

Управление образования и молодежной политики администрации  
Павловского муниципального округа Нижегородской области

Муниципальное автономное общеобразовательное  
учреждение средняя школа №9 с углубленным изучением  
отдельных предметов г.Павлово

Рассмотрена и принята  
на педагогическом совете  
Протокол №1 от 30.08.2024 г.

УТВЕРЖДАЮ  
Директор школы  
\_\_\_\_\_ Д.С. Соколов  
« 30 » августа 2024 г.

Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа кружка  
социально-педагогической направленности  
*«Что? Где? Когда?»*

Возраст обучающихся: 15-18 лет  
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель: Гуляева Татьяна Викто-  
ровна, педагог дополнительного образова-  
ния

г.Павлово, 2024 г

## **Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Что? Где? Когда?» разработана в соответствии с Федеральным Законом от 29.12.2012 г. №273 – ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» и Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196. «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам». «Концепцией развития дополнительного образования детей» от 4 сентября 2014 г. № 1726-р, Постановлением Правительства РФ «Об утверждении Санитарно-эпидемиологических требований к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей (СанПиН 2.4.4.3172-14).

На современном этапе развития общества перед школой стоит задача всестороннего развития личности ученика, отсюда следует, что работа с талантливыми, одаренными и высокомотивированными детьми становится крайне необходимой. Школа должна помочь каждому ребенку стать всесторонне развитой, думающей, самостоятельной, творческой личностью, которая сможет адаптироваться в современном обществе.

Программа кружка «Что? Где? Когда?» направлена на формирование ценностного отношения школьников к знаниям, развитие их любознательности и познавательной мотивации. В рамках реализации программы, учащиеся с развитым неординарным стилем мышления получают возможность активно участвовать в интеллектуальных тренировках и командных играх. Такая деятельность способствует развитию не только интеллектуальных способностей, но и личностных качеств подростков.

**Направленность программы.** Программа данного курса представляет систему интеллектуально-развивающих занятий для старшеклассников **социально-педагогической направленности.**

**Отличительные особенности.** Деятельность клуба основывается на игровых видах деятельности, с помощью которых решаются основные образовательные и воспитательные задачи.

Интеллектуальная игра является ценным средством развития умственной активности школьника, универсальных учебных действий, активизирует психические процессы, вызывает интерес к познанию окружающего мира, что является актуальным при реализации ФГОС. Игра помогает не только заострить умственные способности, развить смекалку и умение мыслить логически, но воспитывает чувство собственного достоинства и ответственности, дарит радость человеческого общения. Через игру учащиеся осваивают навыки командного общения, учатся слушать и слышать, аргументировать, отстаивать свою точку зрения, терпимо относиться к чужому мнению.

Интеллектуальные игры востребованы детьми, поскольку они удовлетворяют их особые познавательные и социальные потребности: потребность в общении; в проявлении самостоятельности; в самореализации; в творчестве; в разностороннем развитии; в отдыхе; в самоутверждении и успехе.

**Адресат программы.** Данная программа рассчитана на возраст учащихся 15-18 лет. Набор учащихся в объединение свободный, независимо от национальной и половой принадлежности, социального статуса родителей (или законных представителей). Учебная группа формируется из учащихся предпочтительно одной возрастной группы, но возможен разновозрастной состав.

Рекомендуемое количество детей в группе – 15 человек.

**Цель программы:** Развитие и реализация творческого потенциала и познавательных способностей учащихся посредством интеллектуальных игр.

**Основные задачи:**

- предметные: обучение работе с большими массивами информации, обработке ее в краткие сроки, овладение умением ясно мыслить и строить логические рассуждения, усвоение основных принципов эвристики и научной организации труда;

- метапредметные: развитие творческого мышления, фантазии и логики, познавательной активности, мотивации к самообразованию, коммуникативно-эмоциональной сферы личности, навыка длительной работы в состоянии интеллектуального напряжения; расширение эрудиции и кругозора;
- личностные: формирование активной гражданской позиции, воспитание патриотизма; повышение социальной активности учащихся, их самостоятельности и ответственности, воспитание навыков совместной деятельности в малой группе, выработка умения работать коллективно и анализировать причины успехов и неудач; создание у учащихся системы приоритетов, ориентированных на знания и культуру (культуру личности, культуру мышления, культуру общения).

#### **Объем и срок реализации программы, режим занятий.**

Программа рассчитана на 1 год обучения учащихся в возрасте 15 – 18 лет (9-11 классы), но в случае необходимости может быть реализована в течение более длительного срока. Время, отведенное на обучение, составляет 68 часов в год, причем практические занятия составляют большую часть программы.

Продолжительность занятий в учебную неделю 2 часа. Режим занятий определяется расписанием 1 раза в неделю, два академических часа по 40 минут с перерывом 10 минут.

Учебный год начинается 2 сентября и заканчивается 27 мая.

#### **Формы организации образовательного процесса**

Форма обучения очная. Ведущая форма организации занятий является групповая.

Категория обучающихся: традиционной основной игровой и организационной единицей клуба является команда, состоящая из 6 человек.

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

Учебно – тренировочный процесс включает:

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

Стандартное тренировочное занятие состоит из двух этапов:

- круговая тренировка с применением разминочных игр: «Погрузи кораблик», «Блеф», «Эрудит – лото», «Гутгенхейм» и другие игры (Приложение 2, 3)

Цель их – настроить ребят на работу, снять напряжение рабочего дня, сосредоточить внимание.

- тренировка в режиме реального времени, по правилам одной из интеллектуальных игр с пояснением через игру отдельных теоретических положений. Это такие игры: «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Азбука», «Рискуй».

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

На практических занятиях, где руководителю клуба необходимо отслеживать психологические реакции, ролевое участие и игровой вклад членов команды, работа идет с микро-группами (командами). Такая деятельность практикуется для групп первого года обучения.

### **Планируемые результаты освоения программы**

В результате реализации программы у обучающихся будут сформированы личностные, регулятивные, познавательные и коммуникативные универсальные учебные действия.

#### **Предметные результаты:**

- знают историю развития интеллектуальных игр;
- владеют навыками работы с большими массивами информации, обработке ее в краткие сроки;

- владеют навыками усвоения основными принципами эвристики и научной организации труда; умеют ясно мыслить и строить логические рассуждения;
- сформированы умения составлять вопросы и редактировать их.

### **Метапредметные:**

- сформирован опыт участия в интеллектуальных турнирах различного уровня (школьного, районного, регионального, Всероссийского);
- развита познавательная активность, мотивация к самообразованию, навыки длительной работы в состоянии интеллектуального напряжения;
- умеют оценивать уровень владения тем или иным учебным действием (отвечая на вопрос «что я не знаю и не умею?»), находят ошибки, устанавливают их причины.

### **Личностные:**

- сформирована социальная активность самостоятельность и ответственность;
- владеют технологией командной работы;
- сформированы навыки взаимодействия в команде, конструктивного диалога;
- осознают ценность своей деятельности и деятельность других членов команды;
- сформированы умения анализировать причины успехов и неудач.

### **Формы контроля и аттестации**

Текущий контроль и промежуточная аттестация проводятся на основании локального акта школы.

Для полноценной реализации данной программы используются **текущий и промежуточный виды контроля.**

В рамках текущего контроля проводится оценка теоретической и практической подготовки учащихся.

Формы текущего контроля теоретической подготовки: практические задания, решение проблемных ситуаций, игровая деятельность в группах.

Формы текущего контроля практической подготовки: мини-турниры по интеллектуальным играм в командном и индивидуальном зачете, участие в интеллектуальных играх и соревнованиях.

### **Формы и разделы текущего контроля по курсу «Что? Где? Когда?»**

Разделы	«Размичные» и авторские игры	Основные технические приемы организации обсуждения.	Основные принципы работы над вопросами.	Вопросы для игры и информационный банк.	Интеллектуальные игры спортивного типа.	Участие в клубных днях и турнирах (в течение года).
Форма контроля	<i>практические задания</i>	<i>решение проблемных ситуаций</i>	<i>практические задания</i>	<i>игровая деятельность в группах</i>	<i>игровая деятельность в группах</i>	<i>Мини-турниры, «Брейн-ринги»</i>

**Результаты текущего контроля анализируются педагогом дополнительного образования по следующим уровням:**

- высокий** – *отлично владеет теоретическими и практическими навыками, применяет их на практике в полном объеме, аргументировано отвечает на вопросы.*
- средний** – *в полном объеме владеет теоретическими сведениями, слабо применяет их на практике, не полно отвечает на вопросы.*
- базовый** – *испытывает затруднения в применении теоретических знаний, слабо применяет их на практике, не полно отвечает на вопросы.*

### **Формы проведения промежуточной аттестации.**

В рамках аттестации проводится оценка теоретической и практической подготовки. **Теоретическая подготовка** проверяется через участие в интеллектуальных марафонах, игровых пробах (приложение) и фиксируется в оценочном листе. **Практическая часть** промежуточной аттестации - участие в клубных турнирах «Что? Где? Когда?», брейн-рингах, интеллектуальных играх и соревнованиях различного уровня: школьного, районного, регионального, Всероссийского.

### **Порядок проведения промежуточной аттестации учащихся.**

Промежуточная аттестация учащихся проводится по итогам учебного года (май).

Промежуточная аттестация проводится самостоятельно педагогом дополнительного образования. Во время проведения промежуточной аттестации может присутствовать администрация школы.

### **Оценка, оформление и анализ результатов промежуточной аттестации.**

Для определения уровня обученности учащихся по дополнительной общеразвивающей программе используется система оценивания теоретических знаний и практической подготовки учащихся.

### **Оценка качества освоения программы**

Формой контроля является организация и проведение игр: подготовка турниров, подача заявок, редактирование заявок, составление (компиляция) турнира, организация турнира, проведение турнира и участие в нем.

Основным контрольно-измерительным материалом является итоговый протокол, в котором фиксируется в суммарное значение теоретической и практической части прохождения промежуточной аттестации учащихся. Программа считается освоенной, если участник принял участие хотя бы в одной игре не ниже школьного уровня как основной игрок либо легионер.



**Протокол**  
**результатов промежуточной аттестации обучающихся по дополнитель-**  
**ным общеобразовательным общеразвивающим программам**  
**МБОУ СШ №9 с углубленным изучением отдельных предметов**  
**г.Павлово**

20\_\_\_\_/20\_\_\_\_ учебный год

Объединение: \_\_\_\_\_

Год обучения \_\_\_\_\_

ФИО педагога \_\_\_\_\_

Дата проведения аттестации \_\_\_\_\_

Форма проведения \_\_\_\_\_

Форма оценки результатов аттестации: уровень (высокий, средний, базовый)

№ п/п	Ф.И.О. учащегося	Теоретическая подготовка	Практическая подготовка	Результат
				Уровень аттеста- ции
1.	Иванов И.	Высокий	Высокий	высокий

**Критерии оценки уровня подготовки учащихся:**

- Высокий уровень - успешное усвоение программы более 70%
- Средний уровень - усвоение программы в необходимой степени от 50% до 70%
- Базовый уровень - успешное освоение программы менее 50%

**Учебный план программы**

Всего часов	В том числе теория	В том числе практика	Форма аттестации
68	24	44	<i>Теоретическая часть:</i> игровая деятельность в группах, практические задания, решение проблемных ситуаций. <i>Практическая часть:</i> мини-турниры по интеллектуальным играм в командном и индивидуальном зачете, Клубный турнир «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», участие в интеллектуальных играх и соревнованиях. Участие в интеллектуальных играх и соревнованиях различного уровня: школьного, районного, регионального, Всероссийского.

**Календарный учебный график  
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Что? Где? Когда?»  
на 2024-2025 учебный год**

Комплектование групп проводится с 2 по 15 сентября 2024 года.

Продолжительность учебного года составляет 34 учебных недель. Учебные занятия в МАОУ СШ №9 с углубленным изучением отдельных предметов г. Павлово начинаются с 2 сентября 2024 г. и заканчиваются 27 мая 2025 г.


Учебные занятия проводятся во 2-ю смену (в соответствии с расписанием). Продолжительность занятий составляет 40 мин.


Каникулы: зимние каникулы с 30.12.2024 г. по 12.01.2025 г.; летние каникулы с 01.06.2025 г. по 31.08.2025 г.

В каникулярное время занятия в объединениях не проводятся. Во время каникул учащиеся могут принимать участие в мероприятиях в соответствии с планами воспитательной работы школы и классного руководителя.

Год обучения	Сентябрь				Октябрь					Ноябрь			Декабрь				Январь			Февраль			Март			Апрель			Май		Июнь	Июль	Август	Всего учебных недель/часов					
	03.09	10.09	17.09	24.09	01.10	08.10	15.10	23.10	30.10	12.11	19.11	26.11	03.12	10.12	17.12	24.12	30.12	07.01	14.01	21.01	28.01	04.02	11.02	18.02	05.03	12.03	19.03	04.04	11.04	18.04	01.05	08.05	15.05		22.05	29.05	01.06 – 30.06	01.07 – 31.07	01.08 – 31.08
1 год	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	К	К	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	П - 2	К	К	К	34/68

**Условные обозначения:**

Промежуточная аттестация – 

Ведение занятий по расписанию – 

Каникулярный период – 

Проведение занятий не предусмотрено расписанием – 

## Рабочая программа курса

№ п/п	Тема	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Организационное занятие.	2		2	
2.	История движения «Что? Где? Когда?»	2	2		
3.	«Разминочные» и авторские игры.	4	2	2	<i>практические задания</i>
4.	«Мозговой штурм» и «ТРИЗ».	2		2	<i>решение проблемных ситуаций</i>
5.	Создание команд и ролевая нагрузка.	2		2	
6.	Основные технические приемы организации обсуждения.	4	2	2	<i>решение проблемных ситуаций</i>
7.	Игровая подготовка (тренировочные игры в течение года).	8	4	4	<i>решение проблемных ситуаций</i>
8.	Стратегия и тактика игры.	4	2	2	<i>мини-турнир</i>
9.	Основные принципы работы над вопросами.	8	4	4	<i>практические задания</i>
10.	Командные интеллектуальные игры.	6	2	4	<i>игровая деятельность в группах</i>
11.	Вопросы для игры и информационный банк.	6	2	4	<i>игровая деятельность в группах</i>
12.	Интеллектуальные игры спортивного типа.	8		8	<i>игровая деятельность в группах</i>
13.	Организация интеллектуальных игр.	2		2 (к)	<i>«Брейн-ринг»</i>
14.	Участие в клубных днях и турнирах (в течение года).	8	2	6	<i>мини-турниры</i>
15.	<b>Промежуточная аттестация.</b> Итоговое занятие.	2	2		<i>Клубный турнир «Что? Где? Когда?»</i>
	<b>ИТОГО:</b>	<b>68</b>	<b>24</b>	<b>44</b>	

## Содержание программы

### Организационное занятие

Постановка задач на сезон (игры и практические занятия с игроками первого года обучения). Планирование стажерской практики. Знакомство.

### История движения «Что? Где? Когда?»

Интеллектуальные игры в бывшем СССР. Создание В.Ворошиловым телеигры «Что? Где? Когда?» Объединения и клубы «Что? Где? Когда?» до 1989 года. Учреждение в 1989 году МАК (Международной ассоциации Клубов «Что? Где? Когда?»). Основные принципы работы МАК. Главные мероприятия МАК.

Зарубежные организации и основные принципы их работы. ЛУК (Лига украинских клубов), МОО ИНТИ (Межрегиональная общественная организация интеллектуально-творческих игр, Россия).

### «Разминочные» и авторские игры

Виды и функции разминочных игр. Серия игр «Даугавпилс». Разминочные игры класса «Контакт». Разминочные игры для круговой тренировки. Неинформационные разминочные игры и тренинги.

*Практика.* Авторские интеллектуальные игры, «Эрудит-квартет», «Тройка», «Семью семь для эрудитов», «Рискуй!», «Чеширский кот», «Альпийские качели», «Медиа-азбука».

### «Мозговой штурм» и «ТРИЗ»

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.

## **Создание команд и ролевая нагрузка**

Основные принципы создания команд для интеллектуальных игр. Распределение ролевой нагрузки в команде по методике Ворошилова. Распределение ролевой нагрузки в спортивном «Что? Где? Когда?» Совмещение и перемена ролей.

*Практика.* Игроки-универсалы. Возможные схемы построения команд с учетом ролевой нагрузки, типа темперамента и пола. Возможные отклонения от схем.

### **Основные технические приемы организации обсуждения**

Организация командного обсуждения, «техника» поиска ответа.

*Практика.* 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. Хронологические рамки работы над вопросом. Типичные ошибки, которые команда допускает во время обсуждения.

### **Игровая подготовка**

Постоянная игровая практика в пределах группы учащихся по отработке игровых приемов на основе игр «Что? Где? Когда?», «Брэйн ринг», «Своя игра» в их турнирном формате. Анализ ошибок в командной работе над вопросами.

### **Стратегия и тактика игры**

Тактические схемы и их изменение в зависимости от правил игры. Тактика для многоэтапных (многотуровых) турниров. Турнирная тактика для

«Брэйн-ринга» и других командных интеллектуальных игр. Стратегия и тактика в индивидуально-командных играх («Тройка», «Эрудит-квартет»). Тактика в играх класса «Даугавпилс» («мультиигры»).

*Практика.* Розыгрыш стандартных ситуаций. «Мягкая» игра и пресинг. Воздействие на противника. Учет фактора ведущего и его использование. Создание благоприятного отношения к команде во время игры.

### **Основные принципы работы над вопросами**

Этапы работы над вопросом. Индукция (генерирование идей). Анализ идей и версий («информационная критика»). Роль эрудитов («критиков») в команде. Дедукция (синтез информации). Функция капитана-диспетчера в работе над вопросом.

*Практика.* Выбор версии из нескольких предложенных. Одно- и многоходовые вопросы. Вопросы на логику, на знание, на командную игру, на инсайт (на озарение, догадку).

### **Командные интеллектуальные игры**

«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.

*Практика.* «Брэйн ринг». 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.

Особенности командной игры в других командных (командно-индивидуальных играх) интеллектуальных играх.

### **Вопросы для игры и информационный банк**

Поиск информации для вопроса. Построение вопроса. Корректность и защищенность вопроса. Виды вопросов в зависимости от вида, уровня и

класса игры. «Детские» и «кнопочные» вопросы, оптимальные вопросы, двух- и многоходовые вопросы. Понятие о дуали (вопросе с двумя возможными ответами) и прочих ошибках при построении вопроса.

*Практика.* Работа с литературой, оформление вопроса и ссылок на источники. Проверка и защита вопросов. Понятие о пакете вопросов. Отбор вопросов для игры в зависимости от ранга турнира и участников. Работа редактора пакета. Подбор вопросов для шоу-игры с учетом особенностей аудитории.

### **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. Кодекс спортивного «Что? Где? Когда?».

*Практика.* Подготовка команды к турниру, понятие об уровне турнира, турнирная стратегия команды, обзор основных турниров МАК и БЛИК.

### **Участие в клубных днях и турнирах**

Формой контроля являются организация и проведение совместных игр всех команд и игроков клуба. Тренировочные игры и товарищеские встречи команд клуба с командами разного уровня подготовки. Регулярное проведение турниров «Чемпион школы», участие в играх в Нижегородской области, за ее пределами.

### **Итоговое занятие**

Проведение контрольного занятия (турнира) для команд.

### **Условия реализации программы**

Программа реализуется педагогом дополнительного образования Гуляевой Т.В., педагогический стаж и общий стаж работы 26 лет. Занятия проводятся на учебной базе МБОУ СШ № 9 с углубленным изучением отдельных предметов, в том числе в актовом зале. Специализированное учебное оборудование не предусмотрено. Расходные материалы – бумага.

Учебные пособия:

1. Кодекс спортивного «Что? Где? Когда?»
2. Ворошилов Владимир. Феномен игры.
3. Бурда Борис. Что? Где? Когда? вне телеэкрана.
4. Поникаров Евгений. Что? Где? Когда?
5. Поташев Максим. Почему Вы проигрываете в ЧГК?
6. Перлин Михаил. Манифест редактора.
7. Выменец Юрий. Количественно о роли знаний.
8. Выменец Юрий. Уроки анатомии.
9. Ратнер Илья. К вопросу об оценке сложности вопросов.
10. Ратнер Илья. Типичные ошибки начинающих вопросников.
11. Левитас Александр. Курс молодого вопросника.
12. Поташев Максим. Как не надо делать вопросы.
13. Ратнер Илья. Что такое метка с точки зрения вопросника.
14. Выменец Юрий. К вопросу о классификации вопросов.
15. Либер Александр. К вопросу о вопросах.
16. Матвеев Мишель. Эйнштейн против Пушкина.
17. Мальский Игорь. Вопрос как тормоз жизнедеятельности знатока.
18. Санников Вячеслав. Каким должен быть вопрос?
19. Матвеев Мишель. Во многих знаниях многие печали, или Что мы знаем о лисе.
20. Икрянников А. Вопросы по анекдотам: самые популярные грабли.



## Оценочные и методические материалы

### 1 тур

Вопрос 1: По словам выдающегося биатлониста современности Уле-Эйнера Бьорндалена, нет ничего более непостоянного, чем быть ЛУЧШИМ. Скоро кто-либо из вас может стать ЛУЧШИМ. Какое слово мы заменили в вопросе прилагательным "ЛУЧШИЙ"?

\*\*\*\*\*

**Ответ: Первый.**

Комментарий: Кому, как не Бьорндалену — многократному призеру различных гонок, так говорить... Да и вопрос-то тоже первый! :-)

Источник(и): <http://esquire.ru/wil/bjoerndalen>

Автор: Артем Матухно (Одесса)

!

Вопрос 2: Название одной дизайн-компании переводится на русский язык как "Двадцать четыре ИХ". Обусловлено это тем, что компания ставит перед собой задачу как можно чаще вызывать улыбку у людей с помощью своей продукции. Назовите ИХ.

\*\*\*\*\*

**Ответ: Зубы.**

Комментарий: Когда человек широко улыбается, он демонстрирует максимум 24 зуба.

Источник(и): <http://www.novate.ru/blogs/291010/15903/>

Автор: Артем Матухно (Одесса)

!

Вопрос 3: Внимание, в вопросе есть замены.

Используя, в том числе, 100-ваттный динамик и 42-дюймовый плазменный телевизор, вьетнамец Нгуен Хуань Линь в 2008 году создал КАРМАННЫЙ КОМПЬЮТЕР. Поскольку масса изделия получилась 300 кг, автор вопроса предположил, что не такой уж он и КАРМАННЫЙ. Какие слова мы заменили на "КАРМАННЫЙ КОМПЬЮТЕР"?

\*\*\*\*\*

**Ответ: Мобильный телефон. Незачет: Сотовый телефон.**

Комментарий: 300-килограммовый телефон, вероятно, не такой уж и мобильный... А всем вам мы еще раз напоминаем о необходимости отключить на время игры все ваши мобильные устройства!

Источник(и): <http://hi-tech.mail.ru/news/item/2400/>

Автор: Михаил Казимирский (Одесса)

!

Вопрос 4: [Ведущему: слово "СКАНДАЛИЩЕ" выделить голосом.]

Его картина "Мрачная игра" была воспринята коллегами весьма неоднозначно. Более того, как пишет Жиль ПерЕ, разразился громкий "СКАНДАЛИЩЕ", к огромному удовольствию самого художника. Назовите его.

\*\*\*\*\*

**Ответ: [Сальвадор] Дали.**

Комментарий: В книге Жилия Нере это слово даже выделено было соответственно — сканДАЛИще.

Источник(и): Жиль Нере (Gilles Neret). Дали. — М.: Taschen, Арт-Родник, 2001. — С. 19.

Автор: Михаил Казимирский (Одесса)

!

Вопрос 5: В книге Анджея Сапковского "Меч предназначения" охотники на драконов названы словом, лишь первой буквой отличающимся от реально существующей "профессии". Напишите придуманное Сапковским слово.

\*\*\*\*\*

**Ответ: Драконьеры.**

Комментарий: По аналогии с браконьерами.

Источник(и): Анджей Сапковский. Меч предназначения (<http://lib.rus.ec/b/48130>).

Автор: Андрей Павлухин (Рогачев)

!

Вопрос 6: Компания, разместившая в парках такие скамейки, призывает людей СДЕЛАТЬ ЭТО. Известному герою, чтобы выбраться из безвыходного положения, тоже пришлось СДЕЛАТЬ ЭТО. Назовите этого героя.

\*\*\*\*\*

**Ответ: Винни-Пух.**

Зачёт: Винни Пух; Винни; Winnie the Pooh.

Комментарий: СДЕЛАТЬ ЭТО — похудеть. Как известно, Винни-Пух попал действительно в безвыходное положение, застряв в норе у Кролика, и должен был похудеть, чтобы оттуда выбраться.

Источник(и):

1. <http://www.management.ru/news/creative/skamejka-v-borbe-s-lishnim-vesom/>

2. Алан Александр Милн. Винни Пух и Все-Все-Все. <http://lib.ru/MILN/winnizah.txt>

Автор: Артем Матухно (Одесса)

!

Вопрос 7: [Ведущему: слово "ОПЯТЬ" выделить эмоционально.]

Ну, что ж — продолжим...

Прослушайте одно из стихотворений из пересказа Бориса Заходера книги "Винни-Пух и все-все-все":

Опять ничего не могу я понять.

Опилки мои — в беспорядке.

Везде и повсюду, опять и опять

Меня окружают загадки.

Возьмем это самое слово "ОПЯТЬ".

Зачем мы его произносим?

Когда мы свободно могли бы сказать  
[ПРОПУСК], и [ПРОПУСК], и [ПРОПУСК]?

В последней строке пропущены три неологизма. Напишите последний из них.

\*\*\*\*\*

**Ответ: Овосемь.**

Комментарий:

Когда мы свободно могли бы сказать  
"Ошесть", и "Осемь", и "Овосемь".

Источник(и): <http://lib.ru/MILN/winnizah.txt>

Автор: Михаил Казимирский (Одесса)

!

Вопрос 8: Забавный факт: в Марокко из-за нехватки травы местные козы нередко пасутся ТАМ. А кто ТАМ сидел в классическом произведении, впервые опубликованном в 1820 году?

\*\*\*\*\*

**Ответ: Русалка.**

Комментарий: Козы взбираются на ветви деревьев и пасутся там целыми стадами. А в поэме А.С. Пушкина "Руслан и Людмила" на ветвях сидела именно Русалка.

Источник(и):

1. <http://www.zoopicture.ru/kozy-pasushhiesya-na-derevyax/>

2. <http://www.youtube.com/watch?v=oQev3UoGp2M> (для тех, кто не верит :-))

3. <http://lib.ru/LITRA/PUSHKIN/p3.txt>

4. [http://ru.wikipedia.org/wiki/Руслан\\_и\\_Людмила](http://ru.wikipedia.org/wiki/Руслан_и_Людмила)

Автор: Дмитрий Жданов (Одесса)

!

Вопрос 9: Внимание, черный ящик!

Соревнования с использованием ЕГО иногда имеют нестандартные условия: вслепую, под водой за одно дыхание, одной рукой, ногами и т.д. ОН сейчас находится в черном ящике. Покрутите этот вопрос и скажите, что там.

\*\*\*\*\*

**Ответ: Кубик Рубика.**

Зачёт: Кубик-Рубик.

Источник(и): [http://uk.wikipedia.org/wiki/Кубик\\_Руб%D1%96ка](http://uk.wikipedia.org/wiki/Кубик_Руб%D1%96ка)

Автор: Михаил Казимирский (Одесса)

!

Вопрос 10: В одном из произведений Гарсиа Маркеса есть эпизод, в котором рассказывается, как "охваченные ужасом люди видели, как тазы, котелки, щипцы и жаровни поднимаются со своих мест, а гвозди и винты отчаянно стараются вырваться из потрескивающих от напряжения досок". Назовите одним словом предмет, ставший причиной всего происшедшего.

\*\*\*\*\*

**Ответ: Магнит.**

Источник(и): Г. Гарсиа Маркес. Сто лет одиночества  
(<http://lib.rus.ec/b/69360/read>).

Автор: Артем Матухно (Одесса)

!

## 2 тур

Вопрос 1: В статье Википедии о НЕЙ упоминаются такие понятия, как глобализация и теория шести рукопожатий. Многие из вас пользуются какой-либо ЕЮ, а о создателе одной из НИХ недавно даже был снят фильм. Назовите ЕЕ двумя словами, начинающимися на одну и ту же букву.

\*\*\*\*\*

**Ответ: Социальная сеть.**

Комментарий: Теория шести рукопожатий утверждает, что любые два человека на Земле разделены лишь шестью уровнями общих знакомых. В 2010 году вышел фильм Дэвида Финчера "Социальная сеть" о создателе Facebook Марке Цукерберге.

Источник(и):

1. [http://ru.wikipedia.org/wiki/Социальная\\_сеть\\_\(социология\)](http://ru.wikipedia.org/wiki/Социальная_сеть_(социология))

2. [http://ru.wikipedia.org/wiki/Теория\\_шести\\_рукопожатий](http://ru.wikipedia.org/wiki/Теория_шести_рукопожатий)

3. [http://ru.wikipedia.org/wiki/Социальная\\_сеть\\_\(фильм\)](http://ru.wikipedia.org/wiki/Социальная_сеть_(фильм))

Автор: Михаил Казимирский (Одесса)

!

Вопрос 2: Внимание, в вопросе есть замена.

Один из первых компьютерных вирусов — Cookie Monster [кУки мОнстер] — выводил на экран текст "Хочу печенья!" и блокировал терминал до тех пор, пока на клавиатуре не набирали слово "печенье". Можно сказать, что этот вирус стал первым ЯЙЦОМ. На самом же деле первые ЯЙЦА появились только в 1996 году. Какое японское слово мы заменили словом "ЯЙЦО"?

\*\*\*\*\*

**Ответ: Тамагочи.**

Комментарий: Этот вирус, так же, как и тамагочи, нужно было "кормить". Слово "тамагочи" образовано от японских слов со значениями "друг" и "яйцо".

Источник(и):

1. "STORY", ноябрь 2009 г. — С. 32.

2. <http://ru.wikipedia.org/wiki/Тамагочи>

Автор: Леонид Климович (Гомель)

!

Вопрос 3: В цирке Раймонда Оттавы ОНИ везли в упряжке маленький экипаж, жонглировали мячами и, одетые в маленькие юбки, вальсировали и скакали под музыку. А кто в известном литературном произведении 1881 года виртуозно управлялся с одной из НИХ?

\*\*\*\*\*

**Ответ: Левша.**

Комментарий: ОНИ — блохи. В 1881 году Николай Лесков написал повесть "Левша".

Источник(и):

1. <http://noosfera.org.ua/files/akimushkin5.pdf>

2. Н.С. Лесков. Левша ([http://az.lib.ru/l/leskow\\_n\\_s/text\\_0246.shtml](http://az.lib.ru/l/leskow_n_s/text_0246.shtml)).

Автор: Максим Егоров (Москва)

!

Вопрос 4: Одной из первых русскоязычных рок-групп была группа "Оловянные солдатики". Одним из их хитов была аранжировка распространенной докучной сказки, вероятно, известной вам с детства. Напишите первые четыре слова этой песни.

\*\*\*\*\*

**Ответ: "У попа была собака..."**

Комментарий: Эту песню "Оловянных солдатиков" можно услышать, например, в одной из серий "Ну, погоди!". Докучными сказками называются истории с многократно повторяющимися фрагментами текста.

Источник(и):

1. [http://ru.wikipedia.org/wiki/Русский\\_рок](http://ru.wikipedia.org/wiki/Русский_рок)

2. [http://ru.wikipedia.org/wiki/Ну\\_погоди!](http://ru.wikipedia.org/wiki/Ну_погоди!)

3. [http://ru.wikipedia.org/wiki/Докучная\\_сказка](http://ru.wikipedia.org/wiki/Докучная_сказка)

Автор: Дмитрий Жданов (Одесса)

!

Вопрос 5: Остроумный Борис Крутиер утверждает, что для ловеласов ОН звучит, как шопеновский. Назовите ЕГО двумя словами, начинающимися на одну и ту же букву.

\*\*\*\*\*

**Ответ: Марш Мендельсона.**

Комментарий: А "шопеновский" — очевидно, похоронный марш...

Источник(и): Б.Ю. Крутиер. Крутые мысли. Книга афоризмов. — Екатеринбург: У-Фактория, 2005. — С. 205.

Автор: Михаил Казимирский (Одесса)

!

Вопрос 6: Персонажа одного фильма, действие которого разворачивается во время Второй мировой войны, обещают наградить ИКСОМ. Однако персонаж замечает, что хорошо было бы не ИКСОМ на могиле. Назовите ИКС двумя словами.

\*\*\*\*\*

**Ответ: Железный крест.**

Комментарий: Персонаж — немецкий солдат. Железный крест, как известно, — немецкая военная награда.

Источник(и): Х/ф "Дот" (2009), реж. А. Матешко.

Автор: Артем Матухно (Одесса)

!

Вопрос 7: Одним из первых ЕЕ "прототипов" считают "Деяния сената" времен Юлия Цезаря. В исландском языке слово, обозначающее ЕЕ, состоит из слов "день" и "лист". Назовите ЕЕ словом итальянского происхождения.

\*\*\*\*\*

**Ответ: Газета.**

Комментарий: Газета — от итал. Gazzetta.

Источник(и):

1. <http://svr-lit.niv.ru/svr-lit/steblyn-kamenskij-kultura-islandii/yazyk.htm>

2. <http://ru.wikipedia.org/wiki/Газета>

Автор: Артем Матухно (Одесса)

!

Вопрос 8: В 1960 году шестилетняя Руби Бриджес стала первой афро-американкой, получившей образование в одной школе с белыми детьми. В заметке о первом ее учебном дне рассказывается, что свои эмоции горожане выражали гневными криками и ИМИ, что несколько, так сказать, разнообразило черно-белую гамму. Назовите ИХ.

\*\*\*\*\*

**Ответ: Помидоры.**

Зачёт: Томаты.

Комментарий: Горожане были не особо довольны ситуацией и забрасывали Руби и ее окружение помидорами.

Источник(и):

<http://zihuatanexo.livejournal.com/104696.html?thread=305656>

Автор: Сергей Демяненко (Одесса)

!

Вопрос 9: Согласно одному из переводов этого произведения мировой классики на русский язык, заглавная его героиня родилась в Петров день, отмечаемый 12 июля. Назовите писателя, поведавшего нам об этой героине.

\*\*\*\*\*

**Ответ: [Уильям] Шекспир.**

Комментарий: Героиня — Джульетта (от англ. "July" — июль). В переводе Щепкиной-Куперник упоминается именно Петров день.

Источник(и):

1. Вильям Шекспир. Ромео и Джульетта. Пер. на рус. Т. Щепкина-Куперник.

([http://www.fictionbook.ru/author/shekspir\\_uilyam/romeo\\_i\\_djuletta\\_per\\_t\\_shepki\\_na\\_kupernik/read\\_online.html?page=1](http://www.fictionbook.ru/author/shekspir_uilyam/romeo_i_djuletta_per_t_shepki_na_kupernik/read_online.html?page=1)).

2. [http://ru.wikipedia.org/wiki/Ромео\\_и\\_Джульетта](http://ru.wikipedia.org/wiki/Ромео_и_Джульетта)

Автор: Артем Матухно (Одесса)

Вопрос 10:

Раздаточный материал

Успеть бы в срок,  
Вернуться утром рано,  
Отец и мать уже накроют стол.

Я так спешил, тревожился упрямо,  
И вдруг услышал [ПРОПУСК] — звонок,  
И что-то все сомнения украло,  
Остановившись, музыку я слушать стал...

"Успеть бы в срок,  
Вернуться утром рано,  
Отец и мать уже накроют стол.  
Я так спешил, тревожился упрямо,  
И вдруг услышал [ПРОПУСК] — звонок,  
И что-то все сомнения украло,  
Остановившись, музыку я слушать стал...".  
Заполните пропуск в стихотворении одним словом.

\*\*\*\*\*

**Ответ: Колокол.**

Комментарий: Это так называемый телестих — последние буквы строк составляют ключевое слово.

Источник(и):

<http://www.liveinternet.ru/community/2115022/post64451284/>

Автор: Михаил Казимирский (Одесса)

3 тур

!

Вопрос 1: По словам Евгения Евтушенко, ОНА — это великолепный щит или даже оружие мудрости, но когда ОНА превращается в черствый сарказм, то бывает самоубийственна. ОНА фигурирует в названии одного из самых известных фильмов Эльдара Рязанова. Назовите ЕЕ.

\*\*\*\*\*

**Ответ: Ирония.**

Комментарий: Фильм Рязанова "Ирония судьбы, или С легким паром!" (1975).

Источник(и):

1. <http://esquire.ru/wil/evgeny-evtushenko>

2. [http://ru.wikipedia.org/wiki/Ирония\\_судьбы,\\_или\\_С\\_лёгким\\_паром!](http://ru.wikipedia.org/wiki/Ирония_судьбы,_или_С_лёгким_паром!)

Автор: Артем Матухно (Одесса)

Вопрос 2:

Фракталом в геометрии называется бесконечная самоподобная фигура, то есть такая, каждый фрагмент которой повторяется при уменьшении масштаба. Перед вами один из таких фракталов, который называется "дерево ЕГО". Мы не просим вас назвать ЕГО. Назовите предмет одежды, часто упоминающийся вместе с НИМ.

\*\*\*\*\*

**Ответ: Штаны.**

Комментарий: Фрактал называется "дерево Пифагора", и образован он как раз из классических "Пифагоровых штанов" — лучше всего их видно в центре фрактала.

Источник(и):

1. [http://ru.wikipedia.org/wiki/Дерево\\_Пифагора](http://ru.wikipedia.org/wiki/Дерево_Пифагора)

2. <http://ru.wikipedia.org/wiki/Фрактал>

Автор: Михаил Казимирский (Одесса)

!

Вопрос 3: Ученые обнаружили, что людям интересно играть в игру, в которой борьба идет постоянно и финальный результат неизвестен до конца. Таким образом, подтвердилось, что ПЕРВОЕ важнее ВТОРОЙ. Назовите ПЕРВОЕ и ВТОРУЮ.

\*\*\*\*\*

**Ответ: Участие, победа.**

Комментарий: Таким образом проверяли афоризм "Главное — не победа, главное — участие". Редактор тура приветствует участников соревнования.

Источник(и): <http://www.comments.ua/life/486072-uchenie-dokazali-glavnoe-igre-.html>

Автор: Андрей Пундор (Львов)

Вопрос 4: Внимание, в вопросе есть замена.

Фирма, основанная ПаОлой Дубовски-Брайант, абсолютно законна и занимается изготовлением гигантских мыльных пузырей на праздниках. Тем не менее, сферу деятельности этой фирмы журнал "Аэрофлот" охарактеризовал словом "МОШЕННИЧЕСТВО". Какое слово мы заменили словом "МОШЕННИЧЕСТВО"?

\*\*\*\*\*

**Ответ: Надувательство.**

Комментарий: Надувает фирма не клиентов, а мыльные пузыри.

Источник(и): "Аэрофлот", 2015, N 1. — С. 54.

Автор: Александр Коробейников (Саратов)

Вопрос 5: Никто не желает проигрывать. Поэтому на одной карикатуре ОН держит огнемёт, у НИХ есть шахтерская каска и бур, а ОНА снабжена напильником. Назовите ЕГО, ЕЕ и ИХ в любом порядке.

\*\*\*\*\*

**Ответ: Камень, ножницы, бумага.**

Зачёт: В любом порядке.

Комментарий: Не желают проигрывать. Поэтому камень решил сжечь бумагу, ножницы — пробурить камень, а бумага — затупить ножницы.

Источник(и): <http://www.netlore.ru/rock-paper-scissors>

Автор: Алексей Королёв (Саратов)



Вопрос 6: Эдриан Дингл называет ЕЕ кратким путеводителем по всей Вселенной, который уместился на одном листе бумаги. Назовите человека, в честь которого ОНА называется.

\*\*\*\*\*

**Ответ: [Дмитрий Иванович] Менделеев.**

Комментарий: Вся Вселенная состоит в конечном счете из химических элементов периодической таблицы Менделеева.

Источник(и): Э. Дингл. Как изготовить Вселенную из 92 химических элементов. — М.: Клевер-Медиа-Групп, 2014. — С. 8.

Автор: Александр Коробейников (Саратов)

Вопрос 7: На Руси говорили: "Протянулся мост на семь верст. А в конце моста — золотая верста". Что в этой фразе сравнивается с золотой верстой?

\*\*\*\*\*

**Ответ: Воскресенье.**

Зачёт: Воскресный день; выходной день.

Комментарий: Это изречение о днях недели. Воскресенье — золотая верста, потому что не надо работать.

Источник(и): <http://www.nkj.ru/archive/articles/19413/>

Автор: Александр Коробейников (Саратов)

Вопрос 8:

Раздаточный материал

me mo ru

Алексей Павлюченко считает, что ностальгия — хорошее чувство, но иногда сопровождается ИМИ. Назовите ИХ тремя словами.

\*\*\*\*\*

**Ответ: Пробелы в памяти.**

Зачёт: Пробелы в воспоминаниях. Незачет: Провалы в памяти.

Комментарий: Ностальгия способна вызывать положительные чувства, но при этом мы забываем обо всём дурном. В английском слове "memory" мы тоже сделали пробелы.

Источник(и): <http://www.sportsdaily.ru/articles/nostalgiya-ostavlyayet-probelyi-v-pamyati-4005>

Автор: Андрей Пундор (Львов)

Вопрос 9: Внимание, в этом вопросе слово "ИКС" заменяет два других слова.

Статья, посвященная истории Иерусалима, сообщает, что первое упоминание о нем датируется восемнадцатым веком до нашей эры, и замечает, что у Иерусалима больше оснований называться ИКСОМ. А что традиционно называют ИКСОМ?

\*\*\*\*\*

**Ответ: Рим.**

Комментарий: ИКС — "вечный город".

Источник(и): <http://jerusalem.israelinfo.ru/gid/about/history>

Автор: Мишель Матвеев (Санкт-Петербург)

Вопрос 10:

В крепостной стене, окружавшей когда-то Берлин, было более десятка ворот. По словам экскурсовода, сегодня об этих воротах напоминают только ОНИ. Назовите ИХ.

\*\*\*\*\*

**Ответ: Названия станций метро.**

Зачёт: Станции метро.

Комментарий: Ряд станций берлинского метро получили свои названия в честь находившихся поблизости ворот. Розданная карта напоминает схему метрополитена.

Источник(и): Документальный фильм "Экскурсия по Берлину".

Автор: Александр Кудрявцев (Николаев)

Перестрелка

Вопрос 1: В годы Первой мировой войны сосиски, которыми кормили британскую армию, делали из некачественного водянистого фарша. Солдаты, любившие их поджаривать, нередко сильно пугались, за что сосиски получили свое прозвище. Переведите это прозвище, используя слово немецкого происхождения.

\*\*\*\*\*

**Ответ: Фейерверк.**

Комментарий: Вода превращалась в пар, и сосиски взрывались, забрызгивая всё жиром.

Источник(и): <http://anglo-mania.livejournal.com/265995.html>

Автор: Александр Кудрявцев (Николаев)

Вопрос 2:

Раздаточный материал

Его хоронят громко и поспешно

Ораторы, на гроб кося глаза,

Как будто может он из тьмы кромешной

Вернуться, всё забрать и наказать.

Стихотворение, отрывок из которого мы вам раздали, Наум Коржавин написал в марте. Какого года?

\*\*\*\*\*

**Ответ: 1953.**

Комментарий: Стихотворение так и называется — "На смерть Сталина".

Источник(и): Н. Коржавин. На смерть Сталина.  
<http://rurоem.ru/korzHAVin/vse-s-chem.aspx>

Автор: Серафим Шибанов (Москва)

!

Вопрос 3: В одной компьютерной игре статуя предсказывает будущее. Если игрок воспользуется статуей, то увидит ИХ. Назовите ИХ одним словом.

\*\*\*\*\*

**Ответ: Титры.**

Комментарий: Вместо ожидаемой помощи от статуи игрок получает титры. Именно титры игрок увидит в будущем, если выиграет.

Источник(и): Компьютерная игра "Divinity: Original Sin".

Автор: Игорь Тюнькин (Москва)

!

Вопрос 4: Технология многоуровневого шифрования электронного сообщения называется в честь ИКСА. Назовите заглавного персонажа детской литературы, который был ИКСОМ.

\*\*\*\*\*

**Ответ: Чиполлино.**

Комментарий: ИКС — лук. Многослойное шифрование названо так по аналогии с кольцами лука.

Источник(и):

1. [http://ru.wikipedia.org/wiki/Луковая\\_маршрутизация](http://ru.wikipedia.org/wiki/Луковая_маршрутизация)

2. <http://ru.wikipedia.org/wiki/Чиполлино>

Автор: Константин Костенко (Гремячинск — Пермь)