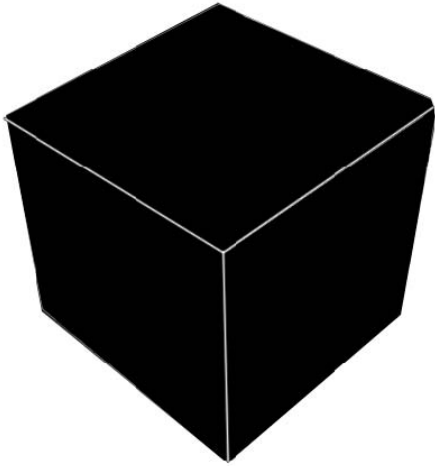


2. ВИДИ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНИХ ІГОР



У цьому розділі представлено описи найвідоміших ігор для розвитку інтелекту. Перелічені нижче ігри рекомендується використовувати на заняттях шкільного гуртка інтелектуалів. Особливості використання деяких із них докладніше розглядаються у **підрозділі 3.3**. Зразки ігрових завдань запропоновано у **Розділі 5**.

Інтелектуальні ігри прийнято поділяти на три групи:

1. Класичні ігри — Що? Де? Коли? і Брейн-ринг.

2. Ігри за специфікою запитань — безкрилки, вірю — не вірю, ерудит-лото, іншими словами, реалії, перевертні, портрет, своя гра, травесті, шаради, цитати тощо.

3. Ігри за способом проведення — аукціон, волейбол, гірка, дуель, ерудит-квартет, занурення, зіпсований телефон, контакт, міста, дурилка, очко, покер, сито, типографія, трійка, чеширський кіт та ін.

2.1. Класичні ігри

2.1.1. Що? Де? Коли? (спортивний варіант)

На відміну від класичного телевізійного варіанту, участь у грі бере не одна, а декілька команд. Ця особливість зумовлює специфіку правил проведення гри і отримання підсумкового результату. Після того, як ведучий зачитує запитання, триває хвилина обговорення. По її завершенні капітани команд записують свій варіант на відповідному бланку і здають його. Перш ніж озвучити правильну, ведучий наводить найцікавіші з неправильних відповідей команд, не вказуючи їх авторства, або ж підходить до капітанів із наміром особисто почути остаточну версію команди. Результат встановлюється за кількістю взятих запитань, а якщо їх число однакове — за рівнем складності взятих запитань. *Зразки ігрових завдань для цієї гри див. у підрозділі 5.1.*

2.1.2. Брейн-ринг

Цю гру доцільно проводити, коли є потреба забезпечити цікаве для глядачів шоу. Тут основну ставку роблять на швидкий темп гри і емоції, які вирують при цьому. Одночасно у грі беруть участь дві команди, що мають якнайшвидше дати свій варіант відповіді на запитання ведучого (як правило, недовге і невисокого рівня складності). Якщо на поставлене запитання жодна з команд не відповіла правильно, за точну відповідь на наступне можна отримати вже два бали і т. д. *Зразки ігрових завдань для цієї гри див. у підрозділі 5.2.*

2.2. Ігри за специфікою запитань

2.2.1. Безкрилки

Головною особливістю гри є спеціальні запитання. Кожне з них має форму римованого чотиривірша, наприкінці якого вилучено фрагмент тексту — словосполучення або й увесь останній рядок. Цей вилучений фрагмент є крилатим висловом, народною приповідкою чи прислів'ям, відомою фразою з кіно або мультфільму, знаним афоризмом тощо. Рахунок ведеться на бали.

2.2.2. Вірю — не вірю

Ведучий почергово зачитує командам або окремим гравцям певні твердження, до яких пропонується висловити своє ставлення — «вірю» або «не вірю». Грають на швидкість, до 20 чи 30 запитань. Існує два варіанти цієї гри — письмовий та усний. Письмовий варіант використовують, якщо команд більш ніж дві. Ведучий зачитує запитання, а учасники занотовують свої варіанти відповідей і після заздальгідь обумовленого числа раундів передають їх ведучому. Бали нараховують по одному за кожну правильну відповідь. В усний варіант грати дещо цікавіше. Відповідь дає тільки той учасник, який першим виявив таке бажання (сплеснув у долоні). За правильну відповідь він отримує 1 бал, за неправильну — бал зараховується його суперникові.

2.2.3. Ерудит-лото

Алгоритм цієї гри використано у відомому телешоу «Перший мільйон»: запитання з чотирма варіантами відповідей, один із яких є правильним. Відповіді можуть подаватися як під час хвилини, так і по її завершенні. За кожну правильну відповідь нараховують один бал.

2.2.4. Іншими словами

Ведучий озвучує приказку, прислів'я або відому фразу, що зашифрована за допомогою перетворення кожного (або майже кожного) слова на його коротке визначення. Ігровий бал здобуває учасник, який швидше відновив початковий вираз.

2.2.5. Реалії

Зміст гри полягає у відгадуванні певного поняття чи істоти за інформацією про них, яка подається від загальної до більш конкретної. Відповідати на одну реалію можна лише раз, піднявши вгору руку або подавши ведучому інший заздалегідь визначений сигнал. Для кожної реалії подається 4–5 визначень. За правильну відповідь після кожного наступного визначення гравець отримує на бал менше, аніж отримав би після попереднього. Гра ведеться до 10 реалій. Перемагає той, хто набирає найбільшу кількість балів. Зразки ігрових завдань для цієї гри див. у підрозділі 5.4.

2.2.6. Перевертні

Запитання для цієї гри — відомі прислів'я, крилаті вислови, цитати тощо, у яких всі слова замінені на протилежні. На всі запитання відповідати не обов'язково. Грають на швидкість. Своє бажання відповісти гравець проявляє через плескання в долоні (це можна робити й під час запитання). За правильну відповідь учасник отримує один бал, а за неправильну — стільки ж втрачає.

2.2.7. Портрет

Ведучий зачитує характеристики певної особи — політика (Вінстон Черчилль), воєначальника (Ганнібал), філософа (Діоген), анімаційного персонажа (Їжачок у тумані), актора (Луї де Фюнес), героя літературного твору (Жюльєн Сорель) та ін. У порядку зростання конкретизації подаються характеристики його особистості, епізоди з життя або деталі біографії. Перемагає учасник (команда чи гравець), який швидше відгадає, кому «належить» портрет. Відповідь можна подавати після кожної зачитаної характеристики, однак доцільно обмежити ліміт варіантів двома версіями на одну загадувану особу (принцип «Реалій»). При підготовці ігрових завдань для «Портрета» доцільно звертати увагу на маловідомі епізоди з життя або ж подавати їх у незвичному ракурсі.

2.2.8. Своя гра

Кожен учасник грає індивідуально. Ігрові завдання мають вигляд блоків із 5–6 запитань кожен. Завдання об'єднані спільною темою і зачитуються у порядку зростання складності: перше запитання оцінюють у 10 балів, друге — у 20 і т. д. Відповідати на кожне необов'язково. Бажання відповісти на запи-

тання учасник гри демонструє через сплеск у долоні, при цьому плескати дозволяється ще під час того, як ведучий зачитує фабулу. За правильну відповідь гравець отримує плюс номінал запитання, за неправильну — мінус номінал. Гра ведеться до рахунку за домовленістю. Зразки ігрових завдань для цієї гри див. у підрозділі 5.3.

2.2.9. Травесті

Травесті — це перевдягання. Кожне запитання цієї гри є уривком відомого літературного твору. Імена персонажів, географічні назви чи предмети у цьому уривку замінені іншими, причому певна аналогія зі справжніми обов'язково зберігається. Завдання гравців (рекомендується грати командами) — відгадати назву твору. В ускладненому варіанті гри учасники мають назвати ще й справжні імена персонажів.

2.2.10. Шаради

Ця популярна старовинна гра полягає у «зашифруванні» певного слова або його частин. Наприклад, співають тільки уста = відоме козацьке прізвище (Сологуб) або німецький схід + заглиблення у землі = недорозвинутий материк (Острів). У цю гру рекомендується грати індивідуально і на швидкість. Гравець, що бажає відповісти, плескає у долоні або подає інший узгоджений заздалегідь сигнал.

На окрему увагу заслуговує такий різновид гри, як поетичні шаради. У цьому випадку «шифрування» відбувається в поетичній формі, тож ігровим завданням найчастіше виступає дво- або чотиривірш. Залежно від складності завдань і вікового складу гравців ведучий може зачитувати кожне завдання двічі або й тричі, однак це число слід оголосити перед початком гри і дотримуватися його упродовж усього змагання.

2.2.11. Цитати

Різновид «Портрета». Суть гри полягає у розпізнанні відомої особи (політичного діяча, філософа, воєначальника, актора, літературного чи анімаційного персонажа тощо) за поданою ведучим цитатою. Цитати можуть бути двох видів: перші належать загаданій особі, у других подано характеристику цієї особи. Якщо цитат щодо кожної з осіб є декілька, гру можна побудувати у формі реалій.

2.3. Ігри за специфікою проведення

2.3.1. Аукціон

Ведучий оголошує тему (наприклад, столиці африканських держав, літературні герої на букву С, президенти США, твори Т. Шевченка тощо), а учасники

називають слова із заданої теми. Гра припиняється, коли ніхто з гравців не зможе назвати слово протягом п'яти секунд (за часом слідує ведучий). Як і у справжньому аукціоні, перемагає той, чиє слово виявилось останнім.

2.3.2. Волейбол

Гру проводять за правилами, аналогічними до традиційного волейболу з м'ячем, і триває вона доти, доки одна з команд не набере 15 очок. Ведучий почергово задає двом командам запитання («подає м'яч»). Жеребом визначається команда, що має першу «подачу». Якщо команда точно відповідає на запитання, то заробляє очко, і їй задають наступне. В іншому разі, «подача» переходить до суперника.

2.3.3. Гірка (Сніговик)

Ведучий задає командам заздалегідь встановлене число запитань для одночасного обговорення. Запитання задають у порядку зростання їхньої складності. Вартість кожного наступного завдання зростає на одне очко. Перемагає той, хто набирає максимальне число очок.

2.3.4. Дуель

Із кожної команди ведучий викликає по одній особі і задає запитання. Перший, хто правильно відповів, повертається в команду, а другий вибуває з гри. Протягом одного циклу не можна викликати одну й ту ж людину більш ніж один раз. Якщо гра складається з певної кількості запитань, то переможцем вважається команда, в якій наприкінці залишилося більше людей. В іншому разі — коли у суперника не зосталося гравців.

2.3.5. Ерудит-квартет

Для Ерудит-квартету використовують запитання Своєї гри. Учасники діляться на 4 команди по 4 особи у кожній. Кожну тему розігрують четверо учасників — по одному представнику від кожної команди. Перед зміною кожної теми учасники чергуються. Протягом одного раунду відіграють 16 тем — 4 цикли по 4 теми. У межах циклу назва першої теми декларується (світла), другої — приховується (темна), третю тему учасники обирають з 4-х варіантів перед зайняттям ігрового стола, а четверту — після цього.

2.3.6. Занурення

Оптимальна кількість гравців — від трьох до восьми. Ведучий загадує персонажа літературного твору, кіно чи мультфільму, пісні, історичну постать, діяча культури тощо. Бажано вибирати достатньо відомі твори, а не такі, на яких знається тільки ведучий. Завдання решти гравців полягає в тому, щоби визначити, хто загаданий. Для цього вони ставлять ведучому питання, що вимагають відповіді «так» або «ні». Ведучий відповідає на них із позиції

обраного героя, причому він знає тільки те, що може знати загаданий персонаж «зсередини» твору. Тобто, ведучий нічого не знає ані про автора, ні про книгу, фільм тощо. Наприклад, якщо загадано дитину, то вона може й не знати, де живе, оскільки дуже маленька. Можна вважати, що ведучому відомі всі події, що відбулися із загаданою персоною в даному творі. Таким чином, він «занурюється» у життя обраного персонажа. Новим ведучим стає гравець, що назвав попереднього загаданого персонажа.

2.3.7. Зіпсований телефон

Усі гравці затуляють вуха, крім одного, якому ведучий повідомляє певне слово (загальний іменник у називному відмінку однини). Це слово гравець намагається пояснити своєму сусіду, який за його вказівкою розтуляє вуха. Після відгадки він повторює аналогічні дії з наступним сусідом і т. д. Для повного циклу «проходження» слова через команду надається певний час. Використовувати одне і те саме пояснення двічі поспіль забороняється. Ведучий керує процесом і слідкує за дотриманням правил.

2.3.8. Контакт

Для цієї гри заздалегідь підготовлених запитань не треба. Алгоритм такий: ведучий загадує слово (загальний іменник у називному відмінку однини) і називає його першу літеру (наприклад коровай — літера К). Решта гравців по чергово задають йому запитання, маючи на увазі конкретне слово (до прикладу: «Це тварина, що каже МУ?»). Ведучий відповідає, називаючи це слово (Ні, це не корова). Якщо ведучий протягом 5 секунд не здогадався, яке саме слово малося на увазі, а про це здогадався інший учасник гри, останній показує великий палець руки і каже: «Контакт!». Гравці, що «сконтактувалися», починають рахувати: «5, 4, 3, 2, 1», після цього одночасно промовляють це слово. Ведучий змушений назвати другу за порядком літеру і т. д. Якщо після відліку лунають різні слова — контакт не відбувся. Гра завершується після запитання, відповідь на яке і є загаданим словом. Той, хто задав останнє запитання, стає ведучим і загадує наступне слово. Рахунку у грі не ведуть.

2.3.9. Міста

Ця популярна гра розрахована на двох гравців, дві групи гравців або ж на гравця проти групи. Учасники по чергово називають міста певної країни або ж столиці усієї планети, причому наступне слово має розпочинатися з останньої літери попереднього. Гра може проводитися із вибуванням тих, хто не може назвати слово протягом 5 секунд або через нарахування і віднімання балів.

2.3.10. Дурилка

Ведучий зачитує, а учасники записують у стовпчик 5–7 дуже загадкових і маловідомих слів (як джерело інформації рекомендовано використати «Словник іншомовних слів»). Протягом наступних 5–7 хвилин гравці формулюють і здають ведучому власні визначення заданих понять. Визначення мають бути настільки серйозними і правдоподібними, щоби збити з пантелику інших гравців, надурити їх (звідси і назва гри). Після цього ведучий зачитує до кожного поняття усі здані варіанти разом зі своїм — правильним. Кожен гравець по чергово обирає з-поміж запропонованих варіантів один (але не власний), який він вважає таким, що відповідає істині. Результат гри встановлюють у наступний спосіб: за правильну відповідь гравець отримує 3 бали, за вибір правильної відповіді — 2 бали, за обрання іншим гравцем придуманої версії — 1 бал.

Можливий також стендовий (заочний) варіант гри. Щоранку протягом 4–6 днів на стенді вивішують 1–2 нові слова. До обіду приймають варіанти (наприклад, на поштову скриньку), які у середині дня вивішуються на стенд (звісно, без підписів). До вечора приймають відповіді — хто у що повірив. Вранці вивішуються поточні результати і завдання для наступного туру. Зразки ігрових завдань для цієї гри див. у підрозділі 5.5.

2.3.11. Очко

Ведучий задає гравцям 21 запитання для «Що? Де? Коли?» зі скороченим часом обговорення. Кожна правильна відповідь вартує одне очко. Всі відповіді здаються кожним гравцем наприкінці гри на одному аркуші паперу. Перемагає той, хто відповів на більшу кількість запитань.

2.3.12. Покер

Мета гри — відповісти на якомога більшу кількість запитань поспіль, набираючи по 1 балу за кожне «влучання». Перше запитання задають всім присутнім, а наступні — лише тому, хто відповів на попереднє. Особливість гри полягає в тому, що кожного разу ведучий пропонує учаснику грати далі, однак за неправильної відповіді всі бали скасовуються. Грають до заздалегідь обумовленого числа запитань. Перемагає той, хто на момент закінчення гри набирає найбільшу кількість балів.

2.3.13. Сито

Командам по чергово задають запитання. Якщо команда не відповідає на своє запитання, то з неї вибуває один гравець. Перемагає та група, в якій залишилося більше гравців після заздалегідь встановленого числа запитань, або ж гра ведеться доти, доки одна з команд повністю не «розсіється».

2.3.14. Типографія

Задається одне довге слово і кожен гравець (або команда гравців) протягом 15–20 хвилин записують на своєму аркуші всі відомі йому (їм) слова, що складаються з тих самих літер (наприклад, концентрація — концерт, центр, рація, контра, ротація і т. д.). Після завершення часу суперники по чергово називають по одному слову зі свого списку, причому повтори заборонені. Програє той, у кого першим закінчилися варіанти.

2.3.15. Трійка

Цю гру придумав білоруський знавець Леонід Климович. Змагання проводять у три тури, в кожному турі три теми, в кожній темі — по три запитання. У першому турі ціна правильної відповіді — одне очко, в другому — два, а в третьому — три. Після третього туру передбачено супергру із трьома запитаннями вартістю, відповідно, 5, 7 і 10 очок. Отже, інтригу можна «тримати» до кінця. У «Трійку» грають дві або три команди («упряжки») з трьох осіб. Один гравець сидить попереду решти двох — він «візник», лише він може подавати сигнал щодо відповіді своєї команди. Інші двоє — «припряжні». Обговорення, якісь сигнали одне одному — заборонені. У разі будь-якої дії, схожої на подачу такого сигналу, команду позбавляють права відповідати на користь суперника. Гравці мовчать, допоки до них не звернеться ведучий. Ігровий епізод будується таким чином. Ведучий читає запитання, а «візник» у будь-яку секунду може подати сигнал. Тоді ведучий звертається за відповіддю спочатку до «припряжних» (за чергою, очікування відповіді — три секунди), а потім і до «візника». Кожен із «упряжки» може відповісти правильно; таким чином, команда може за одне завдання отримати три очки в першому турі, шість у другому (коли ставки подвоєні) і дев'ять у третьому (коли ставки потроєні). Щоправда, можуть пролуhati і три неправильні відповіді — тоді ведучий, дочитавши запитання до кінця, звертається за відповіддю (за трьома відповідями, згідно з тією самою схемою) до суперника. Перемагає, звісно, та команда, у якої наприкінці гри більше очок.

2.3.16. Чеширський кіт

Гра схожа на «Сито», але принцип зміни числа гравців протилежний. Команди грають у Брейн-ринг, при чому після кожної правильної відповіді з команди вибуває один гравець. Гра завершується з повним «зникненням» команди, що перемогла.



3. ГУРТОК ІНТЕЛЕКТУАЛІВ У ВАШІЙ ШКОЛІ



У цьому розділі висвітлено питання організації та функціонування шкільного гуртка інтелектуалів, розглянуто теоретичні й практичні аспекти кадрового, формального та змістового наповнення гурткових занять, проаналізовано типові труднощі й можливі способи їх подолання.

3.1. Відбір учнів

Здійснюючи відбір учнів для участі в інтелектуальних змаганнях насамперед слід звертати увагу на такі особистісні риси учня:

- ❖ нестандартний тип мислення;
- ❖ загальний рівень ерудованості;
- ❖ допитливість, прагнення до отримання нової інформації;
- ❖ вміння самостійно шукати потрібні дані;
- ❖ високий темп обробки інформації, здатність до швидкої реакції на її надходження;
- ❖ уважність, вміння концентруватися;
- ❖ вміння працювати в колективі, комунікабельність.

Наведений вище перелік рис майбутнього члена команди є бажаним. У разі відсутності декількох із них, педагогові слід усебічно сприяти учневі у їх виробленні. Варто наголосити, що над критеріями відбору учнів не має домінувати фактор успішності в навчанні, хоча й нехтувати ним теж не слід. Досвід численних змагань доводить, що ця ознака є далеко не визначальною

складовою успіху як загалом команди, так і конкретного учня. Головною ж ознакою гравця має бути щира зацікавленість у грі, захоплення її процесом. Без цієї риси усі вищенаведені критерії не матимуть жодного значення.

Отже, основні принципи відбору учнів нам відомі. Як же провести цей відбір в реальних умовах? Якщо Ви, крім організації у школі позакласної роботи, проводите уроки і маєте змогу вивчити учнів особисто, це полегшує Ваше завдання. В іншому разі слід провести бесіди з вчителями з метою окреслити кола потенційних кандидатів. У ході ваших бесід слід чітко викласти Ваші вимоги до члена команди (див. вище), оскільки зазвичай вчителі рекомендують відмінників (про помилковість такої позиції вже згадувалося).

Бесіду з кожним кандидатом у члени команди слід проводити індивідуально. Таку **бесіду доцільно розділити на два умовні блоки:**

1. з'ясувати міру зацікавленості учня інтелектуальними іграми (*Чи любиш ти дивитися по телебаченню гру «Що? Де? Коли?»; Чи маєш бажання спробувати себе у ролі знавця?*) і його готовність приділяти таким заняттям певну частку вільного від навчання часу (*Чим ти любиш займатися у вільний час? Чи буде у тебе час на наші змагання і тренування?*);
2. у загальних рисах поінформувати учня про змагання, які проводять у Вашому регіоні і в державі (шкільні і дорослі, регулярні й одноразові), змалювати перспективи участі у таких змаганнях (цікаво проводити час, змога показати свої здібності, зав'язати нові цікаві знайомства), а також наголосити на обов'язковій участі у підготовчих тренуваннях, які будуть регулярно проводитися у вашій школі.

У ході вступної бесіди не варто:

1. одразу ж обіцяти учневі місце в команді — якщо кандидатів забагато, доцільно зберегти за собою право відсіву слабших кандидатів;
2. ставити перед учнем надто багато умов і категоричних зобов'язань — краще зробити це згодом у ненав'язливій формі;
3. зацікавлювати учня участю у змаганнях через ймовірне отримання цінних призів — у дитини може сформуватися неправильна мотивація.

Коли усі бесіди проведено і Ви володієте інформацією про достатню кількість кандидатів (найкраще 6–7 або 12–14 — залежно від того, одну чи дві команди Ви бажаєте створити), можна призначати дату і час першого тренування.

3.2. Формування учнівської команди

Отже, ваш інтелектуальний гурток наповниться більш чи менш активними учасниками. Яким чином із розмаїтої маси учнівських характерів ство-

рити монолітну, а головне — боєздатну команду? Однозначної відповіді на це запитання немає, як немає і універсального рецепту для реалізації цього завдання. Натомість є низка загальних принципів та особливостей, на яких спробуємо зупинитися.

Одна з найважливіших проблем, що постає при «народженні» учнівської команди, — це **встановлення розумного балансу між прагненням грати у колі друзів і жаданням отримувати перемоги**. На жаль, ці бажання часто бувають несумісними, і між процесом та результатом доводиться вибирати. Більшість дорослих команд формуються за принципом особистої приязні і живуть доти, доки між її учасниками існують приятельські відносини. Особливості становлення й розвитку таких команд розглянуто в численних публікаціях зі соціальної психології і педагогіки колективу. Натомість про спільноти, налаштовані насамперед на результат (сюди належатиме і створена Вами учнівська команда), варто поговорити докладніше. Приятельських стосунків, звісно ж, ніхто не скасовував. Навпаки — вони виступають міцною запорукою ефективної спільної діяльності в майбутньому. І все ж наголосимо, що при формуванні учнівської інтелектуальної спільноти Вашою метою має бути **не команда друзів, а команда гравців**, які стануть друзями вже у процесі спільної гри.

Створення професійної команди вимагає, відповідно, і професійного підходу до її побудови. Одним із основних засобів формування команди гравців є **розподіл між ними ігрових функцій**. Існує два підходи до такого розподілу — раціональний та емоційний.

І. Раціональний підхід. За такого варіанту виділяють наступні ролі:

1) *Генератор ідей* (ліпше, щоби таких гравців у команді було двоє) швидко міркує і висловлює абсолютно все за даною темою, що спадає йому на думку (навіть те, що здається дурницею — неправильна версія може навести інших гравців на правильну відповідь).

2) *Ерудит* «постачає» команду необхідними знаннями (таких теж має бути декілька).

3) *Скептик* верифікує версії, тобто перевіряє їх на відповідність до змісту запитання, після чого ставить хибні ідеї під сумнів й аргументовано їх спростовує.

4) *Мислитель-логік* прагне зрозуміти логіку запитання, його суть, відсіяти все зайве і знайти інформацію, що виводить на правильний шлях.

5) *Мислитель-інтуїт* діє тоді, коли користі не приносять ані логіка, ні знання. Він серед декількох версій відшукує правильну або «народжує» її, коли варіантів узагалі немає.

6) *Синтезатор думок* (як правило, це капітан) вислуховує всі голоси, зважає кожну версію, підключає свою інтуїцію і врешті приймає конкретне

рішення. Авторитет синтезатора серед гравців мусить бути безперечним, він має бути впевненим у собі і вселяти впевненість в інших.

II. Емоційний підхід. Розподіл ролей у команді ґрунтується за принципами психології спілкування і наділяє кожного певними психологічними функціями.

а) *Лідер* — капітан команди. Він слідкує за настроями команди і скеровує їх в оптимістичне і конструктивне русло.

б) *Всезнайко* — джерело знань для команди. Його наявність неабияк додає впевненості. Краще, щоби таких осіб було декілька.

в) *Жартівник* — підтримує позитивний настрій гравців, знімає нервову напругу, коли здається, що все втрачено.

г) *Флегматик* — сприяє встановленню спокою у ситуації, коли емоції починають переважати над здоровим глуздом. Також він потрібен, якщо починає назрівати паніка.

д) *Прекрасна дама* (у хлоп'ячій команді) або *елегантний джентльмен* (у дівочій), навіть не бажаючи того, надихає протилежну стать на подвиги. Досвід показує, що команда з таким гравцем виявляє неабияку продуктивність навіть у разі, коли ККД цього одинака близький до нуля.

Зрозуміло, описані вище класифікації є доволі умовними й у «чистому» варіанті не існують. Найчастіше згадувані ролі (як у межах однієї класифікації, так і між ними) взаємно «накладаються», а тому при комплектуванні Вашої команди намагайтеся відбирати гравців, враховуючи різні типажі. Не зайвим буде й подбати про присутність у команді фахівців із різних сфер знань — природничі науки (географія, біологія, фізика, хімія), гуманітарні науки (історія, література, іноземні мови), мистецтво (живопис, кіно, музика), спорт, інформаційні технології тощо.

Процес побудови команди є тривалим і динамічним. Залежно від частоти і масштабів кадрових змін виділяють два основні типи команд: «*трамвай*» і «*літак*». Які відомо, «*трамвай*» рухається до мети з періодичними зупинками, під час яких деякі «пасажирів» (у нашому випадку — гравців) заходять, а деякі висідають. У такій команді «прописані» 7–9 членів, які грають почергово — за жеребом, відбором або домовленістю. Якщо ж «локомотив» час від часу остаточно позбувається одних гравців і набирає інших, то такий «трамвайний» колектив вже називають «потягом», оскільки зміни у складі мають більш радикальний характер.

На відміну від описаного вище варіанта, «*літак*» живе стабільним життям — у якому складі злетів у повітря, у такому й мандрує до кінцевого пункту. Звісно, кожен стиль побудови команди має свої переваги і недоліки. «Трамвай» змушує гравців постійно самовдосконалюватись у зв'язку з конкуренцією за місце в

основному складі, але тоді колектив втрачає міцність і має підстави розсваритися. На «літаку» гравці почувають себе впевнено, і ця впевненість допомагає досягати успіху. Команда міцнішає і стає єдиним організмом, де кожен із півслова розуміє іншого. Але де немає конкуренції — немає розвитку, і рано чи пізно потенціал такої команди вичерпується. Перетворити «літак» на «трамвай» після тривалого спільного «польоту» буває дуже важко. Найчастіше такий «літак» просто розламується на частини.

Досвід свідчить, що 99 % учнівських команд — це «потяги» і «трамваї». «Контролером» на такому транспорті будете Ви — тренер. Тож будьте готові іноді висаджувати на зупинках «зайців» (недостатньо активних або байдужих гравців) і набирати нових «пасажирів» (гравців потенційно активних). Такі дії не належать до категорії популярних. У зв'язку з цим намагайтеся ще на етапі згуртування переконати учнів у тому, що склад їхньої команди може й повинен із часом змінюватися — залежно від особистого внеску кожного гравця у загальну перемогу. Це надасть щиро зацікавленим учням додаткового стимулу для роботи над собою і «відсіє» з команди випадкових людей.

Команда гравців формується і консолідується у цілісний організм головню під час спільних тренувань. Про формальне й змістове наповнення цих тренувань і йтиметься у наступному підрозділі.

3.3. Проведення занять інтелектуального гуртка

3.3.1. Загальні положення

Особистісний аспект. Чи не найважливішою мотивацією участі учня в гуртковій роботі є прагнення до самореалізації. Кожен учень, що приходить у гурток, бажає знайти себе у новому середовищі і виконувати в команді ту роль, яка б найкраще відповідала його потребам та інтересам. Отже, надайте змогу гравцеві самостійно визначити своє амплуа, а у разі потреби — допоможіть йому в цьому, дотримуючись таких принципів:

1. створюйте сприятливі умови для посильного інтелектуального внеску кожного учня у спільну справу команди, але не потурайте бездіяльності;
2. надавайте кожному членові команди повну свободу у виборі напрямку прикладення зусиль для досягнення спільної мети, але не залишайте учня наодинці зі своєю невизначеністю.

Інтелектуальні тренування плануйте розмаїтими і цікавими. Учні мають приходити на кожне засідання гуртка, як на свято, а по його завершенні — обговорювати пережите з батьками й друзями. Тому зверніть увагу, що Ваші дії як тренера мають виключати будь-які форми тиску на учнів і плекати атмосфе-

ру доброзичливості, винятково доброї волі, довіри і відкритості (однак не фамільярності). Неодмінно дотримуйтесь демократичного стилю спілкування.

Організаційний аспект. Тривалість і частота проведення тренувань залежить від ресурсних можливостей Вашого навчального закладу. За оптимальних умов, рекомендована тривалість одного заняття становить 2-3 години з перервою на 5–10 хвилин. Найкраще проводити тренування раз на тиждень, у суботу в першій половині дня (якщо у Вашій школі шестиденний робочий тиждень — у другій половині), коли учні мають дещо більше вільного часу.

Ваші тренування мають бути корисними і насиченими, але не обтяжливими для учнів. Заняття повинне складатися з декількох частин. Нехай кожна така частина буде присвячена окремій грі, що розвиватиме ті чи інші грані інтелекту учнів. Передбачається, що усі заняття за своєю формою мають практичний характер, а відповідні теоретичні відомості тренер ненав'язливо вплітає у канву гри. Такий підхід зумовлений насамперед метою діяльності гуртка — навчити учнів розвивати власний інтелект за посередництвом гри.

На подальших сторінках викладена орієнтовна схема перших шести гурткових занять. Вони мають на меті зацікавити учнів процесом інтелектуального пошуку та інтелектуальної творчості, надати їм основні теоретичні знання для гри у «Що? Де? Коли?» та інші аналогічні ігри, сформувані в учнів позитивний досвід ігрової діяльності. Наступні заняття тренер проводить, відштовхуючись від уже сформованої в учнів бази знань, вмінь і навичок.

3.3.2. Хід гурткових занять

❖ Тематика перших занять гуртка

1. Вступ до інтелектуальних ігор. Індивідуальні ігри.
2. «Що? Де? Коли?»: основні принципи гри.
3. Запитання як ядро ігрового процесу.
4. Хвилина обговорення: від запитання до правильної відповіді.
5. Власне запитання: як його створити?
6. «Брейн-ринг»: основні принципи і особливості.

Заняття № 1.

❖ Вступ до інтелектуальних ігор. Індивідуальні ігри.

Виховна мета: пробудити в учнів цікавість до розумово-пошукової діяльності.

Освітня мета: ознайомити їх з основними видами індивідуальних інтелектуальних ігор.

Перше засідання гуртка має бути особливим. Якщо учні мало знайомі одне з одним, створіть сприятливу атмосферу для їхнього знайомства, ліпше без директивного втручання педагога. З цієї метою можна провести одну з ігор для знайомства. **Ігри для знайомства** є доволі різноманітними — для окремих вікових груп, рухливі чи розмовні. Розглянемо ті з них, які найбільш придатні для використання у нашому випадку.

«Про мене сказали б...». Учасники сидять у колі і кожен по чергово промовляє речення, яке розпочинається зі слів: «Мій/моя (тато, мама, брат, сестра, дідусь, бабуся тощо) сказав би /сказала б про мене, що...»

«Тік-так». Усім учасникам пропонують дізнатися імена своїх сусідів справа та зліва. Після цього ведучий підходить до будь-кого з учасників і промовляє «тік» або «так» і рахує до 5 (10). Учасник, до якого звертався ведучий, має встигнути назвати ім'я сусіда зліва (при «тік») і справа (при «так»).

Самопрезентація. Учасники по чергово називають своє ім'я й одну чи декілька рис свого характеру, що починаються з першої літери імені. За бажання, гру можна урізноманітнювати. Наприклад, учасники можуть продовжувати речення «Не хочу хвалитися, але я...».

Коли учні познайомилися, можна розпочинати **тренування**.

Для початку варто пояснити учням, чим вони будуть займатися на тренуваннях. Розкажіть їм про різні види інтелектуальних ігор (див. Розділ 2), однак не довше 2–3 хвилин. Після цього переходьте до практичної частини. Розпочинати систему тренувань доцільно не з класичного «Що? Де? Коли?», а з індивідуальних ігор. Намагайтеся задіяти в іграх усіх присутніх. Це потрібно для того, аби вони отримали змогу проявити свої особистісні та ігрові якості, за якими Ви будете формувати команду. Групування учнів ліпше провести на другому занятті.

Розпочніть із **«Контакту»** (тут і надалі — див. опис у Розділі 2). Ця гра стимулює учнів давати правильні і лаконічні формулювання, які б пояснювали певні поняття. Крім цього, «Контакт» розвиває в дітей ефективну міжособистісну взаємодію, спонукає до чіткості висловлювань і швидкості реакції. Розпочніть гру з простих, добре відомих предметів і явищ, поступово переходячи до більш складних. Одразу ж задайте високий темп і підтримуйте його у ході гри, ненав'язливо виправляючи граматичні і стилістичні помилки учнів. Для тренера «Контакт» важливий, адже дає йому змогу оцінити як перелічені вище інтелектуальні здібності учнів, так і їхні особистісні риси — розкутість, лідерські якості, грамотність, словниковий запас тощо. Ось для прикладу невеличкий фрагмент цієї гри:

Ведучий: Літера М.

Гравець 1: Це не біла рідина тваринного походження?

Ведучий: Ні. Це не молоко.

Гравець 2: Це не найдорожча людина?

Ведучий: Ні, це не мама.

Гравець 3: Це не співробітник закладу тимчасового проживання людей?

Ведучий мовчить

Гравець 1: Контакт!

*Гравець 1 і Гравець 3 рахують: 1, 2, 3, 4, 5 і одночасно кажуть:
Метрдотель!*

Ведучий: наступна літера — А. Отже, «МА...»

Гравець 4:

Гра продовжується, доки один із гравців не запитує: Це не брудке обличчя?

Ведучий: Так, це МАРМИЗА. Тепер твоя черга — загадай своє слово.

Після години «Контакту» запропонуйте перейти до **«Аукціону»** — гравці почергово перелічують відомі їм поняття, предмети, явища чи осіб зі спільною ознакою, аж поки комусь їх забракне. Серед таких послідовностей можуть бути марки легкових автомобілів, Президенти США, елементи періодичної системи Д. Менделєєва, поеми Тараса Шевченка, українські футбольні клуби тощо. Кількість позицій у послідовності має бути значною, але вичерпною. Ця гра спонукає до активності навіть найбільш тихих і скромних дітей. Головна мета «Аукціону» — стимулювати розумову діяльність і долати психологічні бар'єри, які виникають у процесі висловлення власної думки. Тренер, який виступає у ролі ведучого, сприяє пануванню дружної атмосфери, за якої учасники не бояться давати неправильну відповідь, а діють в умовах здорової конкуренції.

Після трьох-чотирьох тем «Аукціону» запропонуйте учням пограти в **«Занурення»**. Головне завдання цієї гри — навчити підопічних обирати найкоротший шлях до вирішення інтелектуального завдання (у нашому випадку — до розгадки загаданого персонажа). Метод поступового наближення привчає гравців продумувати запитання, які вони задають ведучому. Як стимул для скорочення числа запитань і затраченого на це часу, доцільно встановити конкретний часовий відтинок для розгадування кожного персонажа. Кожне запитання має бути оригінальним, індивідуальним і не повторювати жодного з попередніх. Наприклад:

Ведучий: Я — літературний персонаж.

Гравець 1: Ти людина?

Ведучий: Так.

Гравець 2: Ти — українець?

Ведучий: Ні.

Гравець 3: У тебе є пропелер на спині?

Ведучий: Ні.

Гравець 4: Ти, бува, не детектив?

Ведучий: Ні.

Гравець 3: Ти товаришуєш із тваринами?

Ведучий: Так.

Гравець 2: Ти знайомий з Вінні Пухом?

Ведучий: Так.

Гравець 2: Ти — Крістофер Робін?

Ведучий: Так.

Гру завершено.

Заняття завершуйте на максимально високій емоційній ноті. Зазвичай після насиченого тренування учні розходяться неохоче, однак для тренера важливо вчасно зупинитися. Наприкінці назвіть особливо активних гравців і обов'язково скажіть добре слово про кожного з учнів (такий підсумок повинен бути логічним підсумком кожного Вашого заняття). Узгодьте час наступної зустрічі (ліпше, щоби надалі він був незмінним), а також визначте «зв'язкового» між вами і рештою учнів — аби уникнути непорозумінь за непередбачених обставин.

Заняття № 2.

❖ «Що? Де? Коли?»: основні принципи гри.

Виховна мета: допомогти учням набути позитивного досвіду організації колективного розумово-пошукового процесу.

Освітня мета: ознайомити підопічних із правилами і базовими принципами гри «Що? Де? Коли?», націлити їх на командну роботу.

Засоби навчання: запитання для гри у «Що? Де? Коли?» і для гри в «Реалії».

Розпочніть заняття зі ще однієї нової індивідуальної гри — **«Реалій»**, в ході якої учні відгадують певне поняття чи особу за означеннями (*зразки завдань для цієї та інших ігор див. у Розділі 5*). Як і «Персонажі», «Реалії» дають змогу вдало використовувати метод поступового наближення, який допомагає при обговоренні класичних запитань для «Що? Де? Коли?». Із кожною наступною характеристикою загаданого об'єкта гравці на крок ближче підходять до його відгадки, прямуючи від загального до конкретного.

Відповідати на реалію дозволяється лише один раз, піднімаючи руку або плескаючи в долоні. Правило єдиної спроби спонукає учасників гри ризикувати, балансувати між шансом правильно відповісти на недостатньо конкретне тлумачення і таким чином здобути більшу кількість балів або ж опинитися перед загрозою втратити право на відповідь взагалі. Після 3-4

реалій запропонуйте учням продовжити гру в командному складі. Для цього розбийте гуртківців на «двійки» чи «трійки». Така організація налаштує учнів на колективне обговорення своїх версій і підготує їх до командної гри. Проведіть міні-турнір із 10–15 реалій, а після його завершення вкажіть на успіхи і прорахунки груп учасників.

Наступну годину присвятіть грі у «**Що? Де? Коли?**». Коротко розкажіть учням про **основні принципи і особливості спортивного варіанта гри**. Кількість команд зазвичай обмежується розміром приміщення, в якому проводять ігри. Всі команди відповідають одночасно на одні й ті самі запитання. Число гравців у команді не може бути більшим за 6. Гру ведуть на заздалегідь оголошену кількість питань, які розбивають на тури по 12-15. На обговорення відводять хвилину. Після закінчення хвилини знавцям дають ще близько 10 секунд для запису відповіді на спеціальних картках, яку підіймає вгору капітан команди. Картки збирають асистенти. Зібрані відповіді передаються в компетентне журі, яке зараховує або не зараховує відповіді командам. За кожну правильну відповідь команда одержує одне очко.

Відповідь вважається неправильною, якщо:

- 1) вона не відповідає фактам, тобто просто є неправильною;
- 2) форма відповіді не відповідає формі питання;
- 3) вона є недостатньо конкретною;
- 4) здано понад один варіант відповіді, один із яких неточний;
- 5) допущено грубі помилки, що спотворюють суть відповіді.

Після всіх запитань підбивають підсумки змагання (звичайно також підраховують проміжні підсумки після кожного туру). Зазвичай регламент передбачає і право команд на апеляцію у разі незгоди з рішенням суддівського журі. Переможцем стає команда, що правильно відповіла на більшу кількість питань. При рівності очок враховують додаткові показники — сумарний рейтинг команди, суму місць у турах (*детальніше див. типові правила гри у Розділі 6*).

По завершенні розповіді проведіть міні-турнір із 12 запитань. Розпочинайте з простіших запитань і поступово переходьте до більш складних. У ході гри розкрийте учням деякі «секрети» інтелектуального процесу і дайте корисні поради й настанови, які стосуються сприйняття гравцями тексту запитання і організації хвилини обговорення.

Отже, як тільки ведучий починає читати запитання, усі замовкають і з першої ж миті вслухуються у його зміст. Доцільно, щоби члени команди визначили, хто саме з гравців (краще, щоб таких було декілька) буде коротко записувати зміст запитання, зокрема: числові й фактичні дані, імена і назви, врешті — про що, власне, запитується. Під час хвилини обговорення гравці в

усталеному порядку (наприклад, за годинниковою стрілкою, закінчуючи капітаном) лаконічно «вкидають» свої версії. За потреби, версію доцільно обґрунтувати короткою фразою. Під час обговорення кожен гравець виробляє розумний баланс між прагненням відстояти свою версію і прийняттям до роздумів версії іншого. Кожен член команди мусить працювати над «накручуванням» у собі т.зв. «внутрішнього будильника», тобто вчитися приблизно орієнтуватися в ігровому часі (відчувати хвилину), а відтак — мобілізувати себе у межах відведеного хронометражу, активізувати хід власних думок, лаконізувати виклад версій тощо.

Для початку цієї інформації достатньо. Більш детально структуру запитання учні будуть розглядати на *Заняттях № 3 і № 5*, а вироблення алгоритму правильної відповіді вивчатимуть на *Занятті № 4*. На поточному ж занятті гравці ознайомлюються з новим для себе процесом.

На початках, коли команда ще не має капітана, вибір остаточної відповіді варто доручати кожному гравцю почергово (по 2-3 запитання). Окремо поговоріть про завдання капітана — вони є особливими. Його основний обов'язок полягає у тому, що з-поміж багатьох версій він має вибрати одну і єдино правильну, влучно й коротко сформулювати її та встигнути записати на бланку для відповідей. Сформулювати відповідь іноді буває не менш складно, аніж «дійти» до неї під час обговорення. Вона мусить бути стислою, влучною і відповідати формі запитання.

Окрім того, капітан має контролювати перебіг хвилини для обговорення, переривати надто довгі монологи гравців, активізувати діяльність надто пасивних членів команди, підтримувати тонус колективного пошуку на найвищому рівні. Капітан також виступає емоційним лідером команди. Він слідкує за атмосферою в колі гравців — вона повинна балансувати на однаково далекій відстані як від розпачу через невдалу відповідь, так і від ейфорії внаслідок щойно «взятого» запитання. На етапі становлення команди Вам як тренеру слід регулярно, але тактовно нагадувати виконуючому обов'язки капітана про виконання перерахованих функцій.

Наприкінці гри поцікавтеся думкою учнів щодо обрання капітана. Запропонуйте їм поміркувати над цим разом, урахувавши досвід капітанської діяльності кожного гравця. Якщо в підсумку думка команди не збіглася з Вашою, не заперечуйте одразу — час розставить усе на свої місця.

Після завершення гри у «Що? Де? Коли?» змініть вид інтелектуальної діяльності. Познайомте учасників Вашого гуртка із грою **«Портрет»** і зачитайте 8–10 образів. Ця гра збагачує учнів новою інформацією, сприяє формуванню образного мислення. Останні півгодини зустрічі присвятить **«Контакту»** — він стабілізує емоційний рівень учнів і підготує до завершення занят-

тя. Наприкінці похваліть найбільш діяльних гуртківців, зокрема тих, хто проявив себе ліпше, ніж на попередньому тренуванні. Також заохотьте інших учасників гуртка до більшої інтелектуальної активності.

Заняття № 3.

❖ Запитання як ядро ігрового процесу.

Виховна мета: розвивати в учнів аналітичне мислення і спостережливість.

Освітня мета: ознайомити гуртківців із типологією ігрових запитань, навчити їх розрізняти.

Засоби навчання: запитання для гри «Що? Де? Коли?».

Розпочніть заняття із гри в «**Шаради**», а після 30 розгаданих слів перейдіть до «**Що? Де? Коли?**». На заздалегідь відібраних прикладах ознайомте учнів із різними типами запитань. Відомий одеський знавець Борис Бурда запропонував таку класифікацію:

1. **Відбір.** Найбільш поширений тип запитання. На основі наявної інформації із обмеженого числа варіантів слід обрати найбільш імовірний. Зазвичай, наводяться маловідомі факти, а популярні доводиться пригадувати самому.

Запитання: План будівництва цього почали обговорювати ще наприкінці 50-х і завершили 1962-го. Через чотири роки було закладено перший камінь, а перший орендар в'їхав до офісу наприкінці 1970-го, попри те, що будівельні роботи ще тривали. Офіційне їх відкриття відбулося 4 квітня 1973 року, хоча остаточно роботи завершили 1978-го. А що там розташоване зараз?

Відповідь: руїни. *Зарахування:* меморіал жертвам теракту 11 вересня 2001 року. Йдеться про споруди Світового Торгівельного Центру в Нью-Йорку.

2. **Мозаїка.** Наводиться набір розрізнених фактів чи ознак, що характеризують певний об'єкт, а гравці мають його розпізнати. Кожна з поданих характеристик звужує коло варіантів, а всі разом — до єдино правильного.

Запитання: У той час, коли вся Європа була охоплена революціями, у США, у штаті Мен було винайдено те, що, на думку сучасних лікарів, є корисним для зубів, але шкідливим для шлунку. Що ж це за винахід?

Відповідь: жувальна гумка.

3. **Етимологія.** Запитання про походження слова чи вислову, а також визначення слова за колишньою формою. Знайти правильну відповідь найчастіше допомагає метод аналогії, рідше — фонетичний аналіз, а от знання відповідної мови може й не знадобитися.

Запитання: Назвіть вид одягу, який у перекладі з мови урду означає «широкі панталони з легкої тканини».

Відповідь: Піжама.

4. **Вислів.** Наводиться розумний або дотепний вислів відомої (або не дуже) людини і пропонується його завершити. Як правило, такому висловлюванню притаманна певна внутрішня логіка, в яку і потрібно «проникнути».

Запитання: Йоганн Вольфганг Гьоте колись сказав: «І дурні, і розумні — нешкідливі. Шкідливі тільки...». Назвіть ці дві категорії людей.

Відповідь: напівдурні й напіврозумні.

5. **Проблема.** Суть запитання полягає у повідомленні вирішеної свого часу проблеми — технічної, політичної, психологічної, дипломатичної, сюжетної (у літературному творі) тощо, а знавцям пропонується повторити вже знайдене рішення, часто — винахід, або ж пояснити його. Цей тип запитання часто використовують у телевізійному варіанті гри.

Запитання: Англійський гребець Тейлор виступав під час греблі у шкіряних штанах змащених жиром, з чого дуже потішались глядачі. А даремно — саме він переміг у заїзді. А до якого винаходу в академічній греблі підштовхнув одяг Тейлора?

Відповідь: до винаходу рухомих сидінь-«банок».

6. **Алегорія.** Описується дещо знайоме всім, але у незвичному ракурсі. Здогадатися, про що саме йдеться, доволі складно, але можливо.

Запитання: Дослідники дотепер сперечаються, чи не був цей конфлікт просто вигаданий для відведення підозр. Імена учасників цього конфлікту нам теж не відомі. Зате зі слів одного юнака ми знаємо про підступні дії близької родички, які перешкодили йому вчасно прибути на визначене місце. Врешті, за допомогою іншої не менш близької родички, зустріч таки відбулася, — інакше ми про все це так би й не дізналися. А що ж було предметом конфлікту?

Відповідь: сідло. Мова про сюжет української народної пісні «Чом ти не прийшов?»

7. **Історичне тло.** Знавці отримують конкретну ситуацію з минулого, а вийти на правильну відповідь допомагає знання історичного середовища описуваної події.

Запитання: 16 червня 1578 року у Львові завалилася частина даху міської ратуші. На щастя, обійшлося без людських жертв. І це попри на те, що на площі знаходилося дуже багато людей. А що вони там робили?

Відповідь: дивилися на страту Івана Підкови, яка відбувалася там цього ж дня.

8. **Логічне завдання.** Чітко й однозначно сформульоване запитання, яке вимагає такої ж відповіді. Потреби у додаткових знаннях не виникає — все необхідне подане в умові.

Запитання: У третьокласника запитують:

— Скільки тобі років?

— 10, — відповідає той.

— А твоєму батькові?

— Теж 10.

— Але ж цього не може бути?

Спробуйте через хвилину відтворити пояснення хлопчика.

Відповідь: «Він став батьком, коли я народився».

9. **Складова частина.** Наводиться перелік об'єктів, назв, осіб тощо та перелік їхніх ознак. Завдання — керуючись знаннями, логікою або ж інтуїцією розташувати їх у правильній відповідності. Інколи складові одного зі списків потрібно пригадати самому.

Запитання: Перший — привабливий зовні, невимушений, різнобічно обдарований, всім цікавиться, але пурхає, неначе метелик, кидаючи все, що винаходив, розробляв, незавершеним. Другий — незграбний, невисокий, із суворим негарним обличчям, з поламаним внаслідок нещасного випадку носом, відлюдкуватий; він наполегливо працює над усім, за що береться, невтомно, десятиліттями з мурашиним старанням виконуючи одне замовлення, доводячи його до досконалості. Гадаю, цих описів достатньо, щоб Ви змогли назвати імена Першого і Другого.

Відповідь: Леонардо да Вінчі і Мікеланджело Буонарроті.

10. **Нонсенс.** З точки зору формальної логіки такі запитання є некоректними, однак можуть бути цілком осмисленими у конкретній ігровій ситуації. Пропонується назвати об'єкт, що володіє заданими властивостями, а насправді його не існує взагалі або ж згадані властивості притаманні всім об'єктам певного ряду, що й потрібно обґрунтувати.

Запитання: У 1863 — в Лондоні, у 1868 — в Нью-Йорку, у 1898 — у Відні, у 1900 — в Парижі, у 1924 — в Барселоні, у 1950 — в Стокгольмі, у 1960 — в Києві. А у Львові?

Відповідь: а у Львові немає метрополітену (у запитанні подано дати відкриття).

11. **Загадка Леонардо.** Назва походить від запитань Володимира Ворошилова, створених на основі заплутаних і таємничих висловів Леонардо да Вінчі. До цієї категорії належать також фольклорні загадки, приказки і приповідки.

Запитання: Хто цей родич — достеменно нікому не відомо. Принаймні авторові цього запитання ще ніхто не зміг як слід пояснити, хто ж він такий. Зазвичай його згадують тоді, коли не хочуть називати когось іншого. Хто він — вам може підказати одне хвойне дерево. А взагалі я вам ще не набрид зі своїми питаннями? Якщо хочете, щоб я від вас відчепився, то скажіть — хто він?

Відповідь: хто... хто... дід Піхто!

12. **Неявна підказка.** На перший погляд, знайти розгадку такого запитання — із царини неможливого. Однак при уважному вивченні тексту можна помітити слово або словосполучення, яке начебто й не має стосунку до справи, а насправді чітко підказує (а інколи й просто називає) правильну відповідь.

Запитання: Латинська назва цієї однорічної рослини звучить як «*datura stramonium*». Вона є дуже отруйною і має одурманюючі властивості, а в медицині використовують її листя, що містить алкалоїди. Назвіть цю рослину.

Відповідь: дурман.

13. **Каламбур.** Запитання зазвичай беззмістовне у письмовому вигляді, але цілком допустиме в усному, оскільки в ньому використано «обман». Зокрема, на слух неможливо з'ясувати: пишеться слово з великої літери чи з малої? У лапках чи без них? Врешті — це те слово, що ми почули? А може його омонім чи паронім? Рецепт розв'язання проблеми простий — завжди досліджуйте не лише змістовий, а й формальний компонент запитання. Наступний приклад можна було б використати також і для ілюстрації неявної підказки.

Запитання: Цитата зі Стефана Цвейга: «Там, у Неї, відбулась ота нелюдська й химерна сцена, гідна Шекспіра чи Аретино: король Людовік XVIII, нащадок Людовіка Святого, приймає співубивцю свого брата, що вже сім разів ламав присягу, — Фуше, міністра Конвенту, імператора й республіки, — щоб той тепер склав присягу йому — вже восьму присягу вірності.» А у якому місті відбулася описана подія?

Відповідь: у французькому місті Неї.

14. **Інтуїтивно-бездоказово.** На правильну відповідь у такому запитанні нічого не вказує. Єдиний варіант, який спадає на гадку, жодним чином не вдається обґрунтувати, але всі інші — взагалі неможливі. Борис Бурда у подібних випадках посилається на авторитет Едґара По, для якого саме така інтуїтивно-бездоказова гіпотеза виступала як рушій вирішення проблеми.

Запитання: Не секрет, що якість губної помади визначається правильним підбором її компонентів. Кожна помада складається з основи і барвника. До основи помади входять віск і воскоподібні речовини, а також жири, масла і плівкотворчі складники. З воску і воскоподібних інгредієнтів найчастіше застосовують канделільський, карнаубський, церезин, парафін, мікрокристалічний, силіконовий, а також ще один вид воску. Назвіть його через хвилину.

Відповідь: бджолиний.

Викладена вище класифікація, зрозуміло, не може охоплювати всю варіативність ігрових запитань. До того ж, автори часто відходять від традиційних схем — на те вона й творчість. Головною спільною ознакою всіх запитань залишається несподіванка, парадокс, свіжий погляд на буденні речі.

Після ознайомлення гравців із поданою класифікацією зачитайте їм добірку з 10–15 запитань. Після кожного з них цікавтеся в учнів, до якого з перелічених типів воно належить (а, можливо, й до жодного). Для психологічної розрядки останні півгодини заняття пограйте у **«Занурення»**. Відгадуючи особу, предмет чи поняття, що були загадані ведучим, учасники гри вчаться будувати логічний ланцюжок із запитань, розвивають синтетичне мислення і здатність до узагальнення, актуалізують свої знання.

Перш ніж попрощатися, задайте учням домашнє завдання — поміркувати над назвою для своєї команди. Вона має бути оригінальною, небанальною, нести в собі символічне навантаження і головне — містити щось спільне для всіх членів команди, об'єднувати їх. Як завжди, перед прощанням не забудьте відзначити особливо активних і підбадьорити решту.

Заняття №4.

❖ Хвилина обговорення: від запитання до правильної відповіді.

Виховна мета: розвивати в учнів здатність до спільної розумової праці, до гармонійної і конструктивної взаємодії у колективі.

Освітня мета: ознайомити гуртківців із алгоритмами розумово-пошукової діяльності задля отримання правильної відповіді.

Засоби навчання: запитання для гри у «Що? Де? Коли?».

Заняття розпочинаємо з нової для учнів командної гри **«Вірю — не вірю»** (див. правила гри у Розділі 2). Її ігрові завдання мають форму тверджень, із якими можна погодитися або не погодитися. У ході обговорення гравці часто дотримуються протилежних думок, однак ведучий має вимагати у команди тільки одну відповідь. Це дуже важливо для гри у «Що? Де? Коли?», коли треба із безлічі версій вибрати єдину — правильну. У цьому ж конкурсі завдання спрощене — вибір здійснюється лише між двома наперед заданими варіантами.

Після 12 таких запитань запропонуйте учням ускладнити роботу — перейдіть до гри в **«Ерудит-лото»** (теж 12 запитань) (див. правила гри у Розділі 2): гравці отримують запитання для «Що? Де? Коли?» і чотири варіанти відповіді. Як і в попередньому випадку, завдання учасників полягає у пошуку в межах команди однієї версії. Після завершення поцікавтеся, які труднощі виникали під час обговорення запитань і вибору правильної відповіді. Запропонуйте учням разом долати ці труднощі. Із цією метою наступну годину присвятіть класичному **«Що? Де? Коли?»** — зрозуміло, уже без жодних варіантів відповідей.

Перш ніж почати, ознайомте гравців із орієнтовним алгоритмом дій команди, дотримання якого допоможе у пошуку правильної відповіді. Голов-

ними ланками цього алгоритму є озвучення ведучим тексту запитання і хвилина командного обговорення. Кожна з цих ланок передбачає низку специфічних дій гравців.

1. *Озвучення ведучим тексту запитання.*

Насамперед, запитання слід уважно вислухати. Самодисципліна відіграє на цьому етапі особливо важливу роль. Із першим словом ведучого гравці припиняють будь-яке спілкування між собою і спрямовують всю свою увагу на заслуховування тексту запитання. Не зайве сказати, що у жодному разі не допускається спілкування під час озвучення запитання, а також подавання будь-яких візуальних сигналів іншим членам команди (наприклад, підняття вгору великого пальця — «я знаю!»). Привертаючи до себе увагу команди, гравець тим самим відволікає її від сприйняття інформації, що подається ведучим. Унаслідок таких легковажних дій важливі фрагменти питання можуть бути безповоротно втрачені, оскільки текст зачитується лише один раз.

Записувати чи ні — залежить від особистої волі гравця, однак конче необхідно, щоби принаймні троє з шести членів команди зафіксували на папері інформацію, що міститься у питанні. Це допоможе виявити ключові **підказки**, **мітки** (особливі слова, які виводять на правильну відповідь) і **відсічки** (слова або факти, що звужують вибір з-поміж можливих варіантів до єдиної правильної версії). Уміння виокремлювати у тексті запитання такі особливі слова є дуже корисними для гравця і виробляються з досвідом.

Окремо варто звернути увагу на те, про що власне запитується — зокрема, прослідкувати за тим, який ступінь конкретизації і яку **форму** відповіді (частину мови, граматичну форму тощо) передбачає дане запитання. Досвідчені гравці радять розробити для себе зручну систему скорочень і умовних позначень для висловів та формулювань, які часто трапляються в запитаннях. Це суттєво пришвидшує процес запису важливої інформації.

Коли питання зачитано і подано сигнал для початку обговорення, учасники інтелектуального процесу переходять до наступної ланки.

2. *Хвилина командного обговорення.*

Хвилина обговорення передбачає здійснення учасниками інтелектуального процесу цілого комплексу розумово-пошукових дій, спрямованих на отримання правильної відповіді на поставлене запитання. Зазвичай під час обговорення гравці застосовують такі види розумової діяльності, як пригадування, порівняння, аналіз (виокремлення частин із цілого) і синтез (погляд на ціле через призму його складників), установлення причинно-наслідкових зв'язків подій та явищ а також логічних зв'язків у судженнях тощо. Рекомендується наступна послідовність дій команди протягом хвилини обговорення.

- Під час перших 5–10 секунд кожен із гравців мовчки «прокручує» в голові щойно почуте запитання і намагається виробити свою версію відповіді. Після цього члени команди «вкидають» свої версії в обговорення.
- На наступному етапі обговорення (приблизно 30 секунд) доцільно, щоб один із гравців (не обов'язково капітан) коротко узагальнив подану в питанні інформацію і визначив конкретну ціль пошуку — це допомагає спрямувати дії команди у потрібному напрямку. Доволі часто на шляху до правильної відповіді потрібно сформулювати ознаки, якими володіє об'єкт пошуку, після чого відновити в пам'яті перелік усіх об'єктів, що мають ці ознаки. Під час обговорення діє правило: **кожна версія відповіді має право на існування і має бути висловлена вголос**. Навіть така, що видається абсурдною. Однак при цьому **кожну версію, висловлену гравцем в ході обговорення, слід піддати верифікації** — перевірці на відповідність ознакам об'єкту пошуку, які були визначені на попередньому етапі обговорення.
- Після попереднього сигналу (за 20 секунд до завершення хвилини) команда мусить спрямувати свої зусилля на **вибір однієї з версій**, що звучали за ігровим столом. Формально ці дії є обов'язком капітана, однак не слід покладати відповідальність лише на одну людину — її має відчувати вся команда. Рішення слід приймати колегіально, волею більшості гравців. Капітан бере на себе одноосібну відповідальність лише у разі, якщо команда не може зійтися на одній версії, однак навіть тоді потрібно максимально враховувати думки усіх.

Не слід забувати, що хвилина обговорення — доволі короткий відтинок часу, тому його слід використовувати конструктивно. Хід обговорення має відбуватися у високому темпі, який повинен підтримуватися капітаном або емоційним каталізатором команди. Недопустимим є переключення уваги гравців на інші теми розмови, відхід від пошуку відповіді. За цим теж слідкує капітан.

Однак для отримання позитивного результату (у нашому випадку — пошуку правильної відповіді на поставлене запитання) самих лише специфічних умінь буває недостатньо. Неодмінною складовою командного успіху є психологічна гармонія у колективі (*детальніше про це див. пункт 3.2*) і налаштування команди на позитивний результат. Російський психолог і знавець В. Зарецький виробив такі **умови успішного вирішення проблемних завдань**:

1. Щоби розв'язати завдання, потрібно хотіти його розв'язати.
2. Щоби розв'язати завдання, потрібно вірити, що його розв'язок можливий.
3. Щоби розв'язати завдання, потрібно його розв'язувати.
4. Щоби розв'язати завдання, потрібно зрозуміти, що заважає його вирішенню.

5. Щоби розв'язати завдання, потрібно у тому, що заважає, знайти шлях до розв'язання.

Це — базові принципи, дотримання яких ще не гарантує успіху, але сприяє конструктивному інтелектуальному пошуку.

Тепер, коли учасники гуртка ознайомилися із загальними принципами командної взаємодії під час хвилини обговорення, педагог задає команді гравців 10–15 запитань для «Що? Де? Коли?» різного типу й у ході їх обговорення доповнює знання підопічних відомостями про **окремі особливості пошукового процесу**.

Раніше ми уже згадували про підказки, мітки і відсічки як елементи тексту ігрового завдання. Отже, що може виступати **підказкою** до правильної відповіді? Звертайте увагу на номер запитання. Доволі часто правильна відповідь на перше запитання турніру стосується початку певної справи або ж виступає зав'язкою самого турніру. Також перше запитання може стосуватися назви турніру, дати чи місця його проведення. Перше запитання в другому і наступних турах може містити натяк на продовження гри після паузи. Останнє запитання в турі може містити натяки на перерву, змогу втамувати голод, паузу в грі тощо. Останнє запитання пакету може містити щось на зразок символічного прощання організаторів і редакторів, алюзії на кінець, завершення або перерву до наступного турніру.

Крім номера запитання, роль підказки може виконувати певний факт із одного з попередніх запитань турніру, тож гравцям варто мати це на увазі. Автори сучасних запитань люблять уводити у тексти **заміни**, коли певне слово чи словосполучення у тексті замінюється на інше. Зазвичай, такі заміни є не випадковими і слугують підказкою.

Допомогти у виборі правильної відповіді можуть **мітки** — певні слова, які опосередковано вказують на шлях до правильної відповіді. Міткою найчастіше виступає слово чи словосполучення, яке, на перший погляд, є зайвим у тексті запитання, вибивається із загального плину тексту, здається недоречним, зайвим чи навіть дивним. Також міткою може бути слово, що декілька разів повторюється у тексті запитання. Іноді таке слово ведучий виділяє інтонацією, але частіше гравці мусять віднайти його самостійно. Виявити мітку допомагає уважність гравців і ретельний запис тексту запитання.

Часто автори запитання вносять у текст **відсічку** — слово чи факт, який дає змогу гравцям за наявності декількох потенційно правильних версій відсікти усі, крім єдиної правильної. У ролі відсічки найчастіше використовують певну специфічну ознаку об'єкта, або ж напряду вказують у тексті запитання джерело інформації.

Окремо зосередимо увагу на **запитаннях із роздатковим матеріалом чи ілюстрацією**, поданою на екрані. У таких запитаннях варто звертати увагу не тільки на зміст зображення, а й на те, в якій формі це зроблено. Придивіться, чи немає у тексті граматичних помилок, чи не утворюють слова або рядки обриси якогось об'єкта тощо. Іноді може мати значення навіть спосіб подачі аркуша з роздатковим матеріалом, тому слід бути уважним і прискіпливим.

Підсумовуючи розмову з учасниками гуртка на тему «Що? Де? Коли?», варто наголосити на потребі розвивати такі особистісні якості успішного гравця, як уважність і спостережливість.

Для зміни виду інтелектуальної діяльності після серії запитань «Що? Де? Коли?» запропонуйте учасникам наприкінці поточного гурткового заняття пограти в «Травесті» (5–6 тем) (див. правила гри у Розділі 2). Головне завдання знавців — користуючись методами аналогії і зіставлення, визначити літературний твір та відповідних персонажів за його характерним фрагментом, де всі імена й окремі назви замінені на інші. У ході гри учні розвивають комплексне мислення, вчать розрізняти літературний стиль різних письменників, доповнюють і узагальнюють свої знання з української та світової літератури.

Подякуйте гравцям за активну участь і повідомте, що наступного разу вони дізнаються, як створити власне запитання.

Заняття №5.

❖ Власне запитання: як його створити?

Виховна мета: розвивати в учнів системне і творче мислення, винахідливість.

Освітня мета: навчити учасників гуртка складати власні запитання, лаконічно і логічно формулювати свою думку.

Засоби навчання: запитання для гри «Що? Де? Коли?».

Після нетривалої розминки «**Зануренням**» познайомте присутніх із грою в «**Дурилку**» (7-8 слів) (див. правила гри у Розділі 2). Вона дає змогу учням розвивати не лише інтуїцію, а й уміння грамотно й лаконічно викладати необхідну інформацію. На додаток, гравці непомітно і не без задоволення поповнять свій словниковий запас.

Перш ніж перейти до «**Що? Де? Коли?**», налаштуйте учнів на невеличку теоретичну бесіду. Повідомте, що сьогодні вони спробують поглянути на ігрові запитання зсередини і дізнаються, як навчитися самотужки їх складати.

Якісне запитання — це маленький літературний шедевр, а процес його створення — творчий і глибоко індивідуальний. Зрозуміло, певного універ-

сального рецепта в цій царині існувати не може. Натомість автори зі стажем виробили орієнтовний алгоритм дій, з яким варто ознайомитись.

1. **Перевірка вірогідності інформації.** Отже, Ви натрапили на цікаву інформацію. Насамперед ретельно занотуйте її джерело, щоби будь-хто охочий згодом міг її перевірити. Якщо це друковане видання, запишіть автора і назву книги, рік видання і номер сторінки; якщо Ви користуєтесь інтернетом — збережіть повну адресу, яку бачите в рядку свого браузера. Вірогідність джерела — головна зброя автора проти можливих апеляцій невдоволених гравців.

Приклад 1: Мудрий В. Змагання за українські університети в Галичині. Львів. 1999. С. 86.

Приклад 2: Поступ № 115 (1170). 9.07.2003. С. 12.

Приклад 3: <http://moshkow.relline.ru:5000/win/guberman>

Приклад 4: канал EuroNews. 13.03.2003. 23.00.

2. **Пошук додаткових відомостей.** Не поспішайте одразу складати текст запитання, спочатку «виносіть» його певний час у своїй голові. Обміркуйте відомості, якими володієте. Спробуйте встановити можливі зв'язки з іншою суміжною інформацією, яку теж можна було б використати у тексті запитання. Не зайвим буде пошукати й можливість для гри слів. І завжди пам'ятайте головний принцип вдалого запитання, який сформулював батько «Що? Де? Коли?» Володимир Ворошилов: «Невідоме про відоме. Незвичайне у звичайному. Неймовірне в очевидному».

3. **Установлення логічних ланцюжків.** Логічною одиницею у запитанні є хід — проміжна перешкода, подолання якої відкриває шлях до наступних кроків у напрямку остаточної відповіді. Хід — наче запитання в запитанні. Ходів може бути декілька — саме їх кількістю визначається рівень складності нашого маленького літературного шедевр. Запитання має бути достатньо складним, щоби зацікавити, і достатньо простим, аби на нього можна було відповісти.

Приклад одноходового запитання: «Найкращий уряд — це той, якого не видно. Найкращий уряд — це коли громадянин не знає прізвища прем'єра», — повторила вона слова свого співвітчизника Адама Сміта і тим самим визнала, що була не найкращим прем'єром. Назвіть прізвище.

Коментар: щоби відповісти на запитання слід лише згадати прізвище найвідомішої жінки на посаді прем'єр-міністра в англomовному світі.

Відповідь: Тетчер.

Приклад двоходового запитання: Болгарський дисидент Георгій Марков помер у Лондоні 7 вересня 1978 року через отруєння рицином. Отруєння було влаштоване спецслужбами болгарської комуністичної влади. Спосіб,

яким воно було здійснене, міститься у назві відомої кінострічки. Назвіть цю французьку кінокомедію.

Коментар: перший хід — визначаємо можливі способи отруєння. Отрута може потрапити до організму через повітря, через шкіру або з їжею. Другий хід — пригадуємо відомі назви французьких кінокомедій, пам'ятаючи про способи отруєння?

Відповідь: «Укол парасолькою».

Приклад багатоходового запитання: Назвіть ім'я найулюбленішого учня найулюбленішого учня Сократа.

Коментар: найулюбленішим учнем Сократа був Платон, найулюбленішим учнем Платона був Аристотель, найулюбленішим учнем Аристотеля був Александр Македонський.

Відповідь: Александр Македонський.

4. Формулювання тексту. Розважливо поставтеся до формального боку справи. Важливе значення для сприйняття знавцями має розмір запитання. Зазвичай воно містить два-три прості або ж одне-два складні речення. Відомий знавець Борис Бурда з властивою йому педантичністю пропонує як кількісну норму для запитання вважати 300-400 друкованих знаків. Творіння з меншим обсягом претендуватиме вже на статус запитання для Брейн-рингу (про нього детальніша розмова буде на **Занятті № 6**), а з більшим — заслуговуватиме на коментар «довго і нудно» від гравців. Дослухавши таке запитання до кінця, гравці насправді «ризикують» забути його початок, а цього допустити не можна.

Складаючи запитання, намагайтеся поставити себе на місце гравця, який буде його відгадувати. Чи все зрозуміло у формулюванні? Чи може бути відомим факт, поданий у запитанні? Чи може бути відомим факт, який потрібно назвати у відповіді? Спробуйте переставити факти із відповіді у запитання і навпаки — може так текст зазвучить ліпше і результат вийде цікавішим? Послухайте, як про феномен запитання розмірковував Володимир Ворошилов: «Кожне із запитань згодом стане епізодом, сценою в документальній драмі під назвою «гра». Епізодом зі своєю власною драматургією, з головною дійовою особою, зі своїм завершеним міні-сюжетом. Як передбачити, яким шляхом буде розвиватися цей епізод? Чи перетвориться він у веселий скетч або ж у невеличку трагедію для його учасників. Давайте замислимося, скільки існує варіантів обговорення одного і того самого запитання. Десятки? Сотні? А скільки шляхів до відповіді на нього? І ви повинні передбачити всі ці варіанти, пройти всі ці шляхи для кожного із гравців».

Коли запитання вже готове, перевірте його на відповідність **основним вимогам**. Ці критерії такі:

1) запитання мусить мати єдино можливу відповідь. Наявність кількох правильних відповідей (т. зв. «дуаль») свідчить про те, що автор недостатньо попрацював над текстом. Щоб уникнути дуалі у запитання вводять т. зв. «мітку» — специфічну інформацію, яка стосується лише заданого об'єкта. Зазвичай до відгадки вона не веде, а відсікає хибні варіанти, оскільки прямо вказує на джерело пропонованого твердження (наприклад, «На думку Бернарда Шоу, ...»).

2) запитання має бути незнайомим для гравців (не «свіченим»). Запитання, яке вже зачитувалося на якомусь із турнірів, уносить у змагання елемент несправедливості і нерівності умов для його учасників.

3) інформація, використана у запитанні, має бути точною і достовірною. Будьте критичні щодо відомостей, почерпнутих зі засобів масової інформації. Якщо джерело викликає сумнів, уведіть у текст ремарку: «за однією з версій». Намагайтеся не вживати категоричних тверджень — пам'ятайте, що два помножити на два дорівнює чотири геть не у всіх системах числення. Не опирайтеся на власні асоціації, як на основне джерело запитання — у гравців можуть бути власні асоціації щодо описаних фактів.

4) у ході роздумів над запитанням гравці мають звертатись не тільки до своїх знань, а й використовувати різні види інтелектуальних здібностей — логіку, інтуїцію, аналіз, синтез тощо. Не звужуйте коло цих здібностей лише до банального пригадування певної інформації — не вимагайте від **знавців** лише **знань**.

5) у разі потреби передбачте особливі вказівки для ведучого. Це важливо, якщо у тексті запитання ймовірні різночитання, є складні для вимови слова або виникає потреба звернути увагу гравців на одне чи декілька слів.

6) запитання неодмінно мусить бути цікавим. Навіть у тому разі, коли гравцям не вдалося знайти відгадку, їхні емоції мають бути позитивними. Подумайте, чи захотілося б самому відповідати на складене запитання. Якщо ні — треба переробляти.

7) і нарешті — запитання має бути каталізатором інтелектуального і морального розвитку для всіх учасників процесу — як його автора, так і знавців.

На жаль, дотримання цих вимог ще не гарантує вдалого кінцевого продукту. З іншого боку, найменше їх недотримання загрожує перекреслити всі старання автора. Беріться до процесу написання запитання, як до написання поеми — із натхненням у серці.

Після своєї розповіді зачитайте учням 12 запитань зі «**Що? Де? Коли?**», аналізуючи міру дотримання викладених вище принципів при їх укладенні. Поміркуйте разом з присутніми, що можна було б змінити у тому чи іншому запитанні на місці автора.

Останні півгодини зустрічі пограйте у «**Контакт**» або «**Занурення**». Перш ніж попрощатися, задайте учням домашнє завдання: кожен гравець повинен скласти по 2–3 власні запитання — з дотриманням усіх вимог і з обов'язковим друкованим джерелом інформації. Повідомте, що на ці запитання відповідатимуть всі інші гравці разом із тренером.

Заняття № 6.

❖ Брейн-ринг: основні принципи й особливості.

Виховна мета: сприяти виробленню в учнів адекватного сприйняття ігрового процесу і контролю над своїми емоціями під час гри.

Навчальна мета: ознайомити учнів із правилами гри у «Брейн-ринг», зі специфікою гри та ігрових запитань, розвивати в учнів швидкодїю думки.

Засоби: теоретична інформація, запитання для гри у «Брейн-ринг».

Розпочніть заняття з перевірки домашнього завдання, тобто із заслуховування і обговорення запитань, складених учнями вдома. Дозвольте гуртківцеві, що задає запитання, відчути себе повноцінним ведучим — контролювати відлік часу на обговорення тощо. У цей час Ви самі з тренера перетворюєтесь на пересічного гравця, який поруч із рештою учнів бере участь в обговоренні почутого запитання. Похваліть вдалі авторські ходи і ненав'язливо вкажіть на наявні недоліки. Заохотьте учнів на кожне заняття готувати принаймні по одному (а можна й більше) власному запитанню. Доцільно організувати конкурс на найкраще завдання, яке таємним голосуванням будуть обирати самі учні. Значну частину подальших занять Вашого гуртка варто розпочинати саме із заслуховування учнівських запитань.

Після підбиття підсумків познайомте присутніх із правилами і особливостями «**Брейн-рингу**», а також розкажіть, як народилася ця гра. Її виникнення пов'язане зі спробами надати змаганням зі «Що? Де? Коли?» більш привабливих рис для стороннього глядача. Для цього і було запроваджено основний принцип цієї гри — визначити, яка з команд зможе швидше відповісти на поставлене питання. Ідею підхопили телевізійники — зйомки «Брейн-рингу» тривали з 1989 по 1999 рр. Щороку проводять першості міст і регіонів з цієї гри, Чемпіонат України з «Брейн-рингу», гру включають у програму розмаїтих інтелектуальних фестивалів. У багатьох навчальних закладах проводяться тематичні «Брейни» (наприклад, із хімії, математики і т. д.), сценарії і методики проведення «Брейн-рингу» рекомендовано для вчителів і керівників гуртків.

У класичному варіанті «Брейн-рингу» одночасно грають дві команди по шість учасників у кожній. Ведучий зачитує завдання. Після закінчення читання включається система відліку часу або подається голосова команда «Час».

Після сигналу, що свідчить про початок обговорення, команда може натиснути на кнопку (або іншим обумовленим способом повідомити про свою готовність відповідати). За правильну відповідь команді зараховується одне очко. Якщо команда, що першою подала сигнал, відповіла неправильно, друга продовжує обдумування запитання і повідомляє про свою готовність спробувати натисненням на кнопку. Команда має право не відповідати на запитання. Зазвичай на обдумування відводять хвилину, проте після відповіді першої команди або фальстарту на обмірковування може даватися 20 секунд, а не весь час до кінця хвилини. Бої проводять або на фіксовану непарну кількість запитань (5, 7 або 9), або до певного числа очок у переможця.

Зрозуміло, що лише знати правила «Брейн-рингу» недостатньо для того, щоби вміти у нього грати. Спробуємо з'ясувати, чим відрізняється «Брейн» від уже звичної для нас «Що? Де? Коли?». Насамперед, запитаннями — тут вони коротші (одне-два речення) і містять мінімум ходів.

Розділіть присутніх на дві команди — навіть по два гравці, зараз це не принципово. Гуртківці повинні відчувати специфіку гри. Зачитайте командам 12-15 запитань. Сигналом для відповіді може бути плескання у долоні або будь-який інший знак, однак його може подавати лише капітан команди.

Після «Брейну» зіграйте у відомі вже **«Перевертні»**. Тут можна подавати сигнал для відповіді (плескати у долоні) вже під час запитання.

3.3.3. Заключні положення.

Пропонована тематика перших навчальних занять має рекомендаційний характер. У ході наступних тренувань учасники гуртка в ігровій практиці набувають умінь і навичок, необхідних для успішної участі в інтелектуальних змаганнях, удосконалюють свою ігрову майстерність. Відбираючи зміст для тренувань, доцільно дотримуватися балансу між індивідуальними і командними іграми, виходячи з орієнтовної пропорції «30/70».

3.4. Особливості педагогічного впливу в системі «тренер — учнівська команда — учасник команди».

У ході тренувань педагог має сприяти встановленню у свідомості учня стійкого балансу між індивідуальним і колективним, а саме — сприяти формуванню відчуття гармонії інтересів команди і його власними інтересами. Для досягнення цієї цілі **педагогові слід вирішити такі проміжні завдання:**

1. налаштувати кожного учня на максимально можливий особистий внесок у досягнення позитивного командного результату;

2. аргументовано довести учневі пріоритетність командного результату перед індивідуальним (досягнення останнього можливе лише з метою досягнення першого, оскільки командний успіх автоматично стає й успіхом особистим);
3. допомогти в організації самоаналізу, об'єктивного оцінювання учнем власної діяльності, пошуку свого місця в команді і своєї ролі у результаті її діяльності;
4. всебічно стимулювати прагнення учня до інтелектуального саморозвитку та самоосвіти.

При цьому педагогові у своїй діяльності слід опиратися на реальну мотивацію учнів — досягнення особистого успіху і визнання цього успіху значимими для учня людьми. Тільки опираючись на непідробний інтерес учня, Ваша тренерська праця даватиме позитивні результати.

Поки команда формується, тренер мусить уважно спостерігати за процесом обговорення, аналізувати його. У ході такого спостереження педагогові слід відповісти на низку запитань:

- 1) Чи всі гравці однаково проявляють активність під час обговорення?
- 2) Чи з'являється протягом хвилини правильна версія? У кого саме? Чи щоразу в одного і того самого гравця?
- 3) Чи автор правильної версії наполягає на її прийнятті рештою гравців? Чи правильна версія стає командною версією, чи, може, «птопає» серед неправильних?
- 4) Хто з в.о. капітана найкраще справляється зі своїми обов'язками?

Результати такого спостереження допоможуть тренерові налагодити гармонійну діяльність команди. Розгляньмо тепер **найбільш типові проблеми і оптимальні способи їх подолання** у викладеному вище порядку.

1) Педагог повинен уміло використовувати похвалу активним гравцям, яка має бути вчасною і влучною, однак не надмірною. Низька активність одного чи декількох гравців також має спонукати наставника до дій, які можуть проявлятися у формі підбадьорливої репліки або ж доброзичливого зауваження. Якщо негативні явища тривають, слід провести з учнем довірливу бесіду, у ході якої з'ясувати причини зауважених недоліків і спільно поміркувати над способом їх усунення. Коли такою причиною є непорозуміння між гравцями або ж недостатній рівень згуртованості колективу, не слід драматизувати ситуацію. Зазвичай, подібні вади долаються протягом двох-трьох тренувань. Якщо ж непорозуміння виявилися більш серйозними, слід обговорити їх з усією командою у щирій бесіді. Під час розмови учні мають усвідомити потребу конструктивної співпраці задля досягнення позитивного командного результату, який для кожного члена команди автома-

тично стане ще й особистим успіхом. Значно частіше брак активності гравця під час обговорення є наслідком його невідповідності вимогам до члена команди. У такому разі не варто одразу ж припиняти участь учня в наступних тренуваннях. Потрібні вміння і навички, ймовірно, можуть прийти з досвідом. Однак, шанс доцільно давати лише тому учасникові, котрий щиро бажає займатися інтелектуальними іграми і регулярно відвідує тренування.

2) Часто трапляється так, що правильна версія протягом хвилини обговорення так і не виникає, однак це — проблема не лише команд-початківців. Важливо інше: наскільки активно діють члени команди, щоби така версія з'явилася. Протягом декількох перших тренувань тренер може ненав'язливо втручатися у хід обговорення, наводячи гравців на правильний хід думок натяками і асоціаціями, однак не підказками. Такі втручання мають щоразу меншати. Інколи варто продовжити час обговорення до двох-трьох хвилин, після чого акцентувати увагу команди на необхідності активізувати хід обговорення на майбутнє. Часто головною причиною браку правильних версій за ігровим столом є недостатній інтелектуальний рівень гравців або ж брак ігрового досвіду. Зазвичай, у ході регулярних тренувань подібні вади можна подолати.

3) Проблема вибору правильної версії складно піддається вирішенню навіть у досвідчених «дорослих» команд. Попри різноманітні «рецепти» оптимізації цього процесу з метою уникнення невдачі на етапі відбору версій, усі вони зводяться до одного золотого правила — версії слід просіювати крізь сито відповідності умовам тексту запитання. Однак, низка проблем може виникати через недостатню досвідченість гравців. Зокрема, серед таких негараздів найчастіше доводиться мати справу з нерівномірною уважністю капітана до різних членів команди. Вирішити її можливо лише через усвідомлення капітаном особливої важливості свого внеску у командний результат, а відтак — його обов'язком має стати сприйняття кожного члена команди як потенційного джерела правильної версії.

4) Проблема оптимального вибору капітана може поставати неодноразово у ході розвитку команди на різних етапах її розвитку як учнівського колективу. Враховуючи цей факт, не слід уникати підняття питання про заміну капітана, однак лише між іграми. Заміна капітана під час гри може стати додатковим стресоутворюючим фактором для несформованих ще учнівських особистостей. Не слід забувати, що головним обов'язком капітана є не стільки вибір правильної версії (цю функцію можуть виконувати різні гравці по чергово, аж поки не віднайдеться оптимальний варіант), скільки духовний лідер колективу. Саме виходячи з цієї позиції педагогові слід підлодити до вибору капітана команди.

Таким чином, **головним методом дослідження учнівської команди для тренера залишається спостереження**. Його слід проводити постійно, однак не демонструвати цього факту. На час гри оберіть для себе таку модель поведінки — станьте неначе відстороненим учасником обговорення команди. Ненав'язливо скеровуйте гравців у правильному напрямку, задаючи їм запитання з'ясувально-критичного характеру, однак не підказуючи відповіді. Якщо після хвилини обговорення команда не визначилася із варіантом, спробуйте з'ясувати причину. Спонукайте учнів пригадати версії, які звучали за столом, чому не вдалося вибрати одну із них. Поступово зменшуйте свою активність, звівши її в підсумку до нуля. Етап переходу педагога від активного до пасивного спостереження виступає точкою початку повноцінного життя учнівської команди як самостійного колективу.



4. ОРГАНІЗАЦІЯ ТА ПРОВЕДЕННЯ ШКІЛЬНИХ ЗМАГАНЬ



Важливе місце в інтелектуальному та особистісному розвитку школярів займають конкурсні програми. Під конкурсною програмою ми розуміємо заздалегідь організоване і впорядковано проведене інтелектуальне змагання, при якому критерієм визначення переможця є інтелектуальна перевага над суперником, що виражається в ігрових балах. Конкурсна програма є перспективною педагогічною технологією, яка сприяє самореалізації учня, активізує його саморозвиток і розвиває колективну самодіяльність. Узгоджуючи між собою індивідуальні інтереси, можливості, знання, уміння, розвиваючи свої потенціали, учасники конкурсів здобувають культуру зацікавленого спілкування і корисної спільної дії. Гравець учиться розуміти потребу успіху для себе і створювати ситуації успіху для інших.

Кожен з ігрових конкурсів є своєрідним педагогічним проектуванням відсутніх зон розвитку кожного учня в тому чи іншому виді діяльності. Конкурсна програма при цьому є зразком конструктивного співробітництва, що забезпечує прояв взаємного інтересу всіх учасників гри, впливає на ефективність групової діяльності, гармонізує емоційно-психологічний клімат і стимулює згуртованість малих груп. Конкурсні програми, за умови вдалого педагогічного супроводу, стають потужним стимулом соціального, психічного та інтелектуального розвитку учня. Проведення таких програм дають змогу учасникові:

- сформувати адекватну самооцінку;
- розвивати свої вольові якості;
- самовизначитися у світі захоплень і професій;
- виховувати свій естетичний смак;
- розвивати комунікативні здібності;
- набути навички спільної діяльності.

Реалізація конкурсної програми забезпечує наявність постійного стимулу, у ролі якого виступає колективний успіх — перемога, зафіксована в турнірній таблиці. Він створює основу для формування високої самооцінки та сприяє творчо активному самопочуттю кожного учня. Конкурсні програми можуть мати тематичний характер залежно від дидактичних та виховних цілей і завдань. Важливо, щоби кожен учень зміг задовольнити свої базові

потреби: був залучений у спільну справу, проявив себе, пережив успіх, власну значимість, відчув інтерес оточення, насолодився радістю перемоги. З-поміж інтелектуальних змагань, які можуть бути реалізовані у житті середнього навчального закладу засобом конкурсної програми, найбільш популярними є спортивні «Що? Де? Коли?» та «Брейн-ринг». Зупинімося на ключових аспектах підготовки та проведення названих змагань у середній школі.

4.1. «Що? Де? Коли?» (спортивний варіант)

4.1.1. Необхідний реквізит.

1. Конкурсні завдання. Запитання для «Що? Де? Коли» можна складати самому або використовувати вже наявні. Чимало пакетів запитань представлені в мережі інтернет (див. **Розділ 8**). Також зразки ігрових завдань розміщено у **Розділі 5**.

2. Секундомір чи будь який пристрій для відрахування часу.

3. Ігрова документація, а саме — таблиця з переліком команд для ведення обліку турнірних здобутків та картки для відповідей. Таблиця має містити такі стовпці: номер команди, назва команди, клас (за потреби), стовпці для кожного запитання туру і загальної суми щодо кожної команди. В останньому будуть зазначені ігрові здобутки команди і зайняте місце. Рядки такої таблиці містять заголовки стовпців і пронумерований перелік команд. Зразок описаної таблиці подано нижче:

№	Назва команди	Клас	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Разом	Місце
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													

Картки для відповідей виготовляють у кількості, що на декілька штук більша за чисельність ігрових завдань. Типова картка має такий вигляд:

№ команди	№ туру	№ запитання
ТЕКСТ ВІДПОВІДІ		

4.1.2. Особливості проведення змагання.

Заздалегідь слід оголосити учням правила гри (див. підрозділ **6.1**), умови зголошення до участі, а також час і місце організації гри. Проведення змагань забезпечує ведучий і, якщо є така змога, журі суддів. Перед початком проведення змагання передбачена реєстрація команд, що вказують назву, клас та перелік учасників, серед яких позначають капітана. Кожній команді присвоюється і оголошується ігровий номер, який вона має запам'ятати і вказувати на своїх картках для відповіді. Команди слід розсадити таким чином, щоб особі, яка буде збирати картки з відповідями, було зручно проходити поміж ігровими столами й оперативно доставляти картки ведучому або суддям. На початку змагання ведучий нагадує командам правила гри, наголошуючи на дисциплінарних аспектах гри (принцип одноразового зачитування запитання, дотримання тиші під час мовлення ведучого, своєчасність подачі відповідей тощо). Окремо слід роз'яснити учасникам **правила заповнення карток для відповіді**:

- 1) Картку заповнює капітан команди.
- 2) У лівому верхньому кутку на всіх картках проставляється номер команди у турнірі.
- 3) По центру вгорі зазначається номер туру.
- 4) У правому верхньому кутку вписують номер запитання.

Проводячи змагання, ведучий чітко озвучує текст ігрових завдань, а також правильну відповідь і необхідні коментарі після завершення хвилини обговорення. Між турами доцільна недовга перерва (5-10 хв.) для підрахунку ігрових результатів. Його здійснює ведучий або журі суддів.

При визначенні результатів туру до уваги беруться такі показники:

1. Кількість правильних відповідей на запитання.
 2. Рівень складності запитань, на які було дано правильну відповідь.
- Даний показник визначається для кожного запитання за формулою $n+1$, де n — число команд, що дали правильну відповідь на дане запитання.

При визначенні результатів усієї гри до уваги беруть такі показники:

1. Кількість правильних відповідей на запитання.

2. Рівень складності запитань, на які було дано правильну відповідь.

3. Сума місць у турах. Вказаний показник вираховується, якщо за попередніми двома не вдається встановити підсумковий розподіл місць. При цьому вище підсумкове місце присуджується команді, в якій сума місць буде нижчою.

Наприкінці гри ведучий повідомляє турнірні результати всім присутнім і нагороджує переможців. Підсумкова таблиця змагань вивішується на шкільній дошці оголошень та у кожному класі, що делегував своїх учасників на змагання.

4.2. «Брейн-ринг»

4.2.1. Необхідний реквізит:

1. **Конкурсні завдання.** Зазвичай використовують ігрові завдання для «Що? Де? Коли?», але дещо простіші. Критерій відбору запитання для даного турніру — можливість знайти правильну відповідь протягом ігрової хвилини. Зразки ігрових завдань розміщено в **Розділі 5**. Також пакети запитань можна відшукати в мережі інтернет (див. **Розділ 8**).

2. **Технічна апаратура.** Оскільки команди часто знаходять відповідь практично одночасно, виникає потреба в спеціальному приладі для визначення того, хто все-таки вирішив відповідати раніше за суперника. Оптимальне рішення такої проблеми — прилад, який часто називають «брейн-системою». Вона складається із двох кнопок, які розміщуються на ігрових столах, і електрокабелями поєднані з системою звукового, а інколи й візуального оповіщення. Якщо описаного приладу не знайшлося, можна грати і без нього. Наприклад, капітани можуть плескати в долоні, стукати по столу, вмикати настільну лампу або протикати голкою повітряну кульку. Проте, слід зауважити, що з підвищенням професійного рівня команд або за наявності занадто легких запитань, без електронного приладу надати право для відповіді певній команді практично неможливо. Зазначимо, що досвідченим «кнопочникам» для зупинки системи потрібні соті долі секунди.

Специфіка проведення змагання.

Реєстрацію учасників слід провести заздалегідь, щоби з'ясувати число команд-учасниць. Це допоможе оптимально визначити схему проведення гри. Змагання з гри «Брейн-ринг» можна проводити за наступними чотирма схемами:

1. **Олімпійська система.** Всі команди розбиваються на пари (трійки, четвірки і т. д.). При цьому команди, що програють бій, вибувають зі змагань, а переможці знову розбиваються на групи, і так аж до визначення чемпіона. Переваги системи полягають у значно менших витратах часу і питань, що має важливе значення, коли шкільне змагання проводиться в позаурочний час.

Недолік описаної схеми — надто мала кількість боїв (іноді всього один) у команд, що програли.

2. *Кругова система*. Усі команди грають між собою. Зазвичай кожен бій проводиться з фіксованою кількістю запитань, переможець отримує 2 турнірні очки, а за нічию кожна з команд одержує по 1 турнірному очку. Команда, що набрала найбільшу кількість турнірних очок після закінчення всіх ігор, оголошується чемпіоном. За однакової кількості очок у декількох команд, переможець визначається за додатковими показниками (зустріч команд між собою, різниця «забитих» і «пропущених» тощо). Перевага системи полягає в однаковій кількості ігор для всіх команд, недоліки — значні витрати часу та ігрових запитань.

3. *Змішана система*. Команди розбиваються на декілька груп, у кожній з яких проходять ігри за круговою системою. Визначена кількість команд із кожної групи проходить у наступний етап змагань, де команди або знову діляться на групи або грають за олімпійською системою. Переваги цієї схеми в тому, що вона дає гарантоване число ігор для кожної з команд, але економить час та ігрові завдання. За такою системою проходять Чемпіонати України та Львівщини з «Брейн-рингу».

4. *«Драбинка»*. Найбільш видовищна, однак і найменш спортивна схема гри. Починають гру дві команди. Команда, що програла, покидає змагання, а переможець грає з наступною командою. Чемпіоном стає переможець останнього із запланованих боїв. Зрозуміло, що команди, що вступили в гру пізніше, одержують перевагу. За цією схемою велися змагання у телевізійній версії гри «Брейн-ринг».