменные стены и очень мало окон». Что он имеет в виду под окнами?

Ответ. Вулканы (именно через них можно «заглянуть внутрь дома»).

Источник: *Гуревич Г.* На прозрачной планете. М., 1967. С.63.

24. Самый длинноволосый, по сведениям Книги рекордов Гиннеса, человек на Земле — индеец Пандарасаннадхи — всегда СВАМИ. Почему?

Ответ. Его так зовут — Свами...

Источник: Книга рекордов Гиннеса. М., 1991. С. 14.

ТРЕТИЙ ТУР

25. Пол человека обычно в официальных документах записывается как «мужской» или «женский». Как записывается в кошачьей родословной пол животного, если это, к примеру, кошка?

Ответ. Так и записывается: «кошка».

Источник: родословные Белорусского фелинологического общества.

26. Как вспоминает Гиляровский, среди капитанов волжских пароходов было трое Андреевых — Андреев-Бурлак, Андреев-Велизарий и даже Андреев-Ольга. Почему такие странные фамилии?

Ответ. К фамилии прибавляли название парохода (чтобы не путать).

Источник: *Гиляровский В.* Мои скитания. М., 1989. С. 234.

27. Какое красивое название носил установленный на «Луноходе» прибор, применявший для исследования лунного грунта рентгеновский изотопный флюоресцентный метод анализа?

Ответ. «РИФМА» (Рентгеновский Изотопный Флюоресцентный Метод Анализа).

Источник: *Галкин И. Н.* Маршрутами XX века. М., 1982. С. 94.

28. Стихи поэтов Серебряного века удивительно образны, музыкальны и загадочны... Итак, Анна Ахматова о Луне:

Из аметиста и агата,
Из задымленного стекла,
Так удивительно покато
И так таинственно плыла,
Как будто

Нам сразу путь пересекла.

Войдите в образ и заполните пропуск, ответив в двух словах, какое произведение пересекло путь Анне Ахматовой!

Ответ. «Лунная соната».

29. Урсула Ле Гуин в одном из своих романов назвала его государственной единицей, Евгений Замятин — номером, а как его назвал в своем программном стихотворении Николай Некрасов?

Ответ. Гражданином.

Источник: *Гуин ле У.* «Левая рука тьмы», *Замятин Е.* «Мы», *Некрасов Н. А.* «Поэт и гражданин».

30. «Царевна плачет», — говорили в Северо-Западном крае, видя солнце и дождь одновременно. Что видели древние греки, когда говорили: «Это слезы Эос»?

Ответ. Росу (Эос — богиня зари; роса выпадает, как известно, утром...).

Источник: *Тресиддер Дж.* Словарь символов. М., 1999. С. 303.

31. Бурить на Луне нелегко. Даже американские астронавты ограничились только сбором образцов на поверхности. Но земные ученые имеют в своем распоряжении образцы не только приповерхностного реголита, но и основных пород Луны. Назовите тех, что помогли землянам их получить.

Ответ. Метеориты (при ударе вырывают тонны камней из недр Луны).

Источник: *Галкин И. Н.* Маршрутами XX века. М., 1982. С. 96.

32. Специалисты утверждают: проживи Пушкин еще пять лет, и спор, своеобразными оппонентами в котором выступают Елагина и Чернецов, Тропинин и Линеv, Соколов и Гиппиус, Уткин и Вивьен, не имел бы смысла. Почему?

Ответ. У нас был бы фотопортрет Пушкина (первые дагерротипы в России были сделаны в 1841 г.).

Источник: Наука и жизнь. 1999. № 6. С. 6—9.

33. Назва якога прадукта, вырабленага з той самай расліны, што за межамі рэспублікі лічыцца нацыянальнай беларускай, прымушае задаць пытанне нешта нахшталт гэтага: ці не сабакі пайшлі на яго прыгатаванне?

Ответ. Чыпсы (пытанне: «Чы псы?»).

34. В английском перечне эту роль выполняет звук «и». Какой звук выполняет аналогичную роль в русском?

Ответ. «Э» (бэ, вэ, гэ, дэ... в русском алфавите; би, ди, си, ви — в английском).

35. Драматург Островский покровительствовал актрисе Потехиной, за которой был один грешок: картавость (как злословили в театре, «36 букв русской азбуки не выговаривает»). Он требовал у дирекции театра Бренко дать Потехиной какую-нибудь главную роль, на что было отвечено полным согласием, но так, что Островский тут же отказался от своего требования. Почему?

Ответ. Потехиной дали роль в его пьесе (Катерины в «Грозе»).

Источник: *Гиляровский В.* Трущобные люди... Кишинев, 1988. С. 225.

36. Гитлер не хотел казаться смешным перед войсками, Черчилль был толст и неуклюж, а Рузвельт вообще был парализован. По этой причине все они придерживались одной традиции XX века, неизвестно кем введенной, но популярной до сих пор. Что это за традиция?

Ответ. Принимать парад на автомобиле.

Источник: *Суворов В.* Последняя республика. М., 1999. С. 11—12.

**ФИНАЛ ПЯТОГО АБСОЛЮТНОГО ЧЕМПИОНАТА
БЕЛАРУСИ ПО ИГРЕ «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»
ГОМЕЛЬ 1999 г.**

ИЗБРАННЫЕ ВОПРОСЫ

3. В пародийном «Соннике для новых русских» утверждается, что видеть во сне одно кольцо означает нулевую прибыль, два кольца — наручники. Что случится, когда видишь три кольца?

Ответ. Создашь (откроешь и т. п.) ООО (общество с ограниченной ответственностью).

Источник: Пальцы веером/ Сост. М. Кривиц. Мн., 1998. С. 113.

8. Опрос, проведенный среди вологодских школьников, выявил их мнение по поводу того, кто должен играть Наталью Гончарову в юбилейном международном сериале о Пушкине. Оказывается, Уитни Хьюстон или Наоми Кэмпбелл. На роль поэта же предлагаются двое — Леонардо ди Каприо и еще один актер, которого отдаленно связывает с происхождением Пушкина разве что фамилия... Кто он?

Ответ. Арнольд Шварценеггер.

Источник: радио «Юность», «Молодежный канал» 18 апреля 1999 г.

12. Среди статей «Словаря жаргона преступников», изданного НКВД в 1927 г., попадаются слова и идиомы, которые вполне можно расшифровать, пользуясь воображением и логикой. Попробуйте узнать одну из реалий тех лет в словосочетании «тыхтун с вертуном» и переведите его на понятный всем язык!

Ответ. Это автомобиль с шофером.

Источник: Словарь жаргона преступников/ Сост. Потапов, изд. НКВД, 1927.

13. Александр Грин изменил название своего романа «На теневой стороне», когда увидел на выставке гравюру Джона Гринвуда. На гравюре была изображена дорога. А куда она вела?

Ответ. Никуда (гравюра, как и роман Грина, называлась «Дорога никуда»).

Источник: *Грин А.* Собрание сочинений: В 6 т. М., 1965. С. 399.

14. В пародийном «Соннике для новых русских» утверждается, что видеть во сне одно кольцо означает нулевую прибыль, два кольца — наручники. Когда видишь три кольца, примета хорошая — это значит, что откроешь общество с ограниченной ответственностью. Четыре кольца во сне — тоже примета неплохая. К чему это?

Ответ. Купишь «Ауди» (фирменный знак — четыре переплетенных кольца).

Источник: Пальцы веером/ Сост. М. Кривиц. Мн., 1998. С. 113.

16. Помните предвыборный лозунг «Голосуй или проиграешь»? Великое, даже избыточное множество избирательных кампаний дало повод современным острословам представить выборы в детском саду, где на электорат воздействуют таким образом: «Голосуй и выбирай, а не то...» Закончите этот шедевр предвыборной агитации!

Ответ. «...А не то придет Бабай!» (принимается также «возьмет Бабай» и прочие окончания с Бабаем, не нарушающие стихотворного размера).

24. Знающие полярники наставляли участников советских трансарктических лыжных экспедиций: в безвыходном положении, когда не работает рация, можно подать сигнал «СОС», отстучав его на лыжной палке, помещенной в соответствующую среду. Кто в этом случае придет им на помощь?

Ответ. Подводники (палку предлагается опустить под воду, где сигнал услышат на одной из подводных лодок, несущих боевое дежурство подо льдами океана...).

25. Все попытки лондонских детективов начала века приблизиться к ворами, обсуждающим днем в условленном месте на открытом воздухе свои важные проблемы, проваливались: преступники замолкали, увидев приближающегося к ним незнакомого человека. Лишь один из сыщиков сумел подслушать разговор воров. Кем он для этого переоделся?

Ответ. Полицейским (воры не приняли в расчет туповатого «бобби», патрулирующего улицу...).

Источник: *Булычев К.* Женщины-убийцы. М., 1996. С. 119.

26. В полной колоде гадательных карт Таро 56 аналогичны современным игральным, а 22 — так называемые старшие арканы, среди которых «Маг», «Хозяйка», «Колесо фортуны», «Дьявол», «Шут» и прочие. Что изображено на карте, которая при выходе указывает, что разум спрашивающего не готов воспринять ответ?

Ответ. Ничего (это «белая» или «пустая» карта).

Источник: *Гоголицын Ю.* Предсказатели, маги, астрологи. М., 1987. С. 57.

28. По возвращении Пушкина из михайловской ссылки письма друзей к нему были полны изъявлениями восторга. И только Дельвиг высказал опасение судьбою человека, которого внезапное возвышение поэта могло оставить в одиночестве, в печальной неизвестности и без средств к существованию. О ком 15 сентября 1826 г. напомнил Пушкину добрый Дельвиг?

Ответ. О няне Арине Родионовне.

Источник: Первое сентября. 1998. № 88. С. 7.

37. Знаменитый петербургский сыщик Путилин, расследуя смерть иеромонаха Иллариона из Александро-Невской Лавры, сразу назвал место, где следует искать скрывшегося с деньгами убийцу. Путилин прекрасно знал загадочную русскую душу — агенты скоро отыскали негодя на станции Любань. Где конкретно?

Ответ. В станционном буфете (можно принимать по смыслу — «в ресторане», «в трактире» и т.п.).

Источник: *Булычев К.* Женщины-убийцы. М., 1996. С. 77.

38. Готовясь писать «Историю пугачевского бунта», Пушкин искал доступа к государственным архивам, хранящим документы об этих событиях. Предлог был найден скоро: поэт уведомил военного министра о том, что намеревается писать биографию знаменитого человека. О каком национальном герое якобы собирался писать Пушкин?

Ответ. О Суворове (участвовал в подавлении восстания, многие нужные материалы были найдены именно под этим предлогом).

Источник: *Лотман Ю.* А.С.Пушкин. Биография писателя. Л., 1983. С. 192.

42. Сотрудники филиалов «Макдональдса» на постсоветском пространстве называют дефектный «Биг-Мак» с котлетой, торчащей наподобие кукиша, «Фиг-Маком»; неудачный гамбургер, мясная прослойка которого напоминает высунутый язык, у них зовется хамбургером. Как называлось бы изделие фирмы «Макдональдс» с огурцами и сыром, предназначенное для шахматистов?

Ответ. Чесбургер (по аналогии с чизбургером).

50. «Ориенталиа» стало литературной модой в Европе с начала эпохи романтизма, философы-ориенталисты создали целое направление, существующее и поныне. Повторите крылатую фразу, которую сказал о предмете своих глубоких знаний советский ориенталист-практик во время одного из привалов на своем непрямом и полном опасностей пути домой.

Ответ. «Восток — дело тонкое...» (ориенталистика — востоковедение).

52. Редактор «Московского листка» Пастухов любил сенсации и репортеров своих воспитывал соответственно. Посылая за материалом, он напутствовал: «Разнохай то, о чем...» Одним словом закончите эту парадоксальную, но, с журналистской точки зрения, верную во все времена фразу!

Ответ. «...молчат».

Источник: *Гиляровский В. А.* Москва газетная., Мн., 1989. С. 75.

53. На советской самоходной зенитной установке ЗСУ-57-2 было два наводчика. Если вы догадаетесь о функции каждого из них, то легко назовете интеллектуальное развлечение, построенное на том же принципе!

Ответ. Кроссворд (один наводил по вертикали, другой — по горизонтали...).

60. Последний вопрос! Какое определение подобрал Василий Перов к заведению, изображенному им самим на картине, увидев которую, венгры воскликнули бы: «О, чардаш!»?

Ответ. «Последний» (полотно «Последний кабак у заставы»; как известно по-венгерски чардаш — это трактир или кабак...).

ЧЕМПИОНАТ ГОМЕЛЬСКОЙ ОБЛАСТИ ПО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫМ ИГРАМ

«СЕЗОН НАДЕЖД-2003»

2 ноября 2003 года

«ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»

*Редактор пакета и автор вопросов (за исключением
особо отмеченных) Леонид Климович*

ПЕРВЫЙ ТУР

1. 4-й гвардейский бомбардировочный корпус, 121-я гвардейская стрелковая дивизия, 96-я и 283-я стрелковые дивизии, 22-я артиллерийская дивизия прорыва, 231-й и 253-й танковые полки, 481-й минометный полк... Эти и другие части приказом Верховного Главнокомандующего от 26 декабря 1943 г. получили одно и то же почетное наименование. Какое?

Ответ. Гомельские.

Источник: Память. Гомель. Мн., 1999. С. 42.

2. Как объясняют члены вьетнамских общин в Беларуси, браки внутри общины — это не следствие закрытости. Дело в том, что знакомству вьетнамцев и белорусок часто мешает разница в этом. В чем же?

Ответ. В росте.

Источник: АиФ. 2003. № 9. С. 12.

3. Один из московских магазинов в районе Братеево имеет над входом неоновую вывеску, читаемую издали как «триста». Назовите профиль этого магазина!

Ответ. Это зоомагазин (ибо написано «ЗОО»).

Источник: упомянут.

4. Песня из фильма 30-х годов «Трактористы»:

Гремя огнем, сверкая блеском стали,
Пойдут танкисты в яростный поход,
Когда суровый час войны настанет
И нас в атаку Родина пошлет!

Но это — измененный позднее (причем по политическим причинам) текст. Каким словом кончалась в оригинале третья строка?

Ответ. Сталин («Когда нас в бой пошлет товарищ Сталин...»).

Источник: упомянут.

5. В одном из миров, придуманных фантастами, происхождение этого поверья объясняют так: колонистам детей заводить не рекомендуется — уж больно радиационная обстановка неблагоприятная... Потомков приходится заказывать по каталогу и ждать доставки около сорока недель. Как называется корабль, доставляющий на эту планету «готовый генетический материал»?

Ответ. Аист.

Источник: *Босяцкий Ф.* Корраль роботов. Мн., 2001. С. 31.

6. В атласе «Москва с каждым домом» городские кладбища обозначены частыми крестиками. Правда, не все... Кто посещает такие, не обозначенные как положено, кладбища?

Ответ. Например, мусульмане... (не обозначены крестиками кладбища других конфессий — мусульманские, иудаистские и т.п.).

Источник: упомянут.

7. Среди семнадцати источников мужского монастыря Ключевская Пустынь есть один, называемый «Слезки Божьей Матери». Какие заболевания он лечит?

Ответ. Глазные.

Источник: Православный календарь. 2003. Мн., 2002. 14 февр.

8. Скандал с гоголь-моголем и ромом, после которого Пушкин и Пущин едва не были исключены из Лицея, юный поэт упомянул в таком экспромте:

Мы недавно от печали,
Пушкин, Пущин, я, барон
По бокалу осушали
И Фому прогнали вон...

А зачем (по простодушному признанию поэта) в этом стихотворении барон Дельвиг, не принимавший участия в предосудительной забаве?

Ответ. Для рифмы.

Источник: Пушкинская энциклопедия 1799—1999. М., 1999. С. 122.

9. В книге «Утраченное наследство», посвященной памятникам архитектуры Беларуси, первый раздел называется «Погибшие защитники». О чем он повествует?

Ответ. О замках и крепостях.

Источник: «Страчаная спадчына». Мн., 1998. С. 5.

10. Советских летчиков перед войной готовили по невиданной трехмесячной программе. Специалисты отмечают, что был пример еще более сокращенной летной подготовки. Как называли пилотов, ею овладевших?

Ответ. Камикадзе (вместо «взлет-посадка» — только взлет).

Источник: *Суворов В.* Самоубийство. М., 2003. С. 70.

ВТОРОЙ ТУР

11. Во время Великой Отечественной войны многие русские пословицы были переиначены в соответствии с новыми условиями и наполнились новым смыслом. Например, появилась пословица «Врет, как сивый Геббельс». Закончите другую, появившуюся ближе к концу войны, пословицу «С миру по нитке — Гитлеру...»

Ответ. «...веревка».

Автор: Калюков Евгений, Ульяновск

Источник: Пословицы, поговорки, загадки. М., 1986. С. 11.

12. Российский ученый Чернышов считает, что так называемые «три рождения» — зачатие, рождение и смерть — это удел всех людей, кроме знаменитостей. Я не спрашиваю, что он называет «третьим рождением» таких людей — приведите дату «третьего рождения» Юрия Гагарина!

Ответ. 12 апреля 1961 г. (начало известности).

Источник: Наука и жизнь. 2002. № 11. С. 2.

13. Режиссер Покровский, трактуя образы Снегурочки и Купавы в опере Римского-Корсакова, часто упоминал эти две жидкости. Какие?

Ответ. Воду и кровь (в жилах соответственно Снегурочки и Купавы).

Источник: *Вишневская Г.* Галина. История жизни. Чимкент, 1993. С. 144.

14. Изобретателем чего церковное предание называет святого Павлина Милостивого, если во сне накануне своего изобретения (как гласит его житие) он увидел колеблемые ветром луговые цветы?

Ответ. Колоколов.

Источник: Православный календарь. 2003. Мн., 2002. 13 февр.

15. Я думаю, что молодым игрокам будет легче ответить на этот вопрос... В языках некоторых народов Африки есть губные и губно-зубные звуки, для передачи которых нет латинских букв. Условно их называют «звуки...» Звуки чего?

Ответ. Поцелуев.

Источник: *Рылюк Г. Я.* Истоки географических названий. Мн., 1997. С. 26.

16. Известная цыганка Таня, впервые увидав Пушкина, отозвалась о его внешности крайне непочтительно, сказав своей подруге: «Така, така... ламвракака!» «Така» означает «смотри». Ответьте, а как назвал этих самых «ламвракака» Редьярд Киплинг?

Ответ. Бандерлоги (ламвракака — обезьяна).

Источник: *Вересаев В.* Пушкин в жизни. Мн., 1986.

17. В фотоальбомах белорусского краеведа Яна Балзункевича нередко рядом с церквами и костелами сняты деревья. Жаль, иногда вместо отдельных ветвей — размытые пятна... Назовите виновника этих дефектов!

Ответ. Ветер (ветви качаются, и при большой выдержке изображение получается размытым).

Источник: Хрысціянскія храмы Беларусі на фотаздымках Яна Балзункевіча. Мн., 2001. С. 141.

18. Среди топонимических групп выделяются этнонимы — названия, отражающие наименования народов; антропонимы — названия, в основе которых лежат имена людей... Приведите хотя бы один астроним «звериного круга»!

Ответ. Спика, Регул, Кастор, Поллукс (любое название звезды из зодиакального созвездия).

Источник: *Рылюк Г. Я.* Истоки географических названий. Мн., 1997. С. 8.

19. В фантастической повести «Цель и средства» ученый-затворник, обращаясь к роботу, говорит: «Будешь моим Пятницей!» Робот не понимает, при чем здесь день недели, а автор каламбурит в том смысле, что человеку нужна она. Назовите ее!

Ответ. Среда.

Источник: НФ. Сборник научной фантастики. М., 1976. Вып. 15. С. 95.

20. В 1896 г. на коронационные праздники в Москву должен был приехать китайский сановник Ли Хунчжан. Купцы-однофамильцы Перловы добивались чести принять его у себя дома, причем один из них даже перестроил фасад своего особняка в китайском стиле. А чем торговали Перловы?

Ответ. Чаем.

Источник: Страницы минувшего. М., 1991. С. 20.

ТРЕТИЙ ТУР

21. Рыцарь Мочального образа, герой пародийного фэнтези Флориана Босяцкого, грустно признается, что количество его побед над соперниками равняется количеству глаз некоего мифологического существа — да и то после того, как это существо упустило свою добычу. Воспроизведите ответ существа своим собратьям, интересовавшимся именем этой добычи!

Ответ. Никто (количество побед — ноль, существо — циклоп Полифем с выколотым глазом, Одиссей представился ему как Никто).

Источник: *Босяцкий Ф.* Семеро против Фи. Мн., 2001. С. 136.

22. Галине Вишневской виолончель мужа представлялась подобием человеческого тела: дека — грудь и диафрагма певца, гриф с натянутыми струна-

ми — горло и голосовые связки. Ответьте одним словом — что она сравнивала со смычком?

Ответ. Дыхание.

Источник: *Вишневская Г. Галина. История жизни. Чимкент, 1993. С. 298.*

23. Американский экономист Торстейн Веблен еще в 20-е годы XIX в. описал парадоксальный психологический способ увеличения продаж. Сейчас он так и называется — «эффект Веблена». В чем он состоит?

Ответ. Поднять цену на товар (цена товара воспринимается как свидетельство качества).

Источник: *Огонек. 2003. № 1. С. 25.*

24. Амон в Древнем Египте был богом солнца, царем богов и покровителем власти фараонов. О происхождении культа Амона фиванского известно мало. И хотя специфическая окраска его статуй в современном сознании представляет его как бога неких меньшинств, на самом деле она означала, что Амон — это бог... Чего?

Ответ. Неба (статуи окрашены в голубой цвет).

Источник: Большая энциклопедия Кирилла и Мефодия, 2000. Ст. «Амон».

25. Во дворе одного из московских вузов стоит памятник героям Великой Отечественной войны. Памятник изображает двух солдат, один из которых с винтовкой поднимается в бой, а второй, раненый, пишет что-то на стене. Студенты, идущие на экзамен, стараются обходить памятник стороной. Скажите, какие два слова успел написать второй солдат?

Ответ. «Не сдадим».

Автор: Юлия Юдакова, Самара

Источник: памятник во дворе Института криптографии, связи и информатики.

Комментарии: редактор не знает, что писал солдат — «Не сдадим» или «Не сдадимся». Но успел написать именно «Не сдадим».

26. Обследование, проведенное недавно в Англии, показало, что средний современный англичанин, выходя из дома, несет на себе, если не считать одежды, около 370 фунтов стерлингов — и этим принципиально отличается от своего земляка начала XX века. Если вы догадаетесь в виде чего он несет эти деньги, то назовете хотя бы что-нибудь из этого.

Ответ. Это разнообразные электронные устройства (мобильные телефоны, пейджеры, электронные записные книжки и т.п.)

Источник: *Наука и жизнь. 2001. № 9. С. 58.*

27. Пожалуй, без того, о чем пойдет речь в вопросе, ответить вам будет нелегко...

Пензенский помещик Струйский, известный оригинал и графоман, уединяясь в своем кабинете на самом верху дома, переодевался Аполлоном. В этом кабинете, называемом Парнас, он предавался творчеству. Довольно часто крестьяне, подвернувшиеся в этот час около дома, подвергались наказанию с одной формулировкой: «Помешал...» Чему, если Пушкин утверждал, что оно, в отличие от рукописи, не продается?

Ответ. «...Вдохновению».

Источник: *Пыляева М.* Замечательные чудачки и оригиналы. СПб., 1898. С. 236.

28. Юлия Чичерина рассказывала, что однажды милиция остановила ее группу, возвращавшуюся с концерта, и оштрафовала каждого из музыкантов на сто рублей. Что потребовали «менты» после получения штрафа?

Ответ. Автографы.

Источник: *Огонек.* 2003. № 3. С. 42.

29. Святой праведник Иоанн Кронштадтский отвечал на эти вопросы, касающиеся нужд грешного человека, так: «Милость, очищение и освящение». «В церкви». «При богослужении». Что это за вопросы?

Ответ. Что? Где? Когда?

Комментарий: «Что человеку нужно? Где? Когда?» — и давал процитированные ответы...

Источник: *Православный календарь.* 2003 год. Гомель, 2002. 5 окт.

**«Я — ГРАЖДАНИН РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ»
ТУРНИР ПИОНЕРСКИХ ДРУЖИН ГОМЕЛЬСКОЙ
ОБЛАСТИ ПО ИГРЕ «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»
29 ноября 2003 года
ОТБОРОЧНЫЙ ЭТАП**

1-й ТУР

1. У 1913 годзе «Наша ніва» пісала, што ва ўсіх губернях Расійскай Імперыі, лічачы Чарнігаўскую, Цвярскую, Ковенскую, Пскоўскую, Калужскую і Арлоўскую, іх 8 мільёнаў 317 тысяч. Пра каго ішла гаворка?

Адказ. Пра беларусаў.

2. Гэтая «частка хлеба без мякіша» вучылася ў Кракаве, ступень доктара атрымала ў Падуанскім універсітэце, сваю славетную дзейнасць пачала ў Празе, а працягвала ў Вільні.

Назавіце яе імя і прозвішча!

Адказ. Францыск (Францішак) Скарына.

Каментарый: скарына, скарынка — гэта менавіта «частка хлеба без мякіша», далей прыведзены асноўныя этапы жыццёвага шляху беларускага першадрукара.

3. З даўніх часоў у беларускай мясцовасці з назваў Гарывада існаваў нейкі промысел, прадукт якога меў і вайсковае прымяненне. Што здабываюць у тых мясцінах у наш час?

Адказ. Нафту.

Каментарый: назва «размаўляючая» — «вада гарыць»; дарэчы, гэта мясцовасць — на Гомельшчыне, Рэчыцкі раён...

4. Адною з першых (у 1913 г.) выканалала ролю Паўлінкі ў славетнай п'есе Купалы пані Мядзелка — удзельніца Першага Беларускага таварыства драмы і камедыі. А як было яе імя?

Адказ. Паўлінка (Паўліна).

5. Уладзімір Караткевіч у сваёй кнізе «Зямля пад белымі крыламі» падзяляў Беларусь на пяць вялікіх раёнаў: Азёрны край — Нарач і Віцебшчына, цэнтр — Мінскае ўзвышша і Слуцкая раўніна, усход — Магілёўшчына, Панямонне — Гародзеншчына». Як ён яшчэ называў пяты раён — Поўдзень?

Адказ. Палессе (Падняпроў'е — таксама дакладны адказ).

6. З народных прыкмет: «Іван Прадцеча гоніць яе далеча». Якая жывая істота маецца на ўвазе?

Адказ. Птушка.

Каментарый: Іван Прадцеча — гэта восеньскае свята...

7. Яна дачка князя Святаслава. Але замест жыцця ў спакоі і ў раскошы яна абрала нялегкую долю хрысціянскай сціпласці і асветніцтва. Памерла яна, як і марыла, на Святой Зямлі. Але ж у пачатку XX ст. яе астанкі былі вернуты на радзіму. У які горад?

Адказ. У Полацк.

Каментарый: гаворка ішла пра Еўфрасінню Полацкую.

8. Уладзімір Караткевіч жартам неяк адзначыў, што лепшы помнік аднаму беларускаму пісьменніку стаіць перад мінскім Домам афіцэраў. Што гэта за пісьменнік?

Адказ. Максім Танк.

Каментарый: перад Домам афіцэраў на самой справе стаіць танк.

9. На карціне Марачкіна, прысвечанай Максіму Багдановічу, юнак у студэнцкай тужурцы з аркушам паперы ў руках і дзяўчына з кветкамі. Ёсць там і дрэва... Здагадайцеся аб назве гэтага твора, у якім толькі два імя.

Адказ. Максім і Вераніка.

Каментарый: вядомая песня (якую, дарэчы, выконваюць «Песняры») — «Вераніка»; гэта імя каханай Багдановіча, якое ён выразаў на дрэве.

10. У 1995 г. па волі народа на гэтым стала больш чырвонага, з'явілася зяленае, а белае стала асноваю для пяці ромбаў. А зараз адкажыце, у якім месяцы адзначаецца дзяржаўнае свята гэтага?

Адказ. У маі.

Каментарый: гаворка пра сцяг Беларусі; свята дзяржаўнага сцяга і герба — другі тыдзень мая.

2-й ТУР

11. Легенда гласіць, што всего некалькім беларускім дворянам удалося прыняць удзел у трох судьбоносных для всего славянскага мира битвах: разгроміў татар у Сіней Воды, Куліковскай бітве... Назовіце трэцяе сражэнне!

Ответ. Грюнвальд.

12. Так называлось место в Москве, где было принято решение о создании Московского Художественного Театра. Точно так же называется место в Беларуси, куда ежегодно стремятся артисты и зрители. Назовите оба места двумя словами!

Ответ. «Славянский базар».

Комментарий: в ресторане «Славянский базар» Станиславский и Немирович-Данченко придумали нынешний МХАТ, а про «Славянский базар» в Витебске знают все...

13. Фамилию этого белорусского магната выводят от слова со значением «советовать» — и он, и его предки были советчиками князьям и королям. Вспомните черную даму и назовите всемирно известное место жительство этого магната!

Ответ. Несвиж.

Комментарий: магнат Радзивилл (от слова «радзіць» — «советовать»); «Чорная панна Нясвіжа» — известная легенда (а также пьеса); Несвижский замок — всемирно известный памятник архитектуры.

14. Этот российский художник, работавший в XIX — XX вв., написал известное полотно «Белорус». Какую картину этого же художника вспоминают чаще всего, хотя она и не существует?

Ответ. «Приплыли».

Комментарий: художник Илья Репин.

15. Честь, Слово, Хозяин, Забота... Уважаемые знатоки-пионеры, закончите этот перечень словом, которое Горький определил как «высшую степень товарищества»!

Ответ. Дружба.

Комментарий: речь о законах пионеров БРПО.

16. Первый приказ о переходе к обороне (в сущности, первый приказ об отступлении) с начала Второй мировой войны был отдан штурмовым частям германской армии на белорусской земле. Назовите город, число и месяц!

Ответ. Брест, 22 июня.

Комментарий: уже в первый день войны под Брестом фашисты были вынуждены отступить...

17. По традиции вместе с магдебургским правом город получал ЭТО. Внимание, вопрос! А что изображено на этом у города Гомеля?

Ответ. Рысь.

Комментарий: вместе с магдебургским правом город обычно получал герб.

18. Первой в мире страной, добровольно отказавшейся от этого оружия, была Республика Беларусь (что зафиксировано в соответствующих документах). Какое это оружие?

Ответ. Ядерное (атомное).

19. Согласно уставу БРПО, деятельность организации направлена на социальную защиту детей и подростков, гражданское и патриотическое воспитание подрастающего поколения, благотворительность, защиту окружающей среды... Мы не упомянули еще три направления. А теперь назовите хотя бы два из трех министерств, которые занимаются тем же!

Ответ. Министерство спорта и туризма, министерство культуры, министерство иностранных дел (засчитывать ответ, если названы любые два).

Комментарий: неназванные направления — развитие спорта и туризма, возрождение белорусской культуры, осуществление международной деятельности.

20. В первобытных племенах у него был специальный хранитель. В Средние века к нему прибегали, чтобы не проливать кровь. Опытные путешественни-

ки знают не менее десятка его разновидностей. 20 июня 1922 г. произошло событие, которое сейчас отмечают как его праздник. Праздник чего?

Ответ. Костра (пионерского костра).

Комментарий: в племенах, не умевших добывать огонь, костер поддерживал специальный человек; инквизиция называла сожжение на костре «казнь милостивая без пролития крови»; существует множество видов костра; 20 июня, в день сбора первого пионерского отряда, — упомянутый праздник.

Приложение 3
ВОПРОСЫ ДЛЯ «СВОЕЙ ИГРЫ» И «ТРОЙКИ»
«СВОЯ ИГРА»
ЧЕМПИОНАТ ГОМЕЛЯ 1999 г.

СИНИЙ РАУНД

СИНИЙ ЦВЕТ

1. Этот водоем зажгли две лисички (*Море синее*).
2. Хотя она в наших местах в основном желтая, ее называют синей (*синица*).
3. Композиция этой группы называется «Синева» («*Снейс*»).
4. В его романе звучит симфония 4,750 мю (*И. Ефремов. Туманность Андромеды*).
5. «Цвет небесный, синий цвет / Полюбил я с малых лет». Так писал... (*Бараташвили в переводе Пастернака*)

КНИЖНЫЙ МИР

1. Этим словом назвал Данте главное свое произведение (*комедия*).
2. «Кровь и пот» — так первоначально назывался роман Шолохова... («*Поднятая целина*»).
3. Любителя книг называют библиофилом, а если любовь эта переходит во всепоглощающую страсть, то... (*библиоманом*).
4. Так называлась книга форматом в четверть листа (*ин-кварто*).
5. Его перу принадлежат сатиры «На хулящих учение» и «К уму своему» (*Антиох Кантемир*).

ОЙ, МОРОЗ...

1. Именно это, по мнению кота Матроскина, вырабатывает холодильник (*мороз*).
2. Эта северная птица, согласно неприличной частушке, мороза не боится (*гага*).
3. «Ой, мороз...» — распевал он в роли таежного милиционера (*Валерий Золотухин*).
4. Так называются системы, производящие мороз (*криогенные*).
5. При таком морозе в большинстве районов СССР в эпоху Брежнева закрывались школы (*больше 25 градусов*).

ПРОЛИВЫ

1. Первым им прошел казак, а назвали в честь немца (*Берингов пролив*).
2. Об эти проливах мечтали славяне-патриоты великой Российской Империи (*Босфор и Дарданеллы*).
3. Сначала — узкий Магелланов пролив, а южнее и шире Магелланова — он (*пролив Дрейка*).
4. Из Карского в Баренцево море не пролив, а... (*ворота — Карские*).

5. Этим неприличным проливом можно проплыть между Африкой и Аравией (*Баб-эль-Мандебским*).

СПОРТ

1. Этот спортивный инвентарь можно найти в кошелке для персиков после 1891 г. (*баскетбольный мяч*).

2. Если человек встал на коньки, то это конькобежец, а если яхта, то это... (*бур*).

3. Этим отличался велосипед, изобретенный, по одним источникам, англичанином Старлеем, а по другим — французом Сивраком (*он был двухместным — тандем*).

4. Именно это слово, обозначающее спортсмена-победителя, так не любил Ленин (*чемпион*).

5. В этом городе прошла Олимпиада, золотую медаль которой Венский монетный двор в 1964 г. оценил ровно в 532 шиллинга (*Инсбрук*).

...А В ТЮРЬМЕ МОЕЙ ТЕМНО

1. Под этим названием тюрьма во Владимире известна всем — от политэзков до любителей «воровых» песен (*Владимирский централ*).

2. Эти культовые здания практически не требовали в сталинские времена переделки под тюрьмы (*монастыри*).

3. Это было положено держать поверх одеяла во время сна в советских тюрьмах 40-х годов (*руки*).

4. Так на жаргоне заключенных называли наклонный щит, загораживающий окно в тюремной камере (*намордник*).

5. Так назывался орган советских политкаторжан до его закрытия в эпоху репрессий (*«Тюрьма и ссылка»*).

-ОКО-

1. Этот архитектурный стиль перекудрявил даже барокко (*рококо*).

2. Так правильно называют «рожки» троллейбуса (*токоприемники*).

3. Этим красивым словом можно назвать проститутку (*кокетка*).

4. Так наши предки называли горизонт (*окоем*).

5. В этой посуде готовят жульен (*кокетница*).

ОПЕРА

1. Этим привычным школьнику словом переводится с итальянского слово «опера» (*сочинение*).

2. В этой опере звучит «Марш Радамеса» (*«Аида»*).

3. Больш Дзяржаўнага тэатра оперы і балета толькі па наміналу... (*Дворец профсоюз*).

4. Оперная тетралогия о них принадлежит Вагнеру (*Нибелунги*).

5. Он написал свою «Русалку» на 55 лет раньше Даргомыжского (*Сметана*).

КРАСНЫЙ РАУНД

КТО ПОД КРАСНЫМ ЗНАМЕНОМ?

1. «Кто под красным знаменем раненый идет?» — спрашивали в песне. И тут же называли фамилию (*Щорс*).
2. Этим знамя фашистской Германии было похоже на флаг СССР (*цветом*).
3. В ВМФ СССР красным был не флаг, а именно он (*гюйс*).
4. Эту букву обозначает в международном флажном своде красный флаг (*B — bravo*).
5. «Поднимающий знамя» — это центральная часть триптиха Коржева... («*Коммунисты*»).

АЛЕКСАНДРЫ

1. Этот Александр был спутником ненормального Алонсо (*Санчо Панса*).
2. Этот Александр дал название одной из единиц электричества (*Вольт*).
3. Этот Александр перед кончиною принял постриг и имя Алексей, а после кончины был канонизирован (*Невский*).
4. «Жил Александр Герцевич, еврейский музыкант», — пела Алла Борисовна на стихи... (*Мандельштама*).
5. Так берлинцы по-свойски именуют Александерплатц (*Алексе*).

МАШИНА ВРЕМЕНИ

1. Под него не советуется прогибаться «Машина времени» (*под изменчивый мир*).
2. Так назывался программный альбом «Машины времени», записанный на двух дисках в 1986 г. («*Реки и мосты*»).
3. Так — очень просто — назвал свои мемуары лидер «Машины времени» Андрей Макаревич («*Все очень просто*»).
4. Так называлась самая знаменитая ругательная статья, посвященная «Машине времени» в частности и советскому року вообще («*Рагу из Синей птицы*»).
5. Так первоначально называлась группа «Машина времени» («*Машины времени*»).

СРЕДИ ЗВЕЗД

1. Этим словом можно назвать и Проксиму Центавра, и гнома (*карлик*).
2. Столько рыб на звездных картах земного неба (*три — созвездия Рыб и Южной Рыбы*).
3. Этим собачьим словом астрономы называют Сириус Б (*щенок*).
4. Их китайские астрономы называли «звездами-гостьями» (*сверхновые*).
5. Звезда Беллатрикс — воительница — находится в созвездии... (*Ориона*)

В ВЕКАХ

1. Под этим названием нам больше известна реформа в России 1653 г.
2. Она сменила Сталина на высоком волжском берегу в начале 60-х (*Родина-мать*).

3. Спонсором этого историографа был Александр Первый (*Карамзин*).
4. В этом городе был в 1975 г. подписан Заключительный акт Совещания по безопасности и сотрудничеству в Европе (*Хельсинки*).
5. Записки об этой войне упоминают о евангельских временах (*Галльской*).

КИСТИ И КРАСКИ

1. Два этих слова повторяются под большинством картин (*холст, масло*).
2. С этого палехские мастера перешли при Советах на шкатулки и подносы (*с икон*).
3. В этих городах — две знаменитейшие панорамы Рубо (*Мокса и Севастополь*).
4. Этого французского любителя «ню» называли «певцом радости» (*Ренуар*).
5. Так называют плоскую широкую кисть на короткой ручке (*флейтци*).

НЕБО ЗОВЕТ

1. Этот актер сыграл «Воздушного извозчика» (*Жаров*).
2. Эту некогда скандальную группу иногда передвигает левой рукой пилот (*сектор газа*).
3. Так назвали самолет И-153 за характерный изгиб крыльев («*Чайка*»).
4. Его призывал на самолет известный лозунг 30-х годов (*комсомольца*).
5. Этот бич авиации 30 — 50-х — всего-навсего сочетание изгибных и кривильных элементов крыльев или оперения самолета (*флаттер*).

РАТНОЕ ДЕЛО

1. Для этого Петр Первый снимал монастырские колокола (*для пушек*).
2. Ее в начале сороковых называли «карманной артиллерией» (*гранату*).
3. Это самое знаменитое изобретение человека по имени Хайрем (*пулемет Максима*).
4. «Высота, скорость, маневр, огонь» — такую формулу воздушного боя предложил... (*Покрышкин*).
5. Именно они были «отцами» для солдатушек — бравых ребятушек (*русские полководцы*).

ПТИЦЫ, РЫБЫ, ЗВЕРИ

1. Для этой птицы проводились и проводятся многие мероприятия (*для галочки*).
2. Этот класс позвоночных находится между круглоротыми и амфибиями (*рыбы*).
3. Это второе название зеленой черепахи (*суповая*).
4. Эта птица на флаге Новой Гвинеи (*райская*).
5. Это животное символизировало для Солженицына его борьбу с советской системой (*теленок, который бодался с дубом*).

СВОЯ ИГРА

1. Она становится доступной для чемпиона «Своей игры» без всякой платы (*сеть Интернет*).
2. Символ этого спонсора «Своей игры» — два треугольника («*Парта*»).
3. Этот петербургский математик — дважды Ученый Кот (*Либера*).

4. Так называли «Свою игру» в свое время американцы («*Джепарди*»).
5. Этот автомобиль был обещан первым победителям «Своей игры» («*Пежо*»).

ЧЕМПИОНАТ ГОМЕЛЯ 2000 ГОДА

СИНИЙ РАУНД

СИНЕЕ МОРЕ

1. Именно это животное сумело потушить синее море, подоженное спичками (*бабочка*).
2. Именно это море в одной из песен советских времен объявлялось самым синим в мире (*Черное*).
3. Именно эти рыбы действуют в голливудском «ужастике» «Глубокое синее море» (*акулы*).
4. Именно так называется в русских заговорах море, на котором лежит остров Буян (*Синее*).
5. Именно к этому океану Земли относится Синее море (*ни к какому — нет его*).

ДЕНЬГИ

1. Всевидящее око тарашится на нас именно с этой банкноты (*1 доллар США*).
2. Именно эта валюта объединяет Фиджи, Багамы и Каймановы острова (*доллар*).
3. Именно так называется шведский эквивалент копейки (*эре*).
4. На латыни — «*resipia non olet*», а по-русски? («*Деньги не пахнут*»).
5. На рынках этой страны сдачу дают курушами (*Египет*).

В НЕБЕСАХ

1. Именно это явление характеризуется посветлением небес перед восходом Солнца (*заря*).
2. Именно он плавал на золотой лодке в египетских небесах (*Ра*).
3. Именно так называют ночную молнию без грома (*зарница*).
4. Именно он отправил своей песней поезд в небеса (*Высоцкий*).
5. Именно они на старинных звездных картах сопровождают в небесах Ориона (*Гончие Псы*).

-ОРО-

1. Именно они возникают в результате подвижек и сжатия льдов (*торосы*).
2. Именно этот доктор-вивисектор проводил свои опыты на острове своего имени (*Моро*).
3. Так охарактеризовал птицу в заглавии своего произведения Герцен (*воровка*).
4. Именно так называли наши предки галлюцинации (*морок*).
5. Именно так называется символ «все в себе», изображаемый в виде змеи, кусающей свой хвост (*ороборо*).

НА ВОЙНЕ КАК НА ВОЙНЕ

1. Именно в этом фильме главный герой — лейтенант Малешкин («*На войне как на войне*»).
2. Именно он возглавил пунов в войне против Рима (*Ганнибал*).
3. Именно эту войну Петр Первый назвал «трехвременной школой» (*Северную*).
4. В Красной Армии — фронт, а в вермахте? (*группа армий*).
5. Именно так назывались в послевоенных советских энциклопедиях десять операций завершающего периода Великой Отечественной войны (*Десять сталинских ударов*).

БЕЗБОЖНИКИ

1. Именно так звучит по-гречески слово «безбожник» (*атеист*).
2. Именно этими двумя словами Казимир Лыщинский закончил свой трактат «О несуществовании Бога» (*бога нет*).
3. «Я не нуждаюсь в гипотезе Бога», — гордо ответил этот безбожник Наполеону (*Лаплас*).
4. Именно такими были безбожники под водительством Емельяна Ярославского (*воинствующиеми*).
5. Безбожник-социалист Маркс писал: «Религия будет исчезать в той мере, в которой будет развиваться...» (*социализм*).

КРАСНЫЙ РАУНД

ВСЕ КРАСНОЕ

1. Именно это обнаружил на Красной планете Скиапарелли (*каналы*).
2. Именно в его повести героев пугают красной свиткой (*Гоголь*).
3. Именно это у красного света больше, чем у синего (*длина волны*).
4. Именно она написала детектив «Все красное» (*Хмелевская*).
5. Именно в результате этой неприятности возникла Красная площадь (*пожар*).

СЕРГЕЕВИЧИ

1. Этого Сергеевича называли «меченым царем» (*Горбачева*).
2. Грузинские князья Чавчавадзе породнились именно с этим Сергеевичем (*Грибоедовым*).
3. У этого Сергеевича был дядя-поэт Львович (*Пушкин*).
4. Именно этот Сергеевич изобрел нечто, называемое системой (*Станиславский*).
5. Именно этот русский город основал Сергей, у которого не могло быть Сергеевичей (*Сергиев посад*).

МАШИНА ВРЕМЕНИ

1. Именно он ввел в фантастику сочетание «машина времени» (*Уэллс*).
2. Он с помощью машины времени появился перед мусоровозом в Лос-Анжелесе 1984 г. (*Терминатор*).

3. Именно так звучала фамилия инженера, построившего машину времени в доме, управляемом Иваном Буншей (*Тимофеев*).

4. Так называлась могучая организация, управлявшая временем в романе Айзека Азимова («*Вечность*»).

5. Именно этого музыканта «машинисты» решили уволить в начале 2000 г. (*Подгородецкий*).

О СПОРТ!

1. «О спорт, ты мир!» — воскликнул однажды этот французский барон (*де Кубертен*).

2. Именно по этому древнерусскому спорту нет мировых чемпионатов, а чемпионаты СССР проводились с 1936 г. (*городки*).

3. Именно в этом виде спорта была чемпионкой с 1958 по 1962 год советская спортсменка Быкова (*шахматы*).

4. Именно он стал первым олимпийским чемпионом среди гомельчан (*Гейштор*).

5. Именно в этом городе должны были проходить 13-е Олимпийские игры современности (*Лондон*).

МЫ — БРОДЯЧИЕ АРТИСТЫ

1. Именно так называли средневековые французы бродячих школяров — певцов и актеров (*ваганты*).

2. Именно этот бродячий театр в основном нес культуру в массы на территории нынешней Беларуси (*батлейка*).

3. Именно он в своем «голубом периоде» писал бродячих актеров (*Пикассо*).

4. Именно он играл бродячего актера-скомороха в «Страстях по Андрею» (*Ролан Быков*).

5. Так у испанских бродячих актеров называлась труппа из тринадцати человек (*компания*).

ЛЮДИ И ЗВЕРИ

1. Именно это непарнокопытное приходит к человеку в состоянии *delirium tremens* (*белый конь*).

2. Именно этого родственника верблюда молодые украинские знатоки заподозрили в интимных связях с инками (*гуанако*).

3. Именно с этой птицей сравнил марафонца в своем бессмертном монологе Аркадий Райкин (*страус*).

4. Это животное было напарником прогрессора Абалкина на планете Надежда (*голова*).

5. Именно этот человеческий порок у Данте символизирует рысь (*сладо-страстие*).

ДРАКОН

1. Этот цвет больше всего идет дракону-2000 (*белый*).

2. Хотя китайский дракон и летает, этого у него нет (*крыльев*).

3. Именно так звали взломщика, подрядившегося выкрасть сокровища гномов у дракона Смауга (*Бильбо Бэггинс*).
4. Так испуганные белорусы называли страшных драконоподобных тварей (*цмоки*).
5. Этот орган обозначает в созвездии Дракона звезда Эльтаннин (*глаз*).

ФИНАЛ

СИНИЙ РАУНД

РОДНЯ

1. Она была второй у героини латиноамериканского сериала (*мама*).
2. Так ээки называли на зоне оперуполномоченного (*кум*).
3. Так зовут женатых на родных сестрах (*свояки*).
4. Так рыбаки звали водяного (*дед*).
5. Так была фамилия женщины, известной как тетка Чарлей (*д'Альвадорес*).

ЗВЕРИ

1. Этот зверь был изображен на белорусских трех рублях (*бобр*).
2. Этого зверя искали перед Чебоксарами (*Чебурашка*).
3. Этого зверя казнил на ногте гоголевский будочник (*вошь*).
4. Под этим зверем зрители видели жену Штирлица («*Слон*»).
5. Он зазывал простофилю, выкрикивая: «Зверь, именуемый кот!» (*Насреддин*).

ОНЕГИН, ДОБРЫЙ МОЙ ПРИЯТЕЛЬ

1. От этого Онегин не мог отличить хорея (*ямб*).
2. В этой главе Онегин поселился в дядином доме (*во 2-й*).
3. Столько ежегодных балов давал отец Онегина (*три*).
4. Этот сан носил учитель Онегина (*аббат*).
5. Столько шагов отмерил Загорецкий в дуэли Онегина с Ленским (*32*).

КРУГОМ ВОДА

1. Так называют линейную часть дистанции для одной лодки (*вода*).
2. Этот водоем — северная граница Турции (*Каспий*).
3. Так в народе называют болезни, связанные с отечностью (*водянка*).
4. Эта вода в сказках заживляет раны (*мертвая*).
5. Именно этой воды желают спортсменам-гребцам (*легкой*).

БУНТАРИ

1. Он ходил с ватагой «за зипунами» (*Разин*).
2. Этот бунтарь был убит ударом ледоруба (*Троцкий*).
3. Его появление принял Фамусов за бунт (*Скалозуб*).
4. Он возглавил «Бунт 14-ти» в Академии художеств (*Крамской*).
5. Эта часть гардероба капитана-исправника легко могла усмирить бунт чичиковских крестьян (*фуражка*).

КИСТИ И КРАСКИ

1. Их не умел рисовать Левитан (*людей*).
2. Он написал, как Ермак покоряет его родину (*Суриков*).
3. Этого художника называли «русским гуру» (*Рерих*).
4. Эту картину Непринцева ошибочно называют «Василий Теркин» («*Отдых после боя*»).
5. Этот элемент объединяет живописца и гинеколога (*мазок*).

КРАСНЫЙ РАУНД

БРАТЬЯ И СЕСТРЫ

2. Он не считал себя сторожем брату своему (*Каин*).
4. Эти сестры носили одинаковые имена у обоих Толстых (*Катя и Даша*).
6. Он написал эпопею «Братья и сестры» (*Абрамов*).
8. Эти сестры так и не уберегли Констанцию Буонасье (*кармелитки*).
10. Так переводится с немецкого слово «geschwister» (*братья и сестры*).

ИСТОРИЯ С ГЕОГРАФИЕЙ

2. Имя этого исторического деятеля носил Каракумский канал (*Ленин*).
4. 1000 A.D. — год открытия... (*Америки викингами*).
6. Эта история изменила название географического объекта Яик (*Пугачевский бунт*).
8. В этом году получены первые фотографии обратной стороны Луны (*1959*).
10. Именно он попал в историю с географией благодаря спасенному из заточения (*Волька Костыльков*).

АВТОРА!

2. Он соавтор Жуковского в тексте «Боже, царя храни!» (*Пушкин*).
4. Он отправил Лося в космос (*А. Н. Толстой*).
6. Он давал советы, как нам обустроить Россию (*Солженицын*).
8. Он получил Нобелевскую премию за яблоки (*Бунин*).
10. Этого автора ошибочно переводят как «поцелуй» (*Бизе*).

ТРИ БУКВЫ

2. Он золотой у Стамбула и Владивостока (*рог*).
4. Это американский аналог нашей речевки (*рэн*).
6. Так еще называли программу «Звездные войны» советские идеологи (*СОИ*).
8. Он родоначальник всех христианских священников (*Сим*).
10. Это и телеканал, и альпинистский термин (*орт*).

ТИШЕ, МЫШИ...

2. Эти маленькие хищники упоминаются в считалке «Тише, мыши...» (*кота-та*).
4. «Мышь белая!» — прочитал Райкин. А написал... (*Жванецкий*).
6. Так звали мышей в мультсериале про кота Леопольда (*никак*).

8. Она тише всех баюкала маленького мышонка в известном стихотворении (*щука*).

10. Этого нет у белорусской мыши в отличие от русской (*мягкого знака*).

У ЛУКОМОРЬЯ

2. Этим пахнет у Лукоморья (*Русью*).

4. Это пил у Лукоморья Пушкин (*мед*).

6. Эту сказку рассказал у Лукоморья Пушкину ученый кот («*Руслан и Людмила*»).

8. Эта ошибка в названии гомельского бара «У Лукоморья» («*ЛукАморье*»).

10. У них Лукоморьем была улица (*Стругацкие*).

СВОЯ ИГРА

ОРУЖИЕ

Этим оружием Теркин нокаутировал немца в главе «Поединок» (*незаряженная граната*).

ПЕРВЫЙ ЧЕМПИОНАТ БЕЛАРУСИ ПО «СВОЕЙ ИГРЕ» ГОМЕЛЬ, 1 МАЯ 2003 г.

ПЕРВЫЙ ПАКЕТ

МОЙ ДЯДЯ

10. Именно этого зверя в детской считалке съел дядя Федя (*медведя*).

20. Жилое строение этого дяди описала Гаррнет Бичер-Стоу (*дяди Тома*).

30. Родственник — дядя. А крепостной воспитатель... (*дядька*).

40. Этот поэт приходился Пушкину дядей (*Василий Львович Пушкин*).

50. На вопрос невинной девочки о разнице этих животных Лабрюйер называл быков отцами телят, а дядями — их (*волово*).

САМЫХ ЧЕСТНЫХ ПРАВИЛ

10. За такую игру вручают приз «Файр плэй» (*за честную*).

20. Нарушение правил по-другому называется этим словом из трех букв (*фол*).

30. Этот мяч не разрешают трогать строгие правила гольфа (*чушкой*).

40. Это самое знаменитое нарушение правил, допущенное Диего Марадоной (*игра рукой*).

50. Такое расстояние между барьерами (в шагах) предусматривали правила дуэли Пушкина и Дантеса (*10 шагов*).

КОГДА...

10. Этот царь упоминается, когда говорят об очень давних временах (*Горох*).

20. Солист этой белорусской группы просит не отдавать его гитару, когда за ним придут санитары (*НРМ*).

30. Его увидела пушкинская Татьяна, когда 3 января выглянула в окно (*снег*).

40. Во фразе «Когда езжу, а когда и пешком хожу» наречие «когда» можно заменить словом... (*иногда*).

50. Так переводится восклицание ворона «Nevermore!» из стихотворения Эдгара По. (*Никогда!*)

НЕ В ШУТКУ

10. Пржевальский, чтобы не давать повода для шуток, указывал, что родился 31 марта, хотя на самом деле... (*1 апреля*).

20. Эта нешуточная карта получила имя от английского слова «шутка» (*джокер*).

30. Шутка или комический трюк в американском кино называются этим словом из трех букв (*гэг*).

40. «Какую шутку со мной удрала Татьяна!» — в одном из писем жаловался Пушкин. Что же сделала Татьяна? (*Замуж вышла*).

50. Об этой женщине президент Линкольн то ли в шутку, то ли всерьез сказал, что она развязала большую войну (*Гаррет Бичер-Стоу*).

ЗАНЕМОГ?

10. Медики шутят: если грипп лечить, болезнь продолжается 7 дней, а если не лечить... (*неделю*).

20. Туда посылали сто лет назад того, кто занемог простудой (*в баню*).

30. Эта группа — тезка той самой болезни, которой занемог Евгений Онегин («*Сплин*»).

40. Прививки против этой болезни собирался делать Шурик в фильме «Кавказская пленница» (*ящур*).

50. Д. Джерролд сравнивал ее с корью: чем позже приходит, тем опаснее (*любовь*).

ОН-

10. Этот герой Пушкина из галереи «лишних людей» (*Онегин*).

20. Так еще называют мускусную крысу (*ондатра*).

30. Этот поделочный камень — ленточно-полосчатая разновидность агата (*оникс*).

40. Они годились и для сапог, и для лаптей (*онучи*).

50. Это одно из названий осла (*онагр*).

УВАЖАТЬ СЕБЯ ЗАСТАВИЛ

10. Это обязательный вопрос при употреблении «на троих». (*Ты меня уважаешь?*)

20. Это и уважаемый человек, глава рода, и высший церковный сан (*патриарх*).

30. Это печальное известие заменяли словами «уважать себя заставил» современники Пушкина (*умер*).

40. Когда дворянин говорил крестьянину, что поставит его выше себя, речь шла не об уважении, а о ней (*о виселице*).

50. Этот советский педагог заставил уважать себя даже малолетних беспризорников (*Макаренко*).

И

10. Он — папа Атланта, Прометея, Эпиметея и Менетия (*Ианет*).

20. До революции эта тема называлась бы «И...» (*восьмеричное*).

30. Эти девять небесных объектов расстрелял лучник И, спасая народ от засухи (*солнца*).

40. Это и китайский путешественник 7 века, и Книга (*И Цзин*).

50. Математик, член-корреспондент АН СССР (1925; член-корреспондент РАН с 1924), известен трудами по теории чисел. Назовите ФИО. (*Иван Иванович Иванов*).

ЛУЧШЕ!

10. Оно, как говорили в советские времена, враг хорошего (*лучшее*).

20. Как считают специалисты, томатный сок лучше употреблять без нее (*соль*).

30. В шуточной переделке пословицы говорится, что лучше синица в руках, чем она под кроватью (*утка*).

40. Она в 1954 г. сыграла в фильме «Нет лучше бизнеса, чем шоу-бизнес» (*Мэрилин Монро*).

50. Одна из пьес Островского называется «Правда хорошо, а ОНО лучше» (*счастье*).

ВЫДУМАТЬ НЕ МОГ

10. Эта строфа «Евгения Онегина» помогла автору выдумать темы «Своей игры» (*первая*).

20. Именно на это слово никак не мог выдумать рифму поэт Цветик (*пакля*).

30. Такое животное до открытия пятого континента не мог выдумать ни один европейский зоолог (*сумчатое*).

40. Итальянцы утверждают, что Попов не мог выдумать радио раньше его (*Маркони*).

50. Знаменитая фраза Вольтера: «Если бы его не существовало, его следовало бы выдумать». Кто он? (*Бог*.)

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ФЕСТИВАЛЬ ПО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫМ ИГРАМ «КУБОК ПОЛЕСЬЯ-2003»

«ТРОЙКА»

ОТБОРОЧНЫЙ ТУР 10 ТЕМ

За одно очко.

НЕКТО ДРУЗЬ

Так звали папу Александра Абрамовича Друзя (*Абрам*).

С этим грибом обычно путают Магистра Игры в народе (*с груздем*).

В семье Друзя три женских имени... (*Елена, Инна, Марина*).

КИНО

В этом жанре писал Ки-Но Цураюки (*танка*).

Основной рудой этого металла является киноварь (*ртуть*).

Он выступил саунд-продюсером первого альбома группы «Кино» (*Гребенщиков*).

-ЛЕО-

Этого бельгийского короля вряд ли можно назвать «подлый трус» (имя и номер!) (*Леопольд II*).

Это историко-филологическая дисциплина, изучающая памятники древней письменности (*палеография*).

Темноокрашенный — пантера, пятнистый — ... (*леопард*).

За два очка.

ПОВЕСТИ БЕЛКИНА

Он скромно называл себя издателем «Повестей Белкина» (*Пушкин*).

Эта барышня выдавала себя за крестьянку Акулину, а на самом деле ее звали... (*Лизой*).

А всего «Повестей Белкина» именно столько... (*пять*).

-КОЗА-

Волокно из нее служило материалом для одежды героев романа Оруэлла «О дивный новый мир» (*вискоза*).

Так Гоголь называл запорожцев (*козаки*).

Этот фильм Велько Булаича упоминается у Стругацких в «Понедельнике» («*Козара*»).

МЕДЛЕННО И ПЕЧАЛЬНО

Так в музыке называют и медленный темп, и вторую часть произведения циклического сочетания (*адажио*).

Он автор «Печального детектива» (*Виктор Астафьев*).

По-латыни — *festina lente*. А по-русски? (*торопись медленно*).

За три очка.

ВТОРАЯ МИРОВАЯ

Он считал началом Второй мировой 19 августа 1939 г. (*Виктор Суворов*).

Эти страны объявили войну Германии 3 сентября 1939 г. (*Англия и Франция*).

Эту границу пересекли советские войска 17 сентября 1939 г. (*Польскую*).

-ГОЛ-

Эта фамилия, по одной версии, пошла от кожаной рукавицы, а по другой — от нишенки (*Голицыны*).

Это увитая зеленью беседка или коридор из трельяжей (легких решеток) на столбах или арках (*пергола*).

Еврейские предания называют так оживляемого глиняного великана (*голем*).

ЦВЕТНОЙ МИР

Альдебаран — это гигант. А какой? (*красный*).

Длина волны от 570 до 590 нанометров — это цвет... (*оранжевый*).

Этому французскому живописцу принадлежит полотно «Желтый Христос» (*Поль Гоген*).

Суперигра.

АББРЕВИАТУРЫ

5. Эту аббревиатуру избрал чукча при ответе на вопрос: «Чья космонавтика лучше»? (*НАСА*).

7. Сокращенное название американской организации, проводящей серию автомобильных соревнований «Индикар» — омоним одной из гоночных машин. (*КАРТ — Championship Auto Racing Teams — Чемпионат автогоночных команд*).

10. Можно подумать, что в международной федерации конного спорта — только эти сказочные существа (*ФЕИ*).

ПОЛУФИНАЛЫ

КИТАЙЦЫ

Это вполне китайский псевдоним главного редактора журнала «Игра» (*Ю-Хай-Чин*).

Он был капитаном «китайцев» на «Брэйн-ринге» (*Коринский*).

В этой пьесе Булгакова действуют китайцы Гандзолин и Херувим («*Зойкина квартира*»).

ВОТ ПУЛЯ ПРОЛЕТЕЛА...

«Вот пуля пролетела — и ага!» — пели в этом фильме («*Служили два товарища*»).

На этой войне были впервые применены пули дум-дум (*на англо-бурской*).

Если выстрел был, а пули нет, значит он... (*холостой*).

СЕКС-СИМВОЛЫ

Этот игрок «элитарного клуба» — первый секс-символ БЛИК (*Мухин*).

У секс-символа 50-х Мэрилин Монро родинка была на этой щеке (*на левой*).

Сыграв в трех фильмах Эммануэль, она обеспечила себе звание секс-символа 70-х (*Сильвия Кристель*).

МЫ — ДЕТИ ГАЛАКТИКИ

Два этих скопления некоторые считают отдельными галактиками, а некоторые — «детьми» нашего Млечного Пути (*Магеллановы облака*).

Все, что осталось от вспышки Сверхновой 1054 года — это... (*Крабовидная туманность*).

В этом зодиакальном созвездии — центр Галактики (*Стрелец*).

КАРТЫ

Карта по-фински — карта, а «картапалло»... (*глобус*).

Знаток этих карт был матрос Фукс (*игральных*).

Именно такой двигатель у карта, в отличие от автомобиля (*двухтактный*).

МЯСО

Он пытался накормить богов мясом Пелопса (*Тантал*).

Кто говорит — «защитники отечества», а кто... (*пушечное мясо*).

Его мясо, как считается, погубило полярную экспедицию Андре (*белого медведя*).

КАМЕНЬ

Средневековые русские географы говорили «Камень», а мы говорим... (*Урал*).

Толкин утверждает, что с рассветом они превращаются в камень (*тролли*).

КОРОТКЕВИЧ

Фамилия главного героя повести «Дикая охота короля Стаха»... (*Белорецкий*).

Короткевич — полный тезка по имени и отчеству этому поэту (*Высоцкому*).

Эта повесть — продолжение «Колосьев под серпом твоим» («*Зброя*»).

КРОССВОРД

Он получил Героя за разгадывание «Кроссворда» (*Исаев*).

В этих кроссвордах получают не слова, а картинки (*в японских*).

На этом юношеском турнире в Беларуси один из пунктов обязательной программы — «Кроссвординг» («*Кубок княгини Ольги*»).

-МЕН-

Это не маленький милиционер, это часть гусарской формы (*ментик*).

Она была первой чемпионкой мира по шахматам (*Вера Менчик*).

Буквально с бретонского — это длинный камень (*менгир*).

ЕДА

Так называется передача Бурды о еде («*Вкусно с Борисом Бурдой*»).

Несколько тонн этой еды приготовил профессор Выбегалло для своего второго кадавра (*селедочные головы*).

Любимая еда этих общественных насекомых — древесина и бумага (*термиты*).

ГРИБЫ

Расположение грибов кругами в народе называют... («*ведьмины кольца*»).

Название этих грибов по фене соответствует патронам (*маслята*).

Среди них съедобны серо-розовый, поплавок и цезарский гриб (*мухоморы*).

ЖУКИ

Это название жуков, которые питаются грибницей (*грибоеды*).

Таковыми были ливерпульские «Жуки» в 1957-м (*серебряными*).

Грейс Хоппер придумала этот термин для обозначения компьютерных ошибок (*баг (жучок)*).

СТУДЕНТЫ

В эту страну отправляли учиться недоросля из песни «Студент» (*во Францию*).

Студентом этого факультета был Гребенщиков в пору создания «Аквариума» (*математического*).

Если бы королевский астроном Эри прислушался к студенту Адамсу, то приоритет в открытии этой планеты был за Англией (*Нептун*).

НАРКОТИКИ

Эта часть млекопитающего — наркотик для украинца из анекдота (*сало*).

«Битлз» опровергали слухи, что при записи этого альбома принимали наркотики (*«Клуб одиноких сердец сержанта Пеннера»*).

В этом деле лабрадоры-ретриверы опережают даже овчарок (*поиск наркотиков*).

ЦВЕТНОЙ МИР

Так называют основную часть огурца (*зеленец*).

Куку-яман, или нахур — это баран. А какой? (*голубой*).

Этот цвет на французском флаге ближе к древку (*синий*).

МЕТАЛЛЫ И СПЛАВЫ

Этот сплав никак не может обойтись без воды (*сплав леса (лодки) по реке*).

Так называют материал из двух слоев разнородных металлов (*биметалл*).

Этот певец и актер создал сплав «черной» и «белой» музыки Юга США — блюза, госпел, соул, кантри — и в 1956 г. получил 6 «Золотых дисков» (*Элвис Пресли*).

ПТИЦЫ

Эта певичка отправляла птиц лететь через полночь и солнце в зените (*Пугачева*).

Имя этой мифической птицы взял для своего псевдонима Набоков (*Сирин*).

Эта птица была поставлена во время «Русских сезонов» Дягилева (*«Жар-птица»*).

-ДОМ-

Они бывают ферромагнитные, сегнетоэлектрические, Ганна, упругие и в жидких кристаллах (*домены*).

Именно его «так и ждал» Фамусов перед появлением Скалозуба (*содома*).

Так называют совместное управление одной и той же территорией двумя или несколькими государствами (*кондоминиум*).

-РОМ-

Так еще называли кремль наши предки (*кром*).

Судебный процесс над ее «членами» состоялся 25 ноября — 7 декабря 1930 г. (*промпартия*).

Она бывает пахучая и аптечная (*ромашка*).

КРИЗИС

Этот кризис совпал с рождением ведущего этой игры (*карибский*).

С этого дня началась Великая депрессия (*с «черной пятницы»*).

Если температура снижается быстро, это кризис, а если медленно, то... (*лизис*).

ДРЕВНЯЯ ГРЕЦИЯ

На нем сидела древнегреческая пифия при Дельфийском оракуле (*на треножнике*).

На месте этого древнегреческого города, к югу от современного Марафона, сейчас расположена деревня Врана (*Марафон*).

На самом деле, у этого героя были еще 700 воинов из Беотии (*у Леонида*).

СПОРТ

Этот вид спорта назвал киллер Поллак перед джазом и сексом (*бокс*).

В ринк-хоккей играют мячом на них (*на роликовых коньках*).

В музее мадам Тюссо этого спортсмена в конце XX века срочно переделали из кимоно в костюм (*Путин*).

ИЛЬФ И ПЕТРОВ

Упоминанием этой должности заканчивается диалогия о Бендере (*управдом*).

На этом виде общественного транспорта передвигались Ильф и Петров в фильме по мотивам их рассказов (*на трамвае*).

Об этой Америке Ильф и Петров выпустили книгу в 1936 г. (*об одноэтажной*).

ОКТЯРЬ УЖ НАСТУПИЛ

Под управлением этого знака находится большая часть октября (*Весы*).

У Пушкина: «Октябрь уж наступил...» А дальше? (*«Уж роица потряхает...»*).

На этой реке 26 октября Ермак разбил татар Маметкула (*на Иртыше*).

СЕРП

В эту сторону от наблюдателя направлены «рога» лунного серпа в первой четверти (*влево*).

Так называется металлургический завод в Москве (*«Серп и молот»*).

Главным героем документальной ленты финской журналистки М. Мюккенен «Из России с любовью» («Серп и гитара») стала именно эта группа («*Наутилус Помпилиус*»).

МЫСЛИ

Она, как известно, приходит после (*хорошая мысль*).

Это единица речи, выражающая законченную мысль (*фраза или предложение*).

По-гречески это расщепление мысли (*шизофрения*).

В КАКОМ ГОДУ...

В каком году был убит император российский Павел Петрович? (*в 1801-м*).

В каком году состоялся полет «Союз — Аполлон»? (*в 1975-м*).

В каком году Владимир Путин произнес свою знаменитую фразу про «мочить в сортире»? (в 1999-м).

ХРОНИКИ

Эти хроники начинаются рассказом «Ракетное лето» («Марсианские хроники»).

Алкоголик — хроник, а летописец... (хронист).

Когда-то их называли кинохроникерами, а сегодня... (документалистами).

ЯЗЫКИ

Затменно-переменная звезда и язык — омонимы (алгол).

Так книжно называют предмет общих разговоров (притча во языцех).

На этом языке говорили малоазийские фригийцы (на фригийском).

КАМНИ

Этот полудрагоценный камень называли «епископским» (аметист).

От этого маленького камешка получило название похвальная тщательность (скрупул).

И «Камешек в небе», и «Стальные пещеры» — все это написал... (Айзек Азимов).

РОДСТВЕННИКИ

Муж и жена не родственники. А кто же они? (свойственники).

Это и муж сестры жены, и жаргонное название телеигры (своаяк).

В словаре она — между Золингеном и Кимом Карповичем Золоевым (золловка).

ОРУЖИЕ

Это оружие — одновременно название повести Рыбакова (кортик).

Это орудие ревелю, а не пищало (пищаль).

Монтень называл этот, несомненно, присущий вам, «жалким оружием человека» (разум).

СИМВОЛЫ

Этот головной убор в гербе — символ независимости страны (корона).

Этот символ кротости использовал Христос при въезде в Иерусалим (осел).

Государственный символ Гватемалы — это птица отряда трогонов (кетсаль (квезаль)).

ВСЕ НА X

Это поле стало печально знаменитым после коронации Николая II (Ходынка).

Это предание о поступках и изречениях Мухаммеда (Хадис).

Эту краску получают из листьев кустарника или небольшого дерева лавсонии (хна).

-ЕСТ-

Он неразлучный товарищ ступки (*пест*).

Он погиб в 1914 г. в бою у города Жолква (*Нестеров*).

Это поселок с торгово-ремесленным населением в XVIII—XX вв. в Польше, на Украине и в Белоруссии (*местечко*).

ФИНАЛ

НЕТ

Она сказала решительное «нет» Джону в песне Андрея Миронова (*Кэт*).

В песне советских времен «да, да, да» — солнечному миру. А чему — нет? (*ядерному взрыву*).

Эта игра, использующая двоичную логику, распространена среди «уважаемых знатоков» (*«Да-нетка»*).

НАПРАСНО

Она напрасно ждет сына домой в песне Утесова (*старушка*).

«Глядит, зовет его — напрасно: молодой певец нашел безвременный конец». Назовите певца. (*Ленский*).

Они всегда бывают напрасными в цыганских гаданьях (*хлопоты*).

МЫ РЕШИЛИ!

Этот съезд решил, что культ личности — это нехорошо (*XX*).

«И тогда я решил распрощаться с Москвой и вдвоем со своею еще не вдовой...» В какие горы было решено отправиться? (*в Чимганские*).

Упоминание этого действия в ответе знатоков предшествует решению (*совещание. Мы посоветались и решили...*).

ПРОКАТИТЬ КОТА

Король совершенно добровольно согласился прокатить кота и его хозяина... Назовите титул хозяина. (*маркиз*).

Именно этим закончилась попытка прокатить кота в машине у Агнии Барто (*опрокинутым грузовиком*).

На нах прокатали бы кота при неблагоприятном исходе выборов в академии (*«на воронях»*).

В МАШИНЕ

В этой машине начинали Кавагое и Маргулис (*в «Машине времени»*).

В этой машине у Стивена Кинга воплотился злобный дух покойника (*в Кристине*).

В машине, за которую отвечал этот программист, жила чья-то бессмертная душа (*Александр Привалов*).

-КОТ-

Юный Ходжа Насреддин представлял диковинное животное так: «Зверь, именуемый...» (*кот*).

Это один из островов Курильской гряды (*Шикотан*).

У Некрасова читаем: «Весь в гвоздях забор ошетинился, а хозяин-вор... (оскотинился).

КАТАТЬСЯ!

Их упоминает русская пословица о любителях кататься (*саночки*).

Именно ей предложили кататься в то время, когда окрасился месяц багрянцем (*красотке*).

В песне 30-х годов Петрушу просили прокатить до околицы на этом транспортном средстве (*на тракторе*).

НЕ ПРИВЫК

К нему, как считал Амундсен, привыкнуть нельзя. Он тоже к нему так и не привык (*к холоду*).

«Я не привык!» — отвечала она на попытку Пушкина подать ей пальто (*Надежда Дурова*).

«Привыкнув, разлюблю тотчас», — объяснял он неопытной девушке причину своего отказа (*Евгений Онегин*).

ОПРОКИНУЛ

В этой битве македонская фаланга опрокинула левое крыло персов, а конница довершила разгром (*при Гавгамелах*).

Этот актер в 1972 г. опрокинул все привычные представления о гангстерах на экране (*Марлон Брандо*).

Именно так называют опрокидывание судна вверх килем (*оверкиль*).

ГРУЗОВИК

Этот грузовик был прообразом первого советского АМО-Ф-15 (*Фиат*).

Он автор апокалиптически мрачного рассказа «Грузовики» (*Стивен Кинг*).

За этим грузовиком гнались Жеглов с Шараповым (*за «Студебеккером»*).

Приложение 4

ГОМЕЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ОБЛАСТНОЙ ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ

ЛЕОНИД КЛИМОВИЧ АВТОРСКАЯ ПРОГРАММА РАБОТЫ КЛУБА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

По авторским программам клуб интеллектуальных игр «Белая рысь», работающий в Гомельском областном Дворце творчества детей и молодежи, занимается с 1993 г. Первые разработки и экспериментальная их проверка относятся к 1990 г. За это время первые игроки клуба закончили школу, стали студентами, некоторые уже получили образование и работают. Всего же за то время, которое клуб провел под крышей Дворца, через командные игры и организованные тренировки прошло более тысячи человек. Сколько школьников принимало участие в выездных играх и турнирах, проведенных клубом в школах города и районов Гомельской области, подсчитать трудно.

С 1993 по 1996 г. команды клуба — неперенные участники телеигры «Брэйи-ринг» (Центральное Телевидение, затем ОРТ), вице-чемпионы Международной ассоциации клубов «Что? Где? Когда?». Трижды команды клуба становились чемпионами Беларуси по интеллектуальным играм среди юношеских команд; дважды — обладателями Кубка республики среди юниоров. Команды клуба — участники и призеры международных турниров в Москве, Санкт-Петербурге, Днепрпетровске, Владимире, Муроме, Висагинасе, Гомеле, Витебске, Могилеве, Минске. С 1996 по 2000 г. — участники «школьных сезонов» в телеигре «Риск-версия» Белорусского телевидения (в 1997 г. — чемпионы юношеской «Риск-версии»). С 1997 г. — участники специальных смен в лагере «Зубренок» и летнем оздоровительном лагере ОО «БЛИК». В 2001—2003 гг. команды клуба участвовали в международных лагерях юных «знатоков», где тоже одерживали победы и занимали призовые места.

Гомельский клуб — региональный центр общественного объединения «Белорусская лига интеллектуальных команд» в Гомельской области. Он координирует работу родственных клубов в семи районах — Ветковском, Светлогорском, Рогачевском, Лоевском, Жлобинском, Гомельском и Мозырском. В последнее время движение интеллектуальных игр распространяется на остальные районы области.

Клуб — открытая структура, не ставящая никаких преград желающим присоединиться и готовая в любую минуту оказать помощь словом и делом.

Цель работы клуба — создавать условия для интеллектуального развития детей на занятиях, во время клубных мероприятий и в обыденной жизни,

обогащать их внутренний мир, расширять кругозор, воспитывать стремление к самообразованию, повышению общекультурного уровня. Реализуя эту цель, клуб дает определенную сумму теоретических знаний, формирует умения и навыки, помогает их использовать в процессе образования и разнообразных жизненных ситуациях.

Все это позволяет воспитать у учащихся интерес к интеллектуальным видам деятельности и общения, развивать у них эрудицию, воображение, фантазию, логику и творческие способности, формировать личность с независимым мышлением, опирающимся на примат гуманистически ориентированного интеллекта и здравого смысла. И первая заповедь клуба — «Нам не нужны умные, нам нужны сообразительные» — кажется шокирующей лишь на первый взгляд: современный человек должен строить свою жизнь не на мертвом грузе накопленных и неприменяемых знаний, а на умении применить известное, придумать новое, быстро и правильно ориентироваться в потоке информации, найти место себе и своему интеллекту в непрерывно изменяющейся жизни.

Клуб основывается на игровых видах деятельности, с помощью которых и решаются основные образовательно-воспитательные задачи. Участие в интеллектуальных играх вовлекает учащихся в многоступенчатый процесс общения и познания, который схематически можно представить в виде психологической цепочки: интересно играть и общаться — интересно воспринимать новое через игру — интересно узнавать новое самостоятельно — необходимо поделиться знанным — необходимо применить полученные знания и умения.

Таким образом, школьник проходит путь от простого увлечения популярной игрой (первый год занятий) к активному многогранному самообразованию и собственному интеллектуально-игровому творчеству (второй и третий годы занятий). Воспитание творческого, раскованного, независимого мышления и усвоение принципов эвристики и научной организации труда облегчает процесс дальнейшего образования учащихся и помогает достичь успехов в любом виде деятельности.

Кроме того, учащиеся находят свой круг общения, в котором основными являются общечеловеческие ценности, а система приоритетов ориентирована на знания и культуру (культуру личности, культуру мышления, культуру общения).

Специфика работы требует особой формы занятий, как можно более отличающихся от традиционного учебного (урочно-лекционного) процесса. Минимум назидательности, никакого принудительного навязывания знаний и умений. Теоретическая информация должна вводиться в игровой процесс, иллюстрироваться игровыми примерами из богатейшей практики интеллектуальных игр и закрепляться на тренировочных занятиях, построенных соответствующим образом. Разумеется, это не исключает полностью традиционных методов подачи и усвоения знаний (особенно это касается работы по повышению общекультурного уровня — лекционной и экскурсионной).

Стандартное занятие состоит из трех этапов. Первый — круговая тренировка с применением разминочных игр. Второй — разбор и игровое подтверждение теоретических положений, запланированных на данное занятие.

Третий — тренировка в режиме реального времени по правилам одной из интеллектуальных игр.

Следует отметить, что традиционно (от телевизионных вариантов интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?» и «Брэйн-ринг») основной игровой и организационной единицей клуба является микрогруппа (команда), состоящая из 6 человек, что определяет численность учащихся в группах клуба кратным шести: 12, 18 и т. д.

Учебно-тренировочный процесс строится на совмещении форм занятий с разным по численности контингентом. Для теоретических занятий и общих тренировок нужны большие группы — три и более команд; для практических занятий, где руководителю клуба необходимо отслеживать психологические реакции, ролевое участие и игровой вклад членов команды, работа идет с одной микрогруппой; на индивидуальном уровне (от одного до трех человек) требуется работа по подготовке капитанов команд, психологическому и игровому тренингу игроков основных специализаций, а также вопросников и стажеров-организаторов игр.

Практика показала, что необходима и такая форма работы, как клубный день или совместная игра всех команд и игроков, как занимающихся в клубе, так и приглашенных. Как разнообразность клубного дня весьма полезны игры и встречи и команд клуба с командами разного уровня подготовки, в том числе и взрослыми. На протяжении последних лет в клубные дни организуются и проводятся регулярные игры чемпионата города в разных возрастных группах, а также отыгрыш «зеркал» белорусских и зарубежных турниров и синхронные турниры вплоть до молодежного Кубка мира. Оправдали себя экспериментальные игры и турниры, организуемые и проводимые командами клуба самостоятельно.

Как поощрение сильнейшим игрокам и командам практикуются поездки на игры и турниры любого уровня, вплоть до международного. Включение клуба или отдельных команд клуба в систему календарных игр Белорусской лиги интеллектуальных команд (БЛИК) придает учебно-тренировочному процессу более спортивный, соревновательный характер, что, с одной стороны, вынуждает руководителя клуба (тренера) работать на результат, постоянно повышая уровень игровой подготовки команд, а с другой — не исключает и работы другого плана — нацеленной не столько на соревновательность, сколько на общение и совместное интеллектуальное творчество.

Учебно-тренировочный процесс должен быть как можно более демократизирован, лишен принудительности и «обязаловки». Вторая заповедь клуба — «Никто силой в клуб не тащит, никто силой в клубе не держит» — это попытка снять страх перед авторитарным подходом к обучению, нередким в современной образовательной системе. Демократизация клубной жизни подразумевает также создание клубного самоуправления (в Гомельском клубе это совет капитанов и магистры клуба), принимающего совместно с руководителями решения, касающиеся повседневной жизни клуба.

Клуб должен быть открытым, не ставящим никаких — ни социальных, ни интеллектуальных, ни возрастных — преград перед желающими в нем заниматься.

Клуб в основном работает с тремя возрастными категориями: ювеналы (школьники до 8-го класса включительно), юниоры (школьники 9—11-х классов) и сеньоры (студенты до 21 года).

Значительная часть воспитательных моментов реализуется непосредственно во время учебно-тренировочного процесса, так как интеллектуальные игры командных форм помогают вырабатывать навыки совместной работы в коллективе, толерантность, уважение к чужому мнению, а основной принцип командной игры, закреплённый в третьей заповеди клуба — «Умей молчать, умей слушать, умей говорить», — воспитывает у учащихся многие черты, необходимые в цивилизованных формах человеческого общежития.

Кроме того, общение команд в клубе, участие в совместных играх и мероприятиях, поездки и общение с представителями других стран, других народов и другой культурной среды позволяют ориентировать учащихся на правильную организацию труда и свободного времени, здоровый образ жизни, воспитывают ощущение представителя своей страны, уважение к национальным культурам, чувство собственного достоинства и уважение достоинства других людей.

ПРОГРАММА ПЕРВОГО ГОДА ЗАНЯТИЙ*

Организационное занятие — 2 ч.

Гомельский КИИ (клуб интеллектуальных игр) «Белая рысь» — 6 ч.

История и традиции гомельского клуба интеллектуальных игр. Клубное самоуправление. Капитаны и Магистры. Участие игроков и команд клуба в фестивалях, турнирах и телевизионных играх.

История движения «Что? Где? Когда?» — 12 ч.

Интеллектуальные игры в бывшем СССР. Объединения и клубы «Что? Где? Когда?» до 1989 г. Создание в 1989 г. МАК (Международной ассоциации клубов «Что? Где? Когда?»). Основные принципы работы МАК. Главные мероприятия МАК.

Белорусское интеллектуальное движение до 1996 г. Создание БЛИК (Белорусской лиги интеллектуальных команд). Основные принципы работы БЛИК. Устав БЛИК. Структура БЛИК. Календарные игры БЛИК.

Зарубежные организации, аналогичные БЛИК, и основные принципы их работы. ЛУК (Лига украинских клубов), МОО ИНТИ (Россия).

Международные проекты и участие в них команд и игроков КИИ «Белая рысь».

«Спортивные» варианты телевизионных игр — 12 ч.

Общее понятие об интеллектуальном спорте (информационно-спортивных играх). Турниры и чемпионаты по интеллектуальным играм «Что? Где? Когда?», «Брэйн-ринг», «Своя игра». Основные отличия от телевизионных аналогов. Правила проведения информационно-спортивных игр.

* При использовании данной программы в учебных и методических целях ссылка на авторство обязательна.

Внеигровые интеллектуальные методики — 6 ч.

Создание метода «мозгового штурма» (брэйн-сторминга) Алексом Осборном в 30-е годы. Теоретические основы метода. Рассекречивание и применение метода в 50-е годы. Брэйн-сторминг применительно к интеллектуальным играм.

Теория решения изобретательских задач (ТРИЗ). Творчество Г. Альтшуллера. Знакомство с некоторыми приемами методики ТРИЗ. Приемы развития фантазии и творческого мышления, применяемые в ТРИЗ. Применение элементов ТРИЗ в интеллектуальных играх.

Применение отдельных элементов «мозгового штурма» в командных интеллектуальных играх — 60 ч.

Принципы «мозгового штурма», применимые к командным интеллектуальным играм. Этапы работы над вопросом. Индукция (генерирование идей). Игровая практика и роль генерирования идей в работе над вопросом. Психологическое «растормаживание» индукторов в команде. Анализ идей и версий («информационная критика»). Игровая практика и функциональное применение метода в работе над вопросом. Роль эрудитов («критиков») в команде. Дедукция (синтез информации). Функция капитана-диспетчера в работе над вопросом. Игровая практика и «игра в пас» (логическое развитие поданной идеи). Раскрытие логики вопроса и многоступенчатые (многоходовые) комбинации. Выбор версии из нескольких возможных. Роль логики и интуиции в процессе выбора версии. Психологический отбор интуистов. Хронологические рамки работы над вопросом, хронология этапов обсуждения в зависимости от конкретной игровой ситуации.

Микрогруппы (команды) и их создание — 28 ч.

Основные принципы создания команд для интеллектуальных игр. Распределение ролевой нагрузки в команде по методике Ворошилова. Роль капитана-диспетчера. Роль генератора идей. Роль информационно-го критика-эрудита. Роль «командного дурака». Совмещение и перемена ролей. Игроки-универсалы. Эмпирические методики гомельского клуба. Возможные схемы построения команд с учетом ролевой нагрузки, типа темперамента и пола. Возможные отклонения от схем.

Интеллектуальное тестирование — 6 ч.

Общее понятие об интеллектуальном тестировании и интеллектуальном коэффициенте IQ. Ознакомление с разнообразными видами интеллектуальных тестов (в том числе и компьютерных). Игровые тесты на эрудицию и общее развитие.

Информационно-развлекательные игры — 8 ч.

Разные типы информационно-развлекательных игр. Развлекательные шоу-программы класса «Поле чудес». Игры на эрудицию класса «Своя игра». Командные игры класса «Брэйн-ринг».

Разминочные игры — 22 ч.

Виды и функции разминочных игр. Клубные игры одесской школы. Серия игр «Даугавпилс». Разминочные игры класса «Контакт». Разминочные игры для круговой тренировки. Неинформационные разминочные игры.

Вопросы к интеллектуальным играм — 24 ч.

Понятие о корректности вопроса. Требования к корректному вопросу. Вопросы разных уровней сложности. Простейшие вопросы (на элементарные знания). Логические вопросы. Двух- и трехходовые вопросы. Вопросы на догадку. «Неберущиеся» вопросы. Создание банка вопроса для игр. Создание стандартного (оптимального) вопроса. Правила оформления вопроса.

Итоговое занятие — 4 ч.

Теоретические занятия	184
Игровая практика (игровые тренировки в режиме реального времени)	92
Общеобразовательные лекции и мероприятия	46
Участие в играх и турнирах, проведение клубных дней	46
Итого	368

ПРОГРАММА ВТОРОГО ГОДА ЗАНЯТИЙ

Организационное занятие — 4 ч.

Виды информационных игр — 24 ч.

Классы информационно-познавательных игр. Зрелищные и нережиссируемые игры. Массовые и камерные игры. Интеллектуальные игры спортивного типа. Фестивали и турниры по интеллектуальным играм. Различные схемы проведения турниров. Системы подсчета очков и рейтинга. Разнообразные формы судейства. Правила турниров спортивного типа. Вопросы и апелляции. Корректность и защищенность вопроса. Подготовка команды к турниру. Понятие об уровне турнира. Элитные и «дворовые» турниры. Турнирная стратегия команды. Обзор основных турниров МАК и БЛИК.

Основные принципы отбора игроков и формирования команд — 12 ч.

Основные принципы отбора игроков и формирования команд. Стандартный отборочный тур по методике Ворошилова и схема его проведения. Индивидуальная игра на отборочном туре (вопросы на скорость мышления, индивидуальную логику и элементарное знание). Командная игра на отборочном туре. Игра парами и тройками. «Ворошиловская мельница» — игра по принципу «Каждый играет с каждым». Обработка результатов отборочного тура. Выездной отборочный тур с лидером-ведущим по методике Климовича. Индивидуальное блиц-тестирование с последующей стихийной организацией команд («команды по желанию»). Строительство команды тренером из группы претендентов в зависимости от функционально-ролевой

нагрузки. Социометрический метод создания команды путем опроса претендентов по принципу «Кто кого предпочитает». Отклонения от традиционной схемы построения команды. Преимущества и отрицательные стороны обеих методик. Конфликты в командах и цивилизованные методы их решения.

«Мозговой штурм» и интеллектуальные игры — 32 ч.

«Мозговой штурм» в применении к «Что? Где? Когда?». Минута на обсуждение вопроса. Микроэтапы работы команды. Индукция, критика, синтез, выбор версии. Возможные схемы игрового эпизода. Стратегия игры в зависимости от правил турнира или шоу-игры. Взаимоотношения с ведущим.

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

«Мозговой штурм» в применении к «Риск-версии». Простор для стратегии. Предварительная проработка стратегических схем. Рискующие игроки и игроки версионные. Координирующая игра капитана.

Вопросы для игры и информационный банк — 48 ч.

Поиск информации для вопроса. Построение вопроса. Виды вопросов в зависимости от вида, уровня и класса игры. «Кнопочные» вопросы, оптимальные вопросы, двух- и многоходовые вопросы. Понятие о дуали (вопросе с двумя возможными ответами) и прочих ошибках при построении вопроса. Работа с литературой, оформление вопроса и ссылок на источники. Проверка и защита вопросов. Отбор вопросов для игры в зависимости от конкретной аудитории.

Стажерская практика — 8 ч.

Работа с командами и игроками первого года обучения. Индивидуальная игра, спарринг, групповые игры. Режимы тренировочных занятий, чередование игровой нагрузки с другими формами работы. Работа ведущего и рефери (члена судейской бригады).

Организация интеллектуальных игр — 8 ч.

Организация информационно-познавательных игр и развлекательных мероприятий. Подготовка команд (участников), вопросов и антуража. Построение сценарных схем. Постановка игры и работа с ассистентами. Ведение игры. Взаимодействие с администрацией школы (внешкольного учреждения).

Итоговое занятие — 4 часа.

Теоретические занятия	138
Игровая практика (игровые тренировки в режиме реального времени)	92
На общеобразовательные лекции и мероприятия	46
Участие в играх и турнирах, проведение клубных дней	92
Итого	368

ПРОГРАММА ТРЕТЬЕГО ГОДА ЗАНЯТИЙ

Организационное занятие — 4 ч.

Подготовка команды к турниру — 24 ч.

Основные турниры в Беларуси, странах СНГ и мире. Очные и синхронные турниры. Турниры и фестивали интеллектуальных игр, их отличительные черты. Ранжирование турниров. Условия участия в турнирах разных рангов. Выбор команды для участия в турнире (фестивале). Контрольный мониторинг в команде и клубе. Контрольные игры и анализ обсуждения каждого из вопросов. Психологическая настройка команды. Тренировочные режимы. Построение тренировочного режима в зависимости от особенностей конкретной команды. Взаимодействие команды и тренера во время подготовки и участия в турнире. Коррекция игры в течение турнира. Замены в команде в процессе подготовки и во время участия в турнире. Форс-мажорные обстоятельства и действия команды. Разбор игр и вопросов турнира. Оценка участия команды в турнире.

Турнирные и шоу-варианты интеллектуальных игр — 12 ч.

Турниры по спортивному «Что? Где? Когда?» и «Брэйн-рингу». Шоу-варианты игр. Структурные и функциональные отличия команды, предназначенной для игры в «Брэйн-ринг». Создание сборных команд (на базе команды-лидера, на базе двух или нескольких команд, на базе клуба). Отбор кандидатов и психологическая подготовка команды к участию в очном турнире высокого ранга. Подготовка к участию в показательных играх (шоу- или телевизионной игре). Создание имиджа команды. Игровая форма и внешность игроков.

Стратегия и тактика игры — 24 ч.

Тактические схемы и их изменение в зависимости от правил игры. Тактика для «Брэйн-ринга» и «Риск-версии». Стратегия и тактика в индивидуально-командных играх («Тройка», «Эрудит-квартет»). Тактика в играх класса «Даугавпилс» («мультиигры»). Розыгрыш стандартных ситуаций. «Мягкая» игра и прессинг. Воздействие на противника. Учет фактора ведущего и его использование. Создание благоприятного отношения к команде во время игры.

Этика игры — 12 ч.

Кодекс чести игрока. Этические требования, единые для всех клубов БЛИК. Отношение к противнику. Игра на грани фола. Эпатажный стиль игры. Подсказки, апелляции, возможные спорные ситуации в игре и пути их разрешения.

Игровые школы — 24 ч.

Понятие об игровой школе. Различные школы игры и их различия. Сильные стороны и недостатки одесской (эрудитской) школы. Московская школа игры (В. Белкин, А. Белкин, А. Коринский, М. Поташев). Системы подготовки команд в Петербурге (школа А. Друзя, клубы Виватенко и Софронова, юношеские команды Скипского). Работа с разновозрастными и разновозрастными командами на примере Харьковского клуба (Башук). Белорусская школа игры. Опыт

подготовки команд в Могилеве (Кашуба, Морозова). Организация игр с разделением на лиги и тренерские площадки в Минске (Зайцев, Забавский, Темушев, Шишова, Нестерова, Колот). «Расширенная» модель работы с командами районных клубов в Гродненской области (Шкулепа, Черепок). Особенности функционирования Витебского клуба (Бейнер, Кривенко). Негативные тенденции использования «чужих» команд для создания короткоживущих сборных (Голубева). Основные черты гомельской школы игры (Климович).

Организация фестивалей и турниров — 20 ч.

Уровни турниров (местный, районный, городской, областной, республиканский, межрегиональный, международный). Возрастные рамки турниров (школьный, студенческий, взрослый, смешанный). Требования, предъявляемые к турниру в зависимости от уровня и возраста участников. Типичные организационные проблемы. Разработка положения, программы и регламента турнира. Символика и эмблематика. Взаимодействие со средствами массовой информации (газеты, радио, телевидение, Интернет). Подбор вопросников, редакторов пакета и судейской бригады. Разные игры и их место в программе турнира. Отбор вопросов и их размещение в сетке игр. Функции группы организаторов турнира, их распределение. Помощь клуба в проведении турнира. Работа со спонсорами и организация рекламы.

Постановка шоу-игр — 6 ч.

Постановка шоу-игр по аналогии с их телевизионными вариантами. Ведение игр и его виды (на примере разных ведущих). Создание имиджа ведущего. Управление игрой.

Создание клубов и объединений — 8 ч.

Создание детских игровых клубов на базе школы (класса, параллели). Выбор символики, планирование мероприятий. Взаимодействие с базовым клубом, информационная и организационная поддержка мероприятий дочернего клуба. Клубное самоуправление, устав и традиции клуба. Документация клуба.

Итоговое занятие — 4 ч.

Теоретические занятия	138
Игровая практика (игровые тренировки в режиме реального времени)	92
Участие в организации и проведении мероприятий (в том числе самостоятельная организация)	24
Участие в фестивалях и турнирах, проведение клубных дней	112
Итого	368

**ГОМЕЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ОБЛАСТНОЙ ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ**

**ТАМАРА КЛИМОВИЧ
АВТОРСКАЯ ПРОГРАММА РАБОТЫ КЛУБА
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР
«ЧТО? ГДЕ? КОГДА?» (МЛАДШИЙ ВОЗРАСТ)**

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Авторская программа разработана для школьников младшего возраста, занимающихся в клубе с 12 лет.

Опыт работы с этой категорией школьников приобретен в течение 2000—2004 гг. и основывается на занятиях с командой «Хронически разумные юноши». На этих воспитанниках клуба, вошедших в состав экспериментальной группы в возрасте 12—13 лет (6-й класс), проверялись и утверждались методические разработки, предназначенные для «нулевого» года обучения.

Правильность выбранного направления подтверждается высокими результатами, которые показала данная команда в течение последних лет. Так, «Хронически разумные юноши» стали призерами (2002) и обладателями «Кубка надежды» (2003) в НДОЛ «Зубренок», победителями международной интеллектуальной смены в российском ВДЦ «Орленок» (2003), абсолютными чемпионами специализированного лагеря ОО «БЛИК» (2004), выиграли титул вице-чемпионов Беларуси по «Брэйн-рингу» (2004) и чемпионов региона по «Что? Где? Когда?» (2004).

Цель работы клуба: всестороннее гармоническое развитие социально-активной личности с учетом ее индивидуальности, потребностей и интересов; раскрытие творческих способностей детей путем включения их в различные виды деятельности, результатом которых становится повышение эрудиции, развитие воображения, фантазии и логики.

Задачи работы клуба: создание условий для интеллектуального роста детей на занятиях, расширение их кругозора, дополнение и углубление знаний, полученных в школе, налаживание межпредметных связей. Выполняя эти задачи, клуб дает определенную сумму теоретических знаний. Полученные знания могут быть легко использованы воспитанниками в процессе образования и в разнообразных жизненных ситуациях.

Воспитание гражданско-патриотических качеств, стремления к самообразованию, повышению общекультурного уровня; пробуждение у учащихся интереса к интеллектуальным видам деятельности и общения — важнейшие направления деятельности клуба.

Клуб основывается на игровых видах деятельности, с помощью которых и решаются основные образовательно-воспитательные задачи. Участие в интеллектуальных играх вовлекает учащихся в многоступенчатый процесс общения и познания, который реализует следующую психологическую за-

висимость: интересно играть и общаться — интересно узнавать новое через игру — интересно находить новое самостоятельно.

Кроме того, учащиеся находят свой круг общения, в котором возрастает их самооценка, а также нарабатываются навыки рационального мышления и работы в коллективе.

Основной упор в работе нулевого года обучения делается на игровых методах подачи теоретической информации. Работа строится на занятиях особой формы, как можно более отличающихся от традиционного учебного (урочно-лекционного) процесса. Минимум назидательности, никакого принудительного навязывания знаний и умений. Теоретическая информация вводится в игровой процесс как можно более ненавязчиво и иллюстрируется игровыми примерами из богатейшей практики интеллектуальных игр.

Занятие состоит из двух этапов: первый — круговая разминка с применением общеразвивающих игр; второй — тренировка в режиме реального времени по правилам разных интеллектуальных игр (с пояснением через игру отдельных теоретических положений).

Для реализации учебно-воспитательных целей используются следующие *материалы*:

- развивающие игры;
- архивы вопросов и игр;
- авторские интеллектуальные игры;
- информационные базы данных, электронные (и иные) энциклопедии, справочники и интерактивные пособия.

Основной игровой и организационной единицей клуба является микрогруппа (команда), состоящая из 6 человек, что определяет численность учащихся в группах клуба кратным 6.

Учебно-тренировочный процесс строится на занятиях с разным по численности контингентом. Для теоретических занятий и общих тренировок нужны большие группы — три и более команд; для практических занятий, где руководителю клуба необходимо отслеживать психологические реакции, ролевое участие и игровой вклад членов команды, работа идет с одной микрогруппой; на индивидуальном уровне (от одного до трех человек) требуется работа по подготовке капитанов команд и игровому тренингу игроков основных специализаций.

Практика показала, что необходимо развивать и такую форму работы, как клубный день (совместная игра всех команд и игроков, как занимающихся в клубе, так и приглашенных). Клубный день проводится как игры и встречи команд клуба с командами разного уровня подготовки, в том числе и командами старшего школьного возраста. В клубные дни организуются и проводятся регулярные игры чемпионата города в разных возрастных группах, а также синхронные турниры вплоть до Молодежного кубка мира.

В качестве поощрения для сильнейших игроков и команд практикуются поездки на игры и турниры любого уровня, вплоть до международного. Включение клуба, его отдельных команд в систему календарных игр Белорусской лиги интеллектуальных команд (БЛИК) придает учебно-тренировочному процессу более спортивный, соревновательный характер, что, с

одной стороны, вынуждает руководителя клуба (тренера) работать на результат, а с другой — нацеливать учащихся не столько на соревновательность, сколько на общение и совместное интеллектуальное творчество.

Учебно-тренировочный процесс должен быть как можно более демократизирован, лишен принудительности. Клуб должен быть открытым, не ставящим никаких — ни социальных, ни интеллектуальных, ни возрастных — преград перед желающими в нем заниматься.

Ожидаемая результативность: повышение интеллектуального уровня детей и их эрудиции, улучшение воображения, фантазии и логики; расширение кругозора воспитанников, дополнение и углубление знаний, полученных ими в школе; гармоническое развитие положительных личностных качеств и творческих способностей; достижение высоких результатов в соревнованиях по интеллектуальным играм.

ПЛАН РАБОТЫ КЛУБА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР НУЛЕВОЙ ГОД ЗАНЯТИЙ

Содержание занятий	Виды занятий		
	Группа	Микро-группа	Индивид
1. Организационное занятие	3		
2. Гомельский КИИ «Белая рысь»	6		
3. Формирование команды и ролевая нагрузка		3	3
4. Технические особенности работы над вопросом	12	12	12
5. Разновидности интеллектуальных игр	12	12	
6. Итоговое занятие	3		

Теоретические занятия	78
Знакомство с играми	36
Игровая практика (игровые тренировки в режиме реального времени)	60
Участие в играх и турнирах, проведение клубных дней	60
Итого	234

ПРОГРАММА НУЛЕВОГО ГОДА ЗАНЯТИЙ

Организационное занятие.

Гомельский КИИ (клуб интеллектуальных игр) «Белая рысь» и интеллектуальное движение в мире.

История и традиции Гомельского клуба интеллектуальных игр. Белорусское интеллектуальное движение. ОО «БЛИК» (Белорусская лига интеллектуальных команд). Зарубежные организации, аналогичные БЛИК, международные проекты и участие в них команд и игроков КИИ «Белая рысь».

Формирование команды и ролевая нагрузка.

«Классическая» схема команды «знатоков»: капитан-диспетчер, генераторы идей, эрудиты-критики. Специальные приемы для развития командно-ролевого мышления.

Технические особенности работы над вопросом.

Виды вопросов.

Вопросы «викторинного» плана и их отличие от классических вопросов «Что? Где? Когда?». Вопросы для разных игр. Одно- и многоходовые вопросы.

Вопросы на логику, знание, командную игру, инсайт (на озарение, догадку). Другие разновидности вопросов.

«Технические» вопросы и способы работы с ними. «Привязка» вопросов к конкретной теме или турниру. Разновидности интеллектуальных игр.

Развивающие игры. Игры на внимание, на память, на воображение, на развитие пространственного мышления.

Разминочные (тренировочные) игры. Игры с выбором варианта («Эрудит-лото»). Игры класса «Контакт». Игры на двоичную логику «Да-нет». Игры на взаимопонимание («Пойми меня»).

Интеллектуальный спорт. Спортивные варианты интеллектуальных игр. Турнирный вариант «Что? Где? Когда?». Турнирные варианты других телевизионных игр.

Авторские интеллектуальные игры: «Эрудит-квартет», «Тройка», «Шестью два», «Рискуй!», «Чеширский кот». «Одесские» игры.

Итоговое занятие.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Ворошилов В.* Феномен игры (1982).
 2. *Поникаров Е.* Что? Где? Когда? (2000).
 3. *Бурда Б.* «Что? Где? Когда?» вне телеэкрана (1996).
 4. *Либер А.* К вопросу о вопросах (1994).
 5. *Матвеев М.* Во многих знаниях многие печали, или Что мы знаем о лисе (2001).
 6. *Морозовский Р.* «Что? Где? Когда?» в СНГ (1995, 1997).
 7. *Поташев М.* Как не надо делать вопросы (1997, 2000).
- Оригиналы книг и статей находятся на сайте <http://chgk-library.narod.ru>

Справочная и методическая литература

1. «Большая энциклопедия Кирилла и Мефодия-2000» 2 CD.
2. Журнал «Игра» за 2004 год.
3. Методические рекомендации по созданию клубов интеллектуальных игр. Мн., 2000.
4. *Белкин В.* 33 тренировки в клубе «Что? Где? Когда?» М., 2004.
5. *Кулинич О.* «Что? Где? Когда?» для школьников. Харьков, 2003.
6. Библиотечка журнала «Игра». Вып. 1—3.
7. База вопросов Интернет-клуба «Что? Где? Когда?»
www.voprosy.chgk.info

ОГЛАВЛЕНИЕ

<i>Вступление.</i> Вы присоединяетесь к профессии.....	3
<i>Глава первая.</i> Вы хотите играть, но не знаете, с чего начать.....	4
<i>Глава вторая.</i> Вы знакомитесь, или Где взять команду.....	7
<i>Глава третья.</i> Вы начинаете игру, или Тренировка от «Ах!» до «Я!»	17
<i>Глава четвертая.</i> Вы пестуете команду, или Ах, как это похоже на «большой спорт!»	31
<i>Глава пятая.</i> Вы продолжаете играть, или Забавы с кнопкой и без кнопки	39
<i>Глава шестая.</i> Вы готовите шоу, или «Сделайте нам красиво!».....	53
<i>Глава седьмая.</i> Вы пишете вопрос, или Сочинители логических миниатюр.....	63
<i>Глава восьмая.</i> Вы делаете турнир, или Снова игра с четырех сторон	78
<i>Глава девятая.</i> У вас фестиваль, или Экстремальный праздник.....	94
<i>Глава десятая.</i> Игры с правилами игры, или Свой остров в далеком море	99
Приложения.....	106
Литература.....	189

ДЛЯ ЗАМЕТОК

ДЛЯ ЗАМЕТОК

ДЛЯ ЗАМЕТОК

Выдавецтва «Беларускі верасень» прапануе

У серыі «Куфэрак настаўніка і выхавачеля» выйшлі ў свет:

1. Рэпрадукцыі твораў беларускіх мастакоў: Альбом

У кнізе змешчаны рэпрадукцыі карцін Антона Бархаткава («Люты», «Першая песенька»), Вітольда Бялыніцкага-Бірулі («Блакiтнай вясной», «Задумлівыя дні восені»), Станіслава Гарачава («Дзяцінства»), Язэпа Драздовіча («Усяслаў Полацкі сядзіць у порубе пад палатамі кiеўскага князя», «Развітанне з родным Полацкам»), Валерыяны Жоўтак («Званочкі лясныя»), Святланы Катковай («Палявыя кветкі»), Абрама Кроля («Беларускі прастор»), Міхаіла Савіцкага («Куст ружы»), Івана Хруцкага («Беларускі прастор», «Партрэт хлопчыка ў саламяным капелюшы»), Віталія Цвіркі («Ля млына»).

Альбом можа быць карысным выхавачелям дзіцячых дашкольных устаноў, якія працуюць па праграме «Пралеска», а таксама шырокаму колу педагогаў пачатковай школы.

2. Партрэты беларускіх пісьменнікаў. Альбом.

У кнізе змешчаны партрэты Максіма Багдановіча, Рыгора Барадудзіна, Дануты Бічэль-Загнетавай, Янкі Брыля, Змітрака Бядулі, Васіля Віткі, Артура Вольскага, Авер'яна Дзеружынскага, Вольгі Іпатавай, Уладзіміра Караткевіча, Якуба Коласа, Янкі Купалы, Івана Муравейкі, Максіма Танка.

Альбом можа быць карысным выхавачелям дзіцячых дашкольных устаноў, якія працуюць па праграме «Пралеска», а таксама шырокаму колу педагогаў навучальных устаноў.

3. Партрэты беларускіх мастакоў: Альбом.

У кнізе змешчаны партрэты Зміцера Алейніка, Антона Бархаткава, Вітольда Бялыніцкага-Бірулі, Гаўрылы Ваічанкі, Станіслава Гарачава, Адольфа Гугеля, Язэпа Драздовіча, Валерыяны Жоўтак, Святланы Катковай, Абрама Кроля, Уладзіміра Кудрэвіча, Міхаіла Савіцкага, Івана Хруцкага, Віталія Цвіркі.

Альбом можа быць карысным выхавачелям дзіцячых дашкольных устаноў, якія працуюць па праграме «Пралеска», а таксама шырокаму колу педагогаў пачатковай школы.

Рыхтуецца да выхаду:

1. Нарысы пра беларускіх пісьменнікаў: Біяграфічны збор.

У кнізе прыведзены біяграфічныя звесткі пра беларускіх пісьменнікаў, творы якіх вывучаюцца ў дзіцячых садках з улікам праграмы «Пралеска». Акрамя таго, выданне можа быць карысным настаўнікам пачатковых класаў.

2. Партрэты замежных дзіцячых пісьменнікаў: Альбом.

У кнізе змешчаны партрэты замежных дзіцячых пісьменнікаў. Іх творы рэкамендаваны для вывучэння як выхаванцамі дзіцячых садкоў, якія працуюць па праграме «Пралеска», так і навучэнцамі пачатковай школы.

Альбом можа быць карысным выхавачелям дзіцячых дашкольных устаноў і педагогам пачатковых класаў.

Заказы на выданні прымаюцца па адрасу:
220111, г. Мінск, вул. Някрасава, 20
Тэлефоны для давадак: 296-66-17; 239-39-82
E-mail: elenapavlova@tut.by

Издательство «Белорусский верасень» предлагает

В серии «Педагогика, обращенная в завтра»
готовит к выходу:

1. Кашлев С.С. Технология интерактивного обучения.

В пособии дается понятие «педагогической технологии», определяются содержание и структура, классификация интерактивных методов обучения, раскрываются теоретико-методологические основы использования в педагогическом процессе интерактивных методов обучения, предлагается описание более 50 отдельных интерактивных методов, а также содержание интерактивного проведения занятий по педагогике со студентами, слушателями системы последипломного образования.

2. Кашлев С.С. Педагогика: теория и практика педагогического процесса. Часть 1.

Впервые в Беларуси в основу структурирования курса «Педагогика» положено представление о целостном педагогическом процессе как ведущем педагогическом явлении педагогической действительности.

3. Кашлев С.С. Интерактивные методы эколого-педагогической деятельности.

В книге рассматриваются содержание и структура эколого-педагогической деятельности как феномена профессиональной педагогической деятельности, впервые предлагается вариант адаптации инновационной педагогической технологии — интерактивного обучения к экологическому содержанию учащихся.

4. Кашлев С.С. Научно-методическая работа как условие развития школы.

В книге рассматриваются концепция, содержание и технология организации научно-методической работы школы как ведущего условия развития учреждения образования, участников педагогического взаимодействия. Предлагается система методических разработок педсоветов по актуальным проблемам массовой педагогической практики.

**Заказы на издания принимаются по адресу:
220111, г. Минск, ул. Некрасова, 20
Телефоны для справок: 296-66-17; 239-39-82
E-mail: elenapavlova@tut.by**

Научно-популярное издание

Климович Леонид Валентинович

Играем в «знатоков»
Организация и деятельность клубов
интеллектуальных игр

Редактор *Р.В. Михновец*

Корректор *Т.К. Батура*

Обложка и компьютерная верстка *Ю.Е. Евсеева*

Сдано в набор 1.06.05. Подписано в печать 20.07.2005.
Формат 60x84/16. Бумага офсетная. Гарнитура «Ньютон».
Печать офсетная. Усл. печ. л. 11,3. Уч.-изд. л. 8.
Тираж 2000 экз. Заказ .

Издательство ЧУИП «Белорусский верасень».
ЛИ №02330/0133340 от 29.06.04 г.
220111, г. Минск, ул. Некрасова, 20, к. 21-23.

Отпечатано в ЧУПП «Инпринт».
ЛИ №02330/0056892 от 30.04.04 г.
225320, г. Барановичи, ул. Кирова, 68.
Тел.: (0163) 47-00-80.