ВЛАДИМИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ

УНИВЕРСИТЕТ

РАЗВИТИЕ ЛИЧНОСТИ МОЛОДОГО ЧЕЛОВЕКА СРЕДСТВАМИ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ И ТВОРЧЕСКИХ ИГР

Владимир

2000

**ББК 88.3**

**Р-17**

*Развитие личности молодого человека средствами интеллектуальных и творческих игр. – Владимир, 2000*

**Редактор** – Жарков Г.В.

Работа посвящена обобщению опыта клубов интеллектуальных игр Владимирской области по развитию молодежи средствами интеллектуальных и творческих игр в некоммерческих общественных организациях, учреждениях дополнительного образования и содержит теоретическое обоснование данной модели развития, правила составления и проведения основных интеллектуальных и творческих игр, методику работы Клубов интеллектуальных и творческих игр, а так же подборку вопросов и заданий по различным интеллектуальным и творческим играм.

Сборник одобрен к публикации кафедрой психологии Владимирского Государственного Педагогического Университета.

**Рецензенты:**

* доктор педагогических наук, профессор Завражин С.А.
* кандидат психологических наук, доцент Абрамян Н.Г.

# ПРЕДИСЛОВИЕ

## Интеллектуальные и творческие игры являются в нашей стране одним из любимейших форм организации досуга в нашей стране. Получив благодаря телевидению миллионы поклонников всех возрастов, они широко вошли в практику работы, школ, библиотек, учреждений культуры, клубов по работе с молодежью. Можно сказать, что нет такого общественного объединения, которое на том или ином этапе своей работы не применяло интеллектуальные и творческие игры как средство развития и обеспечения досуга своих членов. Международные и региональные фестивали интеллектуальных игр, проводимые под эгидой Международной ассоциации клубов «Что? Где? Когда?» неизменно собирают значительное число заинтересованных участников и зрителей. Во многих регионах нашей страны клубы интеллектуальных игр как некоммерческие организации проводят значительную работу среди молодежи, осуществляя не только собственно игровые проекты, но и удовлетворяя другие многообразные запросы молодых людей.

В то же время, в России, в отличие от наших друзей в Белоруссии и Украине, значительно слабее разработаны теоретические и методические вопросы организации интеллектуальных игр. При этом складывается парадоксальная ситуация, когда попытки теоретического анализа данного явления пытаются осуществить люди, далекие от практики, а практические разработки не получают достаточного психолого-педагогического обоснования. Преодоление этого разрыва и стало важнейшей целью данной работы.

В методическом пособии обобщен опыт работы клубов интеллектуальных игр трех городов Владимирской области. Среди их воспитанников – чемпионы и призеры чемпионатов СНГ по игре «Брейн-ринг», команды-члены высшей лиги по этой игре, победители и призеры многочисленных фестивалей интеллектуальных игр, участники многочисленных телепередач центрального телевидения. С гордостью можем сказать, что спецификой Владимирской области является развитие движения интеллектуальных и творческих игр в небольших городах, молодежь которых оказалась способной на равных конкурировать с представителями Москвы и Санкт-Петербурга.

Авторы пособия выражают благодарность Владимирской добровольной ассоциации некоммерческих организаций «ДА!НКО», своим коллегам по клубам интеллектуальных игр, без которых данное издание не могло бы состояться.

Естественно, данная работа не могла включить в себя весь накопленный нами материал и ответить на все вопросы практиков. Надеемся, что этот выпуск станет началом серии публикаций. Приглашаем к сотрудничеству ученых, педагогов, практиков.

# Г.В. ЖАРКОВ

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ И ТВОРЧЕСКИЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ И КОРРЕКЦИИ ЛИЧНОСТИ ПОДРОСТКОВ И МОЛОДЕЖИ.

Несмотря на довольно обширную литературу по вопросам применения интеллектуальных и творческих игр в педагогической практике их анализа на основе деятельностно-личностного (или иного психологического научного подхода) еще не проводилось. Поэтому, мы считаем уместным начать с их психологического определения, выработанного нами в процессе экспериментальной работы во Владимирском клубе интеллектуальных игр.

**Интеллектуальная игра - индивидуальное или (чаще) коллективное выполнение заданий, требующих применения продуктивного мышления в условиях ограниченного времени и соревнования.** Интеллектуальные игры объединяют в себе черты как игровой, так и учебной деятельности - они развивают теоретическое мышление, требуя формулирования понятий, выполнения основных мыслительных операций (классификации, анализа, синтеза и т.п.).

С другой стороны, сама по себе эта деятельность является не целью, а средством достижения игрового результата (победы в соревновании), причем и этот результат быстро теряет ценность сам по себе и цель смещается с результата непосредственно на процесс поиска и принятия решения.

В своей диссертации «Педагогические условия активизации познавательной деятельности подростков с девиантным поведением» (М.,1996) С.В.Калинина выделяет следующие требования к активизирующим задачам: сочетание посильности и определенной трудности - постепенное усложнение заданий; включение операций сравнения, сопоставления, обобщения, ведущих к активизации аналитической деятельности учащихся; введение операции «переноса знаний» в новую ситуацию; связанность заданий с интересами и жизненным опытом учащихся. К этим принципам, нами были добавлены моменты, облегчающие подросткам понимание заданий, учитывая их отставание в степени сформированности теоретического мышления (по Bollenbach C.,1986, pp.89-92) - использование двигательных упражнений при формулировании вопроса и как подсказки для поиска правильного ответа; разыгрывание импровизированных сцен по ключевым моментам задания, применение парадоксальных вопросов для вызывания эмоциональных реакций.

В нашей работе задания интеллектуальных игр были построены так, чтобы эти условия (кроме последнего, поскольку жизненный опыт современных подростков далеко не всегда располагает к его использованию в развивающих ситуациях) в максимальной степени соблюдались. Особое внимание было уделено введению операции «переноса знаний», поскольку именно она, на наш взгляд, в наибольшей степени способствует творческому развитию личности подростков.

Одной из важнейших задач работы всех учреждений дополнительного образования является работа с девиантными подростками. Учет специфики психологии девиантных подростков состоит в том, что на начальных этапах работы им предоставляются такие задания, которые не требуют применения знаний из школьной программы. Кроме того, если в классическом варианте интеллектуальные игры построены в подавляющем большинстве случаев на вербальном стимульном материале, то мы дополнили их заданиями на конкретно-образное и конкретно-действенное пространственное мышление. Именно за счет наличия этих заданий на первом этапе удалось уравнять их результаты с показателями условно-нормативной группы в общих соревнованиях.

Специальным моментом в работе было введение в задания информации, требующей выведения той или иной нравственной максимы или выявления психологической закономерности, что должно было косвенным образом повлиять на структуру *Я-концепции* подростков, а именно усиления ее нравственной компоненты.

Участие в интеллектуальных играх требуют от подростков развития своего хронотопа (совокупности личностных представлений о пространстве и времени), поскольку одним из обязательных их условий является ограничение времени, что предполагает необходимость его структурирования.

Кроме групповых занятий, на всех этапах работы в клубах интеллектуальных игр предусматривается и индивидуальная работа. Она не обязательно означает работу по типу консультирования - просто каждый подросток наряду с групповыми заданиями получает и свои личные, рассчитанные именно на его индивидуальные особенности. Формулирование этих задач, возможно, только после того, как у подростка возникает потребность во внутренних изменениях, и он сам обращается к руководителя клуба за помощью. Надо отметить, что для многих подростков такое действие само по себе является серьезнейшим нравственным поступком, поскольку фактически означает отказ от образа взрослого как врага или противника.

Одной из важных проблем коррекционной работы с подростками, особенно девиантными, является введение групповых правил, необходимых для успешной коррекции. Эта проблема активно обсуждается в последнее время в литературе (Лидерс А.Г., 1998; Лебедева Е.И.1998; Березников А, 1999). Это связано с тем, что введение правил неизбежно порождает у подростков активные защитные реакции, преодоление которых весьма затрудняет коррекционно-развивающую деятельность. Опора на интеллектуальные и творческие игр практически полностью снимают эти проблемы. Это происходит потому, что в нашей практике нормы и правила, очевидно заданы как начальное исходное условие игры. Что же касается правил взаимоотношений, то на первом этапе оказывается достаточным опереться на правила и ритуалы, существующие в референтной группе подростка.

Наконец, еще одним обязательным условием является недерективное введение инструкций. Более того, педагог прямо требует от подростка самостоятельности. Именно осознание собственной ответственности за свои действия и поведение является мощным стимулом для подростка в совершении даже эмоционально-трудных для себя действий. Особенно это важно для «трудных» подростков. «Трудновоспитуемые рассматривают самовоспитание как процесс, оторванный от общественного воспитания, и потому положительно оценивают его. В этом проявляется их стремление к автономному социальному миру, к действиям, не ограниченным требованиям общества». (Бухулешвили И.Т., 1986,с.13)

### А.В. ХОЛОДНОВ

ПРАВИЛА И МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПРОВЕДЕНИЮ НАИБОЛЕЕ РАСПРОСТРАНЕННЫХ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР

Все интеллектуальные игры условно можно разделить на **элементарные и составные** (представляющие из себя сочетание элементарных). В свою очередь, элементарные игры можно классифицировать в зависимости от количества вариантов ответов, из которых участники выбирают правильный. Естественно, что любая интеллектуальная игра может проводиться как в индивидуальном, так и в групповом варианте.

Простейшей интеллектуальной игрой являются **тестовые** игры, которые представляют собой набор утверждений и заданного количества вариантов ответов к ним – от 2 (это игра называется «Веришь – не веришь») до 5 («Эрудит-лото). Этот тип игр применяется обычно в качестве разминки, для игр с залом или в перерывах между «основными» интеллектуальными играми. Их достоинство – высокая роль везения, что позволяет добиваться успеха даже не слишком подготовленным участникам, а так же возможность варьировать сложность заданий.

Наиболее сложной из этих игр являются так называемые «странные обстоятельства», когда об искомом объекте сообщаются последовательно все более конкретные сведения. Чем раньше человек (команда) разгадает зашифрованное понятие, тем больше очков он получает.

Стандартный объем этих игр – 15 вопросов «Веришь – не веришь» или 8-10 вопросов «Эрудит-лото». (Конкретные примеры этих игр – см. *Приложение*)*.*

Этот вид игр является серьезным средством развития, когда в них содержится неявный, но четкий алгоритм поиска правильного решения, задание представляет из себя парадокс, и/или требует принятия парадоксального решения.

Вторую группу (относительно малораспространенную) составляют игры, которые условно можно назвать «заполнением пропусков» (во фразе пропускается или заменяется ключевое слово, которое необходимо восстановить или вспомнить), «восстановлением списков» («Кто кого любил», «Откуда взята фраза», «Поговорим на разных языках») (См. *Приложение*).

Третью группу составляют игры, в которых участникам предлагается сгруппировать предметы по определенным признакам, чаще всего выделяемым самими участниками. В Клубах интеллектуальных игр разработаны несколько вариантов таких игр:

***«Каждый охотник желает знать».*** Весьма важной характеристикой пространства является его цветовое оформление. Цвет является так же основой эмоциональной памяти человека. Поэтому при коррекции пространственного элемента хронотопа, мы применяем эту игру, которая может применяться в двух вариантах – в первом из них участвует семь игроков, каждому из которых «поручен» определенный цвет (на первых этапах это цвета основного спектра, потом задания могут быть усложнены). Затем называется тот или иной объект, и за ограниченное время в условиях соревнования на этот стимул должен отреагировать соответствующий игрок. При наличии большого помещения ответ может быть затруднен необходимостью выполнить дополнительные манипуляции с пространством. В более простом варианте игры, (может участвовать не менее двух человек), каждому игроку нужно в условиях соревнования (или ограничения времени) правильно назвать цвет определенного объекта.

***«Север – Юг»*** Эта игра так же применяется для формирования рационального образа пространства. Проводится она в форме соревнования, участвуют, обычно, пары. Ведущий называет объект (элемент географической среды, литературный), а участники должны ответить (причем отвечает только тот, за кем закреплено соответствующее направление, что требует координации в паре). Находится ли этот объект севернее или южнее (вариант – западнее или восточнее) заданного ведущим объекта). Более сложным вариантом игры является тот, при котором участники должны в виде правильного ответа изменить соответственно условиям свое пространственное положение.

Четвертую группу представляют интеллектуальные игры, в которых участникам предлагается за определенное время ответить на тот или иной вопрос. Индивидуальную форму представляет «Своя игра» (в ней обычно участвуют по три участника в каждом туре).

Однако основными играми этого типа, несомненно, являются «Брейн-ринг» и «Что? Где? Когда?». Первая представляет из себя очное состязание команд, а вторая – турнир, в котором задача команды состоит в том, чтобы набрать максимальное количество очков.

#### Брейн-ринг

Правила игры:

1.В каждом матче чаще всего участвуют две команды, хотя в принципе, количество участников ограничено только возможностями аппаратуры (в частности, очень интересно проходят бои с участием четырех команд).

2.Основной принцип игры: побеждает та команда, которая большее число раз раньше других правильно ответит на заданный вопрос. Сигналом о готовности команды ответить служит звуковой или световой сигнал, которым управляет капитан или специально определенный им человек. Максимальный лимит времени составляет 1 минуту. Обычно существует запрет отвечать до определенного момента. Если команда нарушает этот запрет, ее ответ на засчитывается и она лишается права отвечать на этот вопрос.

3.Обычно отвечающего назначает капитан, однако в последних телевизионных "Брейн-рингах" введено правило, согласно которому это делает ведущий игры. Это сделано для того, чтобы повысить значение именно КОМАНДНОЙ игры и повысить роль игроков "второго плана", чтобы они отныне не могли отсидеться за спинами лидеров. Такое решение еще более увеличивает роль ведущего соревнования.

4.В случае, если первая команда отвечает на вопрос неправильно, оставшимся командам может даваться на ответ 10, 20 секунд, или время, оставшееся от минуты на момент ответа первой команды. (Чем больше команд играют одновременно, тем меньшим должен быть лимит времени, остающийся каждой последующей команде. С другой стороны, чем моложе играющие команды, тем этот лимит должен быть больше).

5.Если ни одна из команд не дала правильного ответа на вопрос, или было просрочено время, то очко считается неразыгранным. Если в турнире участвует большое количество команд (а лимит времени и вопросов, естественно, ограничен), то вводится правило "накопления очков", то есть неразыгранные очки переходят на следующий вопрос, цена которого, соответственно, возрастает.

6.Если все играющие команды, не отвечают на 3 вопроса подряд, то они дисквалифицируются и им всем засчитывается по­ражение.

Турниры по Брейн-рингу проводятся либо в групповой форме, когда все команды по жребию или по рейтингу делятся на группы по 3-4 команды и каждая играет с каждой или по "олимпийской системе" (игра на "вылет"). В первом случае обычно разыгрывается определенное количество вопросов (например 5 или 7) и может быть зафиксирована "ничья", при олимпийской системе игра ведется до победы - кто быстрее наберет определенное количество очков. (Обычно в отборочных турнирах играют до 3 очков, в финале - до 5 или 6)

***Что? Где? Когда?***

Несомненно, что именно эта игра, являющаяся в то же время, наиболее сложной и интересной из всех игр превратила в отечественной практике интеллектуальные игры в самостоятельный вид творческой деятельности и направление в воспитании и развитии школьников и молодежи.

В традиционном телевизионном варианте игры единственная команда соревнуется с командой телезрителей и/или ведущим. В практике клубов интеллектуальных игр ЧГК проводится, обычно, в тех случаях, когда соревнуются большое количество команд (более 10). Они отвечают на вопросы письменно.

Основные правила игры:

1. В игре принимают участие команды (традиционное количество участников – шесть).
2. Для ответа на вопрос команде (командам) предоставляется ограниченное количество времени (от 30 с до 1 минуты). В случае, если на вопрос отвечает несколько команд, им дается равное время.
3. Команды могут отвечать письменно или устно. В случае устного ответа его правильность оценивает ведущий. Письменные ответы оценивает компетентное жюри, сравнивая варианты команд, с ответами автора вопроса.
4. Обычно правильным ответом считается тот, в котором содержится «ключевое» слово.
5. В случае, если в ответе команды содержаться более, чем одна версия – он не засчитывается.
6. Все команды отвечают на заранее оговоренное количество вопросов (в одном туре целесообразно использовать от 12 до 18 вопросов, количество туров зависит от количества и возраста команд, а так же от уровня подготовки команд).
7. Победителем считается команда, ответившая на большее количество вопросов. В случае равного количества правильных ответов обычно применяется рейтинг (показатель сложности вопросов, определяемый как разность между общим количеством команд и количеством команд, правильно ответивших на вопросы) или сумма мест, полученных командой в отдельных турах. (Чем меньше сумма мест, тем выше итоговое место). Возможно применение и других способов определения победителей, но нужно помнить о том, что чем проще правила, тем меньше конфликтов.

***Основные правила составления вопросов для «Брейн-ринга» и «Что? Где? Когда?».***

Дискуссии о том, «что такое хороший вопрос», очевидно, будут происходить в рядах членов движения интеллектуальных игр столько времени, сколько будет существовать это движение. Необходимо так же отметить, что и в литературе по педагогической психологии проблема постановки учебно-развивающих вопросов остается практически неразработанной. Поэтому указанные ниже правила составления вопросов (многие из которых основаны на известных общедидактических принципах), естественно, являются примерными:

1. Сложность вопроса должна находиться на пределе возможностей участников игры. (Известный принцип развивающего обучения). В своей работе со школьниками, мы ориентируемся прежде всего на объем знаний получаемых в рамках школьной программы. Кроме того, в каждом клубе должны иметься списки рекомендуемой литературы (а еще лучше – сама эта литература), для развития духовной культуры школьников.
2. Поскольку среди участников игры могут обязательно есть люди с разными ведущими видами мышления, восприятия и памяти, пакет вопросов должен быть составлен с учетом этого факта (то есть наряду с вопросами на эрудицию должны быть вопросы на ассоциативное мышление, требующие осуществления практических действий, вопросы с использованием наглядности и т.п.).
3. В отличие от других видов игр, «Брейн-ринг» и «Что? Где? Когда?» развивают в основном понятийное мышление. Фактически, ответ на вопрос, есть восстановление понятия по его признакам. Соответственно, сам вопрос должен, с одной стороны, содержать значимые принципы понятия, а с другой – должен быть составлен таким образом, чтобы исключить попадание под эти признаки любого другого понятия. Иными словами, информации, содержащейся в вопросе должен отвечать только один ответ. «Дуэль» является основанием для снятия вопроса.
4. В хорошо составленном вопросе правильный ответ должен быть сформулирован как можно короче, и не требовать сложных фонетических конструкций. Особенно это важно, когда команды отвечают письменно.
5. Хороший вопрос обычно предполагает объединение в себе знаний из разных научных и практических областей знания или, как минимум, из разных разделов программы.
6. В тексте вопроса должны присутствовать как «подсказки», упрощающие поиск искомого ответа, так и «лишняя» информация, которая затрудняет или «затемняет» правильный ответ.
7. Хороший вопрос должен опираться на чувство юмора.

***Составные интеллектуальные игры.***

При проведении конкретного мероприятия сценарий обычно включает объединение отдельных видов интеллектуальных игр в соответствии с общей идеей данного мероприятия, а так же исходя из задач зрелищности, поддержания внимания, как у участников, так и зрителей. Поэтому обычно такие игры представляют из себя сочетание определенных элементарных интеллектуальных игр.

В качестве примера разработки подобной сложной интеллектуальной игры приведем игру «Пятый угол», разработанную в Клубе интеллектуальных игр города Гусь-Хрустальный.

Игра предназначена для детей среднего и старшего школьного возраста. Игра носит индивидуальный характер, на первом этапе соревнуются четыре человека, на последующих – пять; цикл состоит из пяти этапов.

В начале игры первые четыре участника занимают углы по сторонам сцены. Игровое поле разделено на 5 секторов. Ведущий задает игрокам 21 вопрос. Время на обдумывание ответа – 15 секунд. Игрок может сигнализировать о наличии ответа уже во время читки вопроса. Отвечает тот игрок, который подал сигнал первым.

В случае правильного ответа игрок переходит в следующий сектор или получает право отодвинуть на сектор назад любого другого игрока. Целью игры является не только занять последний пятый сектор (Пятый угол), но и продержаться там до последнего , 21 вопроса. Вытеснить игрока из пятого угла может только тот игрок, который сам достиг его. Если ни один игрок за 21 вопрос не достиг пятого угла, победителем этапа объявляется тот игрок, который находится ближе всего к нему. В следующем этапе игры он начинает ее, находясь «в пятом углу». Задача остальных игроков в данном случае – вытеснить его оттуда.

ЖАРКОВ Г.В.

ТВОРЧЕСКИЕ ИГРЫ.

В отличие от интеллектуальных игр **творческие игры** предполагают **наличие заданий с «открытым ответом» (отсутствием единственно правильного решения), в процессе этого вида игр подростки самовыражаются средствами того или иного вида искусства, наконец, в результате таких игр должен рождаться некий уникальный, не запланированный изначально результат.**

Главная задача, разрешаемая в клубах интеллектуальных игр при помощи творческих игр состоит в том, чтобы, сохраняя игровой характер деятельности привести личностные возможности подростков и юношей в соответствие с необходимостью эффективно действовать в высоко- конкурентной обстановки соревнования, приобрести навыки самораскрытия, спонтанности, эмпатии в отношении других членов группы.

Большинство творческих игр созданных нами, основаны на различных формах тренинга как психологического, так и прежде всего театрального. В то же время, в отличие от этих видов педагогической деятельности, творческие игры не являются самостоятельным видом работы и не ставят прямо декларируемой цели преобразование личности подростка или юноши.

***Игра «Метафоры пространства и времени».***

Идея этой игры заимствована из (Головаха Е.И., Кроник А.А.1984), где метафоры времени выполняли роль диагностической процедуры. В нашем варианте участники игры не выбирают эти метафоры из списка, а сами находят их. Причем, сначала метафоры касаются более конкретных отрезков времени (минута, час, время суток, месяц, время года) или конкретных объектов пространства (улица, двор, сквер и т.п.), и лишь затем происходит переход к метафорам времени и пространства как абстрактных понятий.

На следующем этапе игры участникам предлагается не просто придумать метафоры, но и обосновать их («осень – старая дама, потому что яркие краски кажутся косметикой»)

По мере усложнения задания, время, отведенное на конкретный ответ, увеличивалось, но только после того, как время было просрочено всеми участниками три раза подряд (иногда игра на этом заканчивалась).

Оценивается как количество подобранных метафор, так и их оригинальность (повторяющиеся метафоры не засчитываются). На первых этапах засчитываются метафоры, заимствованные из литературных источников (игра может и специально проводится в такой форме, чтобы определить эстрадные и литературные предпочтения подростков), на более поздних этапах оцениваются только индивидуальные метафоры.

Игра может проводиться в индивидуальной и командной форме (вторая – сложнее).

С коррекционными целями игра была построена так, что метафоры, имеющие положительную эмоциональную окраску, оценивались (неявно) выше, чем отрицательные.

Коррекционный результат игры состоит в том, что метафоричность – основной признак мышления переходного возраста, необходимый этап формирования понятийного, логического мышления. (Выготский Л.С.,1931) В то же время, именно развитию этой формы мышления в школьной программе практически не уделяется внимания. У девиантных же подростков, как это было показано выше, она приобретает гипертрофированные формы и поэтому становится единственным мостом к формированию более сложных форм. Создавая метафоры пространства и времени, подростки тем самым учатся осознавать их как обязательные элементы действительности, управлять ими. Именно через выработку персональных метафор происходит превращение времени и пространства в личностные смыслы подростков. Именно поэтому так важно, чтобы эти метафоры несли положительную эмоциональную нагрузку.

***Игра «В ста шагах от льва должен быть фонтан»***

Весьма сложная, но чрезвычайно увлекательная (как выяснилось) игра была проведена нами сначала во Владимире, затем во время поездки клуба в Санкт-Петербург и состояла в том, что было необходимо опознать то или иное здание по списку примет, обнаружить его за ограниченное время и сфотографироваться на его фоне. Команда была подобрана так, чтоб в нее были как подростки из «Пространственной», так и «временной» группы

Отличие этой игры от распространенных детских игр в «Разведчиков» или «Семь записок», фактически, состоит только в масштабе и «культурной нагруженности» (и во Владимире, и, особенно, в Ленинграде «объектами поиска» были здания, имеющие ту или иную историческую или культурную значимость). Однако она позволила резко расширить личное пространство членов клуба, искомые объекты приобрели для них личностный смысл. Потом нам стало известно, что члены нашего клуба играют в эту игру уже без нас и по собственной инициативе, что для нас является высшей оценки идеи, поскольку с одной стороны, свидетельствует о воздействии на реальные проблемы и потребности наших подростков, а, с другой, имеет потенциал саморазвития.

***Игра «Мы встретимся на южных островах»***

Как уже отмечалось, серьезнейшей проблемой девиантных подростков является страх перед будущим, отказ от его планирования и структурирования. Для преодоления этого страха нами применяется данная игра, условия которой состоят в том, чтобы максимально четко представить себя через N лет в заведомо фантастических идеальных обстоятельствах (на ранних этапах работы эти обстоятельства заведомо фантастические – например игра «Я двадцатилетний древний египтянин» или «Я в Зазеркалье», потом, постепенно можно осторожно приближаться к реальным обстоятельствам жизни подростка, фактически подводя его к схеме построения РЕАЛЬНОГО будущего).

Рассказ строится по следующей схеме:

1. Кто я?
2. Как я выгляжу?
3. Где я сейчас нахожусь?
4. Как я сюда попал?
5. Кто со мной?
6. Что мы делаем?
7. Как мы это делаем?
8. Зачем мы это делаем?
9. Как долго это будет продолжаться?
10. Что случится потом?

Главное требование к описанию – максимальная точность и конкретность деталей обстановки, внешности и т.п. После завершения рассказа, остальные участники игры могут задавать автору любые вопросы, касающиеся обстоятельств описанной ситуации (выходить за ее пределы, например, спрашивать «Как ты этого добился» – не рекомендуется). Задача ведущего опять-таки состоит в том, чтобы привести этот рассказ (прежде всего своими вопросами) к оптимистическому развитию и завершению. С этой целью любая критика или ирония по отношению к обстоятельствам рассказа не рекомендуется. (Самый эффективный прием – «если ты такой знаток Древнего Египта – будешь следующим»)

Заведомо фантастический характер действия и игровая обстановка снимают с подростков груз «ответственности за свое будущее», страх перед ним. В то же время в процессе игры и по ее окончании они неизбежно соизмеряют возникший идеальный образ с реальными обстоятельствами жизненного пути, что неизбежно влечет за собой начало процесса реального планирования. Чем реальнее становятся обстоятельства игры, тем реальнее это планирование. В то же время рассказчик получает символическую власть над временем и пространством, чувство их управляемости. («Будет так как ты захочешь»).

Данная игра может предшествовать применению психодраматических приемов, готовить подростков к ним.

Многие игры были взяты нами из практики театрального тренинга, основанного на системах К.С. Станиславского, М. Чехова, М.О. Кнебель и др., трансформированного нами в соответствии с конкретными задачами

***«Я ее сразу узнал. По ноге» (Ожившие скульптуры)***

 «Скульптуры» могут как копировать известные произведения («Рабочий и колхозница», «Дискобол», «Аполлон и Дафна», «Мыслитель»), так и развивать авторские сюжеты. В первом случае дополнительной функцией этой игры является культурное развитие девиантных подростков, которые таким образом знакомятся с известными образцами, однако создание собственного сюжета было для нас одним из показателей начала творческого развития.

На начальных этапах «скульптуры» были преимущественно однофигурными. На втором этапе работы мы переходили к многофигурным композициям, которые в данном случае служили для коррекции такого элемента хронотопа девиантных подростков как личная дистанция.

Е.Ю. ТЮРИНА

ПРИМЕРНАЯ ПРОГРАММА ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ В ПОДРОСТКОВОМ КЛУБЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР.

*Примечание редактора*.

Мы ограничиться в этой брошюре приведением только примерного распределения часов по годам обучения, поскольку остальные элементы данной программы содержаться в предыдущем изложении.

1 ГОД ОБУЧЕНИЯ

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| №№ | Тема занятия | Количество часов |
| Всего | Теоретические | Практические | Игровые |
|  | Вводное занятие | 2 | 2 |  |  |
|  | Вопрос – основа игры. | 2 | 2 |  |  |
|  | Источники составления вопросов. Принципы работы с книгой | 8 | 4 | 4 |  |
|  | Конкурсы составления вопросов | 4 |  | 2 | 2 |
|  | Виды мышления. Тренинг различных форм мышления | 6 | 2 | 4 |  |
|  | Принципы игры в команде. | 4 | 2 |  | 2 |
|  | Распределение командных ролей | 4 | 2 | 2 |  |
|  | Виды интеллектуальных игр | 8 | 2 | 6 |  |
|  | Игры в тройках | 12 |  |  | 12 |
|  | Игры в шестерках | 12 |  |  | 12 |
|  | Подготовка к участию в турнирах | 12 | 4 | 2 | 6 |
|  | ИТОГО | 74 | 20 | 20 | 32 |

2 ГОД ОБУЧЕНИЯ

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| №№ | Тема занятия | Количество часов |
| Всего | Теоретические | Практические | Игровые |
|  | Вводное занятие | 2 | 2 |  |  |
|  | Лингвистические игры. | 14 | 2 | 2 | 10 |
|  | Конкурсы составления вопросов | 4 |  | 2 | 2 |
|  | Игры на вопросы членов клуба | 10 | 2 | 2 | 6 |
|  | Тренинг психологической совместимости. | 6 | 2 | 4 |  |
|  | Тренинг творческого мышления | 6 | 2 | 4 |  |
|  | Нетрадиционные интеллектуальные игры | 8 | 2 | 2 | 4 |
|  | Подготовка к участию в турнирах | 12 |  | 4 |  |
|  | Анализ результатов выступления в турнирах | 6 |  | 6 |  |
|  | Игровые занятия |  |  |  | 6 |
|  | ИТОГО | 74 | 12 | 26 | 36 |

3 ГОД ОБУЧЕНИЯ

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| №№ | Тема занятия | Количество часов |
| Всего | Теоретические | Практические | Игровые |
|  | Вводное занятие | 2 | 2 |  |  |
|  | .Философское мировоззрение. Отражение мировоззрения в афоризме | 8 | 2 | 4 | 2 |
|  | Разбор работы ведущих телевизионных игровых программ  | 10 | 2 | 4 | 4 |
|  | Конкурсы составления вопросов | 4 |  | 2 | 2 |
|  | Тренинг личностного роста | 6 | 2 | 4 |  |
|  | Тренинг работы в аудитории (турнира, съемки). | 6 | 2 | 4 |  |
|  | Конкурс ведущих | 6 | 2 | 2 | 2 |
|  | Педагогический тренинг. Работа с новичками | 8 | 2 | 6 |  |
|  | Подготовка к участию в турнирах и анализ итогов | 12 |  | 6 | 6 |
|  | Игровые занятия | 12 |  |  | 12 |
|  | ИТОГО | 74 | 14 | 32 | 28 |

4 ГОД ОБУЧЕНИЯ.

На четвертом году обучения члены клуба окончательно специализируются. Одна подгруппа образует «Совет тренеров», вторая «Актив обеспечения деятельности клуба», третья (самая большая) часть удовлетворяет в клубе рекреационную функцию, посещая общие игровые занятия.

ЖАРКОВ Г.В.

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ И ТВОРЧЕСКИЕ ИГРЫ В ПРАКТИКЕ РАБОТЫ НЕКОММЕРЧЕСКОЙ ОРГАНИЗАЦИИ.

Владимирский клуб интеллектуальных игр по своему статусу с 1997 года является зарегистрированной общественной организацией, однако, в качестве НКО он существует с 1991 года. Накопленный опыт как самостоятельной деятельности, так и контактов с другими некоммерческими организациями позволяет определить следующие основные направления использования интеллектуальных и творческих игр в практике общественного объединения:.

1. ***Интеллектуальные и творческие игры как основная деятельность некоммерческой организации*** (этому вопросу посвящена вся предыдущая часть нашей брошюры).
2. ***И и ТИ как средство пропаганды деятельности организации и привлечения средств через СМИ.*** На данном этапе не существует печатного или электронного средства массовой информации, которое не имело или не желало бы иметь в своем эфире игровую передачу/рубрику. Опыт ВКИИ (своя рубрика в газете, передача на местном ТВ) показывает, что для успешного продвижения собственного игрового проекта необходимо:
* Изучение СМИ на котором предполагается вводить собственную программу (режим вещания/выхода, стандартные форматы передач, аудитория, концепция вещания).
* Создание оригинальной авторской концепции программы (облик ведущего, тематика, формат, участники, оформление и т.п.).
* Определение источников финансирования. Если основной целью программы является пропаганда основных задач НКО (например, краеведение или экология) более перспективна работа по получению гранта у общественных или государственных организаций; в случае привлечения средств – коммерческих спонсоров).
* Подготовка пилотного проекта (образца предполагаемой продукции)
* Заключение договора с СМИ.

Основные факторы успеха при организации игровой программы:

* Постоянство формы и регулярности выхода в свет
* Возможность участия максимально широких групп населения.
* Ясность построения программы (кто, за что и каким образом получает призы)
1. ***И и ТИ как средство привлечения новых членов.*** Интеллектуальные и творческие игры являются идеальным средством заинтересовать деятельностью организации новых людей. Для этого основные цели, принципы и направления работы данной организации, а так же примеры из ее практики (или примеры демонстрирующие важность деятельности этой организации) становятся материалом для составления заданий той или иной интеллектуальной и творческой игры. Опыт показывает, что в отличие от прямой пропаганды. Такая форма предоставления информации. При которой потенциальный участник сам вычленяет и формулирует необходимые выводы обеспечивает значительно более глубокий уровень запоминания, формирование личностного отношения к заявленному материалу, а так же облегчает ему вхождение в коллектив единомышленников, каковым и должно стать НКО. И, даже если он формально и не включается в деятельность конкретного НКО позитивное отношение к его идеям у него формируется практически обязательно.
2. ***И и ТИ при подготовке мероприятий НКО.*** Интеллектуальные и творческие игры по тематике очередного мероприятия НКО являются хорошим «разогревающим упражнением», которое готовит участников подготовки (обсуждения) к началу непосредственной работы по реализации данного мероприятия. В этом случае И и ТИ смыкаются с организационно-деятельностным моделированием как формой организации работы конкретного НКО.

АННОТИРОВАННАЯ БИБЛИОГРАФИЯ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР

***Периодические издания.***

Практически каждый игрок телевизионного клуба ЧГК имеет собственную рубрику в том или ином средстве массовой информации. Многие СМИ так же имеют подобные рубрики, однако в этом случае качество самих игр оставляет желать много лучшего. Поэтому мы публикуем только те из них, за качество которых можем лично ручаться.

##### **ГАЗЕТА «ИГРА»**

Официальным органом МАК «ЧГК» является издающаяся на Украине *«Газета интеллектуальных меньшинств» «Игра».* Без сомнения, ее редактор - Юрий ХАЙЧИН - один из наиболее уважаемых людей нашего движения. Газета содержит хронику жизни не только движения интеллектуальных игр, но и КВН, конкурсы, лучшие вопросы, адреса и объявления о деятельности клубов. Чрезвычайно полезное и недорогое издание. (по материалам газеты Ю.Хайчиным выпущено три книги).

**ГАЗЕТА «КРОТ».**

Ежемесячно публикует рубрику «Интеллектуальный ресторан Георгия Жаркова».с различными играми. Большинство игр и вопросов приложения были опубликованы в этой газете. В других рубриках газеты так же содержаться аналогичные конкурсы. Детский вариант – газета «Детвора».

**«НОВАЯ ГАЗЕТА»**

Имеет регулярную рубрику Game-ландия. Которую ведут Вл. Быков и О. Деркач.

###### ***Книжные серии.***

ПРОВЕРЬТЕ СВОИ ЗНАНИЯ. ЭНЦИКЛОПЕДИЯ в 10-ти томах.. Днепропетровск: «Сталкер».

Содержит большое количество крайне интересного и необычного материала, сгруппированного по очень объемным (до 40 страниц) статьям и представленного в виде вопросов. К сожалению, использовать эти вопросы «впрямую» не представляется возможным – уж слишком глубокой эрудицией должен обладать знаток. Способный ответить на них без длительной подготовки, а если с подготовкой, то не проще ли просто книгу прочитать? Классический пример, когда форма не отвечает содержанию.

**РАСШИРЯЕМ КРУГОЗОР ДЕТЕЙ**.- Ярославль: Академия развития, Академия К.

Очень обширная, недорогая серия, содержащая в основном тематические выпуски (например, Анашкина Е.Н. «300 вопросов и ответов о птицах» Яр, 1998). В большинстве книг можно найти все виды интеллектуальных игр. Сведения так же весьма интересные, проверенные, однако, обычно требуют чрезвычайно специальных знаний, а не сообразительности. Так же может быть использована в качестве «сырьевого материала.

**СВОЯ ИГРА**

Серия насчитывает уже 6 книг, основным автором которых является легендарная Ирина Тюрикова – участница многих телевизионных проектов и редактор передачи «Своя игра». Серия представляет из себя «бумажную версию» одноименной передачи и снабжена интересными комментариями. Незаменима для начинающих составителей вопросов.

**Книги**

##### ЛЕВИН Б.Е. «Что? Где? Когда?» для чайников» .- Д. : Сталкер, 1999

Пожалуй, самое серьезное издание по нашей тематике, написанное профессионалом. Кроме вопросов, содержит размышления автора о сути игры, данные по истории клуба, методические разработки работы клуба знатоков. С позицией автора можно соглашаться или нет (мы, например, во многом стоим на других методологических позициях – см. текст брошюры).

ЛЕРНЕР М. «Минута на размышление».- М., 1993

Книга содержит сведения по истории телевизионной игры ЧГК, подробный разбор игр телевизионного клуба, некоторое количество вопросов. Книга писалась в содружестве с В.Я. Ворошиловым и в этом смысле, выражает его позицию относительно концепции игры.

Cайты

Сейчас практически каждый уважающий себя клуб интеллектуальных игр имеет свое представительство во "всемирной паутине". Мы указываем адреса только самых крупных или самых интересных из них.

www.tvigra.ru ***-*** официальный сайт телекомпании «Игра». Содержит наиболее полные сведения о жизни телевизионного клуба, имеется чат. К сожалению, функционирует не регулярно.

http://www.vi.ru/ - возможность поиграть в "Свою игру", "Устами младенца" и "Сто к одному".

www.chgk.msk.ru – официальный сайт Московского клуба знатоков. Информация о турнирах, игроках, вопросы и многое другое.

http://kulichki-win.rambler.ru/znatoki/klub/znat.html - "Знатоки на Куличках" - самая большой банк вопросов в Интернете. Информационные сообщения отличаются крайней степенью субъективности.

http://chat.ru/~inti - сайт игроков города Долгопрудный. Самый веселый игровой сайт в русском Интернете.

http://www2.isg.co.il/pkrs/CHGK/ - Интеллектуальные игры в Израиле

http://www.users.kharkiv.com/ot-vinta/ - Центр интеллектуального творчества.

# ***Приложение***

# ВЕРЮ – НЕ ВЕРЮ

ГАСТРОНОМИЧЕСКОЕ

1. Чернику к столу положено подавать только вместе с лимоном ДА
2. Яичницу-глазунью положено есть ложкой ДА
3. Правоверным евреям запрещено есть лесные ягоды ДА
4. Традиционные исландские блюда готовят на прогорклом масле. ДА
5. Византийских императоров согласно этикету кормили их придворные из рук. НЕТ
6. Один из предков Пушкина прославился блинной торговлей на московских рынках. НЕТ (не торговал мой дед блинами)
7. Золотое правило - чем крепче напиток, тем меньше рюмка

(НЕТ – исключение коньяк)

1. У некоторых рыб самцы и самки имеют разный вкус. ДА
2. Банан – ягода. ДА
3. Первый советский посол в Швеции – госпожа А.М. Коллонтай предпочитала пить водку из самовара. НЕТ
4. В Португалии очень любят морковное варенье ДА
5. Раков варят только живыми. ДА
6. Анорексия – это патологическое обжорство НЕТ как раз наоборот.
7. Кочевникам разрешается пить молоко в пост. ДА
8. А. Дюма писал поваренные книги ДА

## **УГАДАЙ МЕЛОДИЮ**

В нашем клубе угадать мелодию можно, опознав ее по «научном рассказу» о сюжете той или иной песни.

1.Песня человека, который готов не только питаться запахами, но и пьянеет от отечественной погоды, что, впрочем, не мешает ему ворчатна женщин

*(Как упоительны в России вечера)*

2.История двух близких родственников, страдавших типичной для их местности своеобразным нарушением цветовосприятия, по не вполне понятным причинам нарушивших основное правило дуэльного кодекса.

*(Голубая луна)*

3. Песня человека с тяжелым неврозом сомнения в реальности, с нарушенной ориентацией во времени и пространстве, обращенная к девушке с последствиями детского церебрального паралича.

*(Подмосковные вечера).*

4. Песня о групповой истерике в патриархальной семье, вызванной прослушиванием на искусственном носителе итальянской музыки 18 века, причем хозяйка дома готова повторять ее неоднократно.

(*Под музыку Вивальди)*

5. Песня не о вещем Олеге, в которой фигурирует говорящая лошадь, приносящая дурные вести, а так же выясняется, что не только пролетариату нечего терять, кроме своих цепей.

*(Там вдали за рекой)*

6. Складывается впечатление, что данная песня специально написана синопти­ками, чтобы не остаться без работы. В первой строке выдвигается тезис о равенстве всех климатических явлений. В дальнейшем автор старается дока­зать данное положение, для чего состояние окружающей сред соотносится с состоянием человеческой души /одиночество, горестные раздумья, бессонни­ца/ и с жизненными этапами. В заключение песни звучит пламенный призыв к радостному благословению.

7. Растение семейства жимолостных, известное в Татарстане под именем "гади балан", вступило в новую стадию развития. Одновременно молодая особь женского пола вида Homo sapiens sapiens признается слушателям в измене­нии своего отношения к молодой особи противоположного пола того же вида, однако, природная скромность и косноязычие превращают новое чувство в антитезу радости. В последних строках песни женская особь переваливает свои заботы на плечи мужской особи и предоставляет ему право решать их в традициях "Брейн-ринга".

8. В песне в качестве живых существ действуют некоторые времена года, при­родные явления и даже архитектурные сооружения. Одно из этих существ на протяжении всей песни не стоит не месте, другое упоминается лишь как ис­точник появления тонкой ткани из натурального шелка, тогда как третье существо давно впало в детство и находится в состоянии эйфории. Как позднее выяснилось, все это привиделось автору во сне. Заканчивается же все в лучших традициях мелодрамы - слезами и мелким дождиком.

Ответы:

6. "У природы нет плохой погоды..."

7. "Ой, цветет калина..."

8. "Вальс-Бостон".

**В НАЧАЛЕ БЫЛО...**

Правила этой игры очень просты. Я напомню вам первую фразу, по которой вы должны определить произведение и автора.

1.В одном сказочном городе жили коротышки / *Н.Носов* *Приключение Нез­найки и его друзей*

2.Не одни мраморские на славу были по каменному-то делу /

 *П.Бажов Каменный цветок*

3.Каждый день над рабочей слободой, в дымном масляном воздухе, дрожал и ревел фабричный гудок.../ *"Мать" М. Горький*

4.Сидеть на траве рядом с сестрой и ровным счетом ничего не делать было крайне утомительно./ *Алиса в стране чудес Л.Кэролл*

5.В начале июня, в чрезвычайно жаркое время, под вечер, моло­дой человек вышел из своей коморки./*Преступление и наказание*

*Ф.Достоевский*

6.Жил-был доктор /*Доктор Айболит К.Чуковский*

7. - Прошу садиться!

Мари Лоран опустилась в глубокое кожанное кресло
 *Голова про­фессора Доуэля А.Беляев*

8.В ворота гостиницы губернского города NN въехала довольно кра­сивая рессорная бричка / *Мертвые души Н.Гоголь*

1. В уездном городе N было так много парикмахерских заведений и бюро похоронных услуг, что, казалось, жители города рождают­ся лишь затем, чтобы побриться, остричься, освежить голову вежеталем и сразу же умереть./*Двенадцать стульев*

 *Ильф, Петров*

1. .Чтобы разум и сердце произвести не захотели, тебе оно, о! Сочуственник мой, посвящено да будет./ *Путешествие из* *Петербурга в Москву А. Радищев*
2. Техасский олень, дремавший в тиши ночной саванны, вздрагивает. услышав топот лошадиных копыт./ *Всадник без* *головы М.Рид*
3. .Я ехал на перекладных из Тифлиса / *Герой нашего времени*

 *М.Лермонтов*

1. .Однажды весною, в час небывало жаркого заката, в Москве, на Патриарших прудах, появились два гражданина / *Мастер и* *Маргарита М.Булгаков*

**РОДИМЫЕ ПЯТНА ТЕМНОГО ПРОШЛОГО.**

Как известно, в еще недавние советские времена очень любили различные сокращения. Сейчас мы предлагаем вам совсем простенькую задачку – расшифровать для себя эти аббревиатуры. (Молодежи – из любви к истории, людям более старшего поколения – «пробудить воспоминания).

Итак:

ВАСХНИЛ - Всесоюзная Академия Сельскохозяйственных Наук им.Ленина

КТУ - Коэффициент трудового участия

ОСОАВИАХИМ- Общество содействия обороне, авиации и химической промышленности.

МТС - Машинно-тракторная станция

СЛОН - Соловецкий лагерь особого назначения

ОБХСС - Отдел по борьбе с хищениями социалистической собственности.

ГУЛаг - Главное управление лагерей

##### ГТО - “Готов к труду и обороне”

ЧСИР - Член семьи изменника Родины.

Замком по морде – Заместитель комиссара по морским делам.

**ЭРУДИТ-ЛОТО (О, СЧАСОЛИВЧИК!)**

# ЭРУДИТ-ЛОТО № 1

1. Гостиница «Россия» не была включена в «Книгу рекордов Гиннеса» из-за

**а) Отсутствия удобств**

б) Больного количества «ночных бабочек».

в) Государственной собственности на нее.

г) Из вредности.

2. "Двойным бриллиантом" назывался

а). Главный приз кинофестиваля в городе Куала-Лумпур.

б). Главный труд великого талмудиста 11 века Михоэлса.

в**). Первый в мире кроссворд.**

г). Самогон самой высокой очистки во Владимире эпохи поздней перестройки.

3. Настоящий джентльмен может пригласить на танец даму, сидящую за соседним столиком только после того, как

а). Даст в морду ее кавалеру.

б). Подарит ей букет цветов.

в). Выпьет четвертую рюмку.

**г). Перетанцует со всеми дамами, сидящими за его столом.**

4. Японская школьная форма скопирована

а). Парадной самурайской.

б).Формы американских десантников.

**в).Формы русских гимназистов.**

г).Формы советских милиционеров

5. Некоторое время медали Чемпионаты СССР по фехтованию разыгрывались за сражения на

а). Палках

б). Офицерских кортиках

**в). Штыках**

г). Мечах харалужных.

6. В Средние века на факультете свободных искусств в основном занимались

а). Живописью и рисованием.

б). Физкультурой и спортом

**в). Математикой и музыкой**

г). Интригами и шашнями.

7. Екатерина II собиралась, да так и не собралась поставить памятник

а) Петру Великому

б) Себе самой

в) А.С. Пушкину

**г) Вольтеру**

### ЭРУДИТ-ЛОТО № 2

1. Отель "Калифорния" прославили

а. Жуки

б. Обезьяны

**в. Орлы**

г. Скорпионы

2. В космическом полете Юрий Гагарин "от избытка счастья" пел

а. Интернационал

б. Широка страна моя родная...

**в. Родина слышит, Родина знает...**

г. Вдоль по Питерской

3. Согласно своеобразной этике, погружая меч в тело неприятеля, самурай должен

а. Извиниться за причиняемую боль

**б. Попросить противника поскорее умереть**

в. Пообещать отправиться следом

г. Попросить неприятеля передать привет родным и близким в загробном мире

4. Средневековые дуэльные кодексы некоторых стран Западной Европы предусматривали ситуацию, когда один из дуэлянтов должен был сражаться в специально вырытой по пояс яме. А кто сражался против него на поверхности ?

а. Безногий дуэлянт

б. Несовершеннолетний дуэлянт

**в. Женщина**

г. Старик

5. Индийский брахман мог немедленно развестись с женой, если она оказывалась

а. Бездетной

б. Уродливой

в. Неаккуратной

**г. Сварливой.**

**6.** Настоящий морс нельзя делать из

а. Малины

б. Облепихи

в. Рябины

**г. Вишни**

7. Мусор, собираемый в одном месте, назывался по-старорусски?

# **А. Сволочь**

Б. Таски

В. Колобок

Г. Бабья радость

## ЭРУДИТ-ЛОТО № 3

1. По закону на о. Ява чтобы получить разрешение на брак молодые люди должны
	1. Предъявить аттестат зрелости с хорошими отметками.
	2. Принять участие в общественных работах по вывозу мусора.
	3. **Посадить 3 дерева.**
	4. Напоить кокосовым вином слона мэра.
2. Самый большой диаметр ствола в Артиллерийском музее Санкт-Петербурга имеет пушка под названием:
	1. Большой Дракон
	2. Медведь
	3. **Маленькая Кошечка**
	4. Крутая дыра
3. Эпикурейцы называли "кратким безумием"
	1. **Гнев.**
	2. Панику
	3. Восторг
	4. Оргазм
4. Маленькие самоходки с облегченной броней назывались во время войны
	1. Тонкобрюхими клячами
	2. Вислоухими слонами
	3. Ободранными обезьянами
	4. **Голозадыми тиграми**
5. Бывший чемпион мира по боксу Майк Тайсон получил 6 лет тюрьмы за изнасилование
	1. Мисс Клинтон
	2. Мисс Буш
	3. Мисс Рузвельт
	4. **Мисс Вашингтон**
6. Фига присутствует на государственном гербе
	1. **Барбадоса**
	2. Гондураса
	3. Пакистана
	4. Татарстана
7. Спикер госдумы Геннадий Селезнев начинал свою карьеру редактором газеты
	1. «Пионерская правда»
	2. **«Учительская газета»**
	3. «Трезвость и культура»
	4. «СПИД-инфо»

## ЭРУДИТ-ЛОТО № 5

1. Маленькая лисичка с большими ушами называется:

1.Фенька

**2.Фенек \***

3.Фенхель

4.Фейхоа

5.Финфилла

2. Крупный алмаз, найденный в 1981 году в СССР получил название:

1.Леонид Ильич Брежнев.

2.Советская Якутия

3.Московская Олимпиада.

**4.26-ой съезд КПСС** \*

5.АНЯ ГОСТ-2876-81

3. Были не правы, продавая Аляску.

1.Екатерина II и князь Потемкин.

2.Александр I и граф Аракчеев.

**3.Александр II и барон Стекль. \***

4.Николай II и Григорий Распутин.

5.Михаил Сергеевич и Раиса Максимовна.

4. Перед революцией в России имела обращение купюра, которую в народе называли:

1.Лизкой

2.Николкой

3.Петькой

4.Керенкой

**5.Катькой. \***

5. Великий французский ученый Р.Декарт имел придворный титул:

1.Великого престидижитатора.

2.Великого комбинатора.

**3.Великого координатора \***

4.Великого математика.

5.Хранителя королевской подушки.

6. Ф.М. Достоевский сказал в свое время:

1. **Красота спасет мир**
2. Мир спасет красота.
3. Красота – это страшная сила.
4. Анна Каренина – это такая страшная красота.
5. В человеке должно быть все красиво.

7. Эмблемой Санкт-Петербургского клуба интеллектуальных игр является

1.Орел в очках.

2.Ворон, сидящий на яйце

**3.Двуглавый филин**

4.Корраблик, на парусах которого написано «ЧГК».

5.Портрет Александра Друзя в натуральную величину.

ВОПРОСЫ

«ЧТО ? ГДЕ? КОГДА?»

1. Назовите военный орден, носивший одно и то же имя в Российской империи и в СССР?

Ответ: Орден Александра Невского.

1. Во время обороны Одессы в Великую Отечественную войну для размещения передвижных артиллерийских батарей, приносивших большой урон фашистам, был использован один из видов городского транспорта. Какой?

Ответ: трамвай.

1. Назовите самого известного из командиров дореволюционного Владимирского пехотного полка?

Ответ: А.В. Суворов.

1. Как известно писать на стенах не хорошо. Однако на стене Дрезденской галереи бережно сохраняют надпись из 4 слов масляной краской. Надпись сделана в 1945 г Последнее слово в ней - фамилия Ханутин. Назовите первые три.

Ответ: Проверено - мин нет.

1. Назовите два фортификационных сооружения: которые мы и сейчас можем видеть в городе Владимире?

Ответ: Золотые ворота и Козлов вал.

1. Памяти какого великого полководца поэт И.Бродский посвятил в 1972 г. Следующую эпитафию:

## Воин, пред коим многие палистены,

## хоть меч был вражьих тупей

блеском маневра о Ганнибале

напоминавший средь волжских степей

Кончивший дни свои глухо, в опале...

#### Ответ: Г.К.Жуков

1. В 1175 г из Москвы и Владимира вышли навстречу друг другу два вражеских войска. Почему они так и не встретились?

Ответ: заблудились в дремучих лесах.

1. О двух встречах этих лидеров в Овальном кабинете Белого дома напоминает ковер с изображением трубки, сигары и пенсне. Назовите их и их символы?

Ответ: И.Сталин - трубка, У.Черчилль - сигара, Ф.Рузвельт - пенсне.

1. Всего в мире около 300 могил такого рода. Самая старая находится в Вестминстерском аббатстве (Лондон), причем там это единственная могильная плита, на которую нельзя наступать. А что написано на аналогичной могиле в Москве ?

#### Ответ: «Имя твое - неизвестно, подвиг твой - бессмертен»

1. В 1945 г. Командующий американской оккупационной администрации в Германии Эйзенхауэр приказал выдавать немцам продовольственные карточки только после просмотра ими фильма. О чем был этот филь?

Ответ: о концентрационных лагерях.

1. Почему во время великой отечественной войны почтальоны любили разносить треугольники и не любили разносить конверты?

Ответ: в конвертах обычно отправляли похоронки, а треугольники значили что солдат жив и помнит.

1. В апреле 1943 г. Генерал Самсонов докладывал в Госкомобороны: «Опыт показал, что такие орудия нужны, так как ни один другой вид артиллерии не дал такого эффекта в непрерывном сопровождении атак пехоты и танков и во взаимодействии в ближнем бою». О каких орудиях шла речь?

Ответ: САУ (самоходное артиллерийские установки)

1. Это почетное и высшее звание было присвоено только ей в 1965 г за стойкость и мужество в 1941 г Назовите ее?

#### Ответ: Брестская крепость-герой

1. Этот вид шитья с 13 века распространен в Торжке. Основными приемами производства были кованый шов и шов в прикреп по настилу. Начиная с 1944 г. Предприятие 50% заказов выполняло для военных. Назовите два основных видов продукции торжковской швейной фабрики?
2. Ответ: погоны и знамена (золотое шитье).
3. В советской армии 1944-1954 годов для передвижения гаубичного орудия требовалось три трактора-тягача. Один вез ствол, другой лафет. Вопрос: А что вез третий?

Ответ: расчет (солдат)

1. Центральные Балканы имеют длину 260 км, расположены в широтном направлении и отличаются высотой и крутизной своих вершин: есть два перевала: но зимой они покрыты снегом. Кто из наших земляков прославился на одном из этих перевалов?

Ответ: генерал Столетов.

1. Согласно одному из дореволюционных уставов если встречаются два офицера первым должен поздороваться младший по званию: если они в равном звании - старший по должности. А если и этот показатель равен?

Ответ: тот кто лучше воспитан.

1. Как известно, на Западе имя Сталина не пользуется популярностью. Но в Париже и Лондоне одни из самых красивых площадей, названы именем, в котором присутствует его фамилия. Они названы в честь места одной из крупнейших битв второй мировой войны. Как называются эти площади?

Ответ: площади Сталинграда.

1. На одной из двух советских медалей «за победу» профиль И.В.Сталина повернут влево, а на другой - вправо. С чем это связано?

Ответ: одна из них - за победу над Германией (влево - на запад), а другой - над Японией (вправо, на Восток)

1. Свои последние дни он провел во Владимирской губернии. В честь него названа одна из крупнейших военных операций второй мировой войны. Погребен он на Бородинском поле. Кто он?

Ответ: Багратион.

1. Раскусив небольшой плод, он вернул России ядро в виде ключа. Как он назвал вынутое ядро?

Ответ: Шлиссельбург (Ключ-город)

1. Великий князь Владимир Александрович был и патриотом и любителем искусств. Поэтому по его приказу солдат «в назидание» повзводно водили смотреть одну из картин Василия Сурикова. Какую?

#### Ответ: «Переход Суворова через Альпы»

1. В 1946 г. в Ленинграде прошла выставка собак. Она состояла из двух разделов. В первом - демонстрировали породистых служебных собак. Во втором - пользовавшемся значительно большей популярностью всяких, причем большинство составляли маленькие дворняжки. Чем же заслужили они и их хозяева право участвовать в выставке?

Ответ: они пережили блокаду.

1. С. Моэм говорил, что писать смешно очень просто – надо просто писать…

Ответ: правду.

1. Недавно в Сингапуре прошел Чемпионат миру по футболу, в котором приняло участие 21 команда из 7 стран. Он привлек внимание не только «футбольной общественности», но и представителей фирм электроники, причем его участников назвали «футболистами будущего». Так кто же играл на этом чемпионате?

Ответ: роботы.

1. Культуролог Г. Гачев назвал знакомство ребенка с этим предметом «первым знакомством со всей ложью этого мира». Что же это за предмет?

Ответ: соска.

1. С некоторых пор эту главную роль в одной из классических пьес в главном театре ЮАР обязательном порядке играют белые актеры. О какой роли идет речь?

#### Ответ: Отелло

1. Определение из словаря Владимира Ивановича Даля: "Сказочное лицо вроде Вечного Жида". Кто же это?

Ответ***:*** Кощей Бессмертный.

1. Старинная финская мера длины *пенникуулума* равнялась примерно десяти километрам и определялась с помощью собаки. Каким образом?

Ответ*:* На этом расстоянии слышен собачий лай.

1. Группа 1: лимон, апельсин, мандарин, морковь, помидор и др. Группа 2: тыква, виноград, земляника, лук, картофель, фасоль и др.Кто описал переход приоритета в обществе от растений первой группы ко второй?

Ответ*:* Джанни Родари.

1. Якутская народная загадка: "Бегает - суетится, да в сотню оценивается' это пушнина. А что "лежит - полеживает, да в тысячу оценяется"?

Ответ*:* Бивни мамонта.

1. Что советовал сатирик Эмиль Кроткий тем литераторам, кто желает быть впереди классиков?

Ответ*:* Писать предисловия.

1. Закончите русскую поговорку: от черта - крестом, от медведя - пестом, а от дурака -... Чем?

Ответ*:* К сожалению, ничем.

1. Средневековые цеховые уставы ограничивали число учеников мастера. Устав шелкоткацкого цеха Кельна: "Главная мастерица имеет право держать у себя не более четырех учениц, не считая..." Закончите фразу.

Ответ*:* "... собственных дочерей"..

1. Какие слова произнес убийца известнейшего из защитников города Дубно (Ровенская область ) перед тем, как сделать свое дело?

Ответ*:* "Я тебя породил, я тебя и убью!" Речь идет, конечно, о Тарасе Бульбе и его сыне Авдрии.

1. При дворе Карлоса II, последнего испанского короля из династии Габсбургов, острили, что в столице есть только три девственницы. Одна из них - библиотека первого министра, большого невежды. Другая - шпага одного из военачальников, известного труса. А третью вы назовете через минуту.

Ответ*:* Королева. Ключевые слова - "последний из династии".

1. Филипп Шкулев. Произведение "Поразительные сходства". Люди и печи - топятся. Журналы и двери - закрываются. Тоска и Дума - разгоняются. Пьесы и потолки -...?

Ответ*:* Проваливаются.

1. Наговор нехороших людей: "Из баньки да в ямку". Каждому ясно, что же­лают смерти. А вот кому желают?

Ответ*:* Новорожденному. В **банях** тогда рожали.

1. Эпиграмма

... ты доказал с уменьем и талантом, Что женщине не следует гулять. Ни с камер-юнкером, ни с флигель-адъютантом, когда она - жена и мать.

О какой героине классического произведения идет речь?

Ответ: Анна Каренина.

1. Как известно, кубики с азбукой используются для обучения грамоте. А вот в Эквадоре для ликвидации неграмотности среди взрослых буквы вместо кубиков были нане­сены на обыденные предметы, которыми каждый из вас пользовался. На какие предметы?

Ответ*:* На спичечные коробки.

1. Эти два человека очень схожи • оба были православными, оба не любили иноземцев, оба носили бороду, оба не избежали казенного дома и оба подпи­сывали письма жене так: "Вечно твой муж, Федя". Назовите этих двоих.

Ответ*:* Достоевский и отец Федор Востриков.

1. В одном французском источнике о Петре I упоминается, что государь отправился на войну вместе "с императрицею, со своими министрами, с казною", а еще с ним были *бребресенски* и *симоноски.* Кто это такие?

Ответ*:* Соответственно, Преображенцы и Семеиовцы.

1. Голливудская актриса Дайана Бриль сказала: "В моей жизни бывали тефлоновые периоды..." Что это за периоды?

Ответ*:* "... когда ко мне не прилипал ни один мужчина".

1. Однажды Всеволод Мейерхольд поставил пьесу "Тридцать три обморока". Назовите другого известного режиссера, чье отношение к актерам было сходно с мейерхольдовским, и который поставил пьесу "Тридцать три подзатыльника".

Ответ*:* Карабас Барабас.

46. Вождь Лапулапу на Филиппинах считается первым героем борьбы за независимость своей родины. Назовите фамилию колонизатора, с которым он сражался (и победил).

Ответ: Магеллан.

47. То, что обозначается этим термином, распространено по всему миру, в том числе и на территории бывшего СССР. Долгое время этот термин обозначался двумя иероглифами - "Великий Китай" и "рука". Но японцы, решив, что "Великий Китай" не может фигурировать в названии символа, заменили его другим иероглифом. Какой в результате стала "рука"?

Ответ: "Пустой" - речь идет о каратэ.

1. Американец Генри Старр в 1915 г. за ограбление в городе Страуде был посажен в тюрьму. В 1919 г. его выпустили, и он занялся кинобизнесом, выступая в качестве режиссера и актера. Как назывался его первый фильм, принесший ему немалый успех и хорошие деньги?

Ответ: "Ограбление в Страуде" - факты своей биографии он положил в основу сюжета фильма, в котором сам сыграл главную роль.

1. За время своего существования Эйфелева башня 16 раз увеличивалась в массе на 70 тонн. В результате чего это происходило?

Ответ: В результате ее покраски.

1. Этим чувством наверняка "переболели" все мужчины. Даже великие - Петр I, Пушкин, Достоевский - и те были подвержены ему. Я не спрашиваю вас, о чем идет речь. Я прошу вас назвать двух известных литературных героев мужского пола, пострадавших из-за этого чувства.

Ответ: Отелло и Арбенин - из-за ревности.

1. На всякое действие всегда есть противодействие. Назовите имя женщины, из-за которой был разрушен город, который много лет спустя был найден с помощью женщины по имени Софья.

Ответ: Елена - в раскопках Трои Г.Шлиману помогала его жена Софья.

1. Согласно христианским легендам существует только одно животное и одна птица, в которых не может превратиться дьявол. Назовите их.

Ответ: Ягненок (овца) и голубь.

1. Считается, что три портала знаменитого собора Парижской Богоматери символизируют собой три универсальные науки: левый - астрологию, центральный - магию. А что символизирует правый портал?

Ответ: алхимию

1. "Паганини" имеет семь вариаций: собственно "Паганини", "Ковер", "Трудный путь", "Галерея", "Четыре дороги", "Табель" и "Дорожка". Что же такое "Паганини" ?

Ответ: Разновидность пасьянса.

1. В 1957 г. индийский библиотековед Ранганатен сформулировал пять законов библиотекаря, а именно: библиотека - растущий организм, книги - для использования, беречь время читателя, каждой книге - ее читателя. Назовите пятый принцип.

Ответ: Каждому читателю - его книгу.

1. Анекдот. Священник долго рассказывает классу о милосердии Бога и, наконец, спрашивает: "Так что, дети, мы должны сделать, чтобы Господь простил нас?" Что ему хором ответили дети?

Ответ: "Согрешить".

1. Ирландский физиолог Дан Хелэри однажды сказал о будущем нашей планеты, что на Земле через миллион лет будут жить существа, которые станут категорически отрицать одну научную теорию. Какую?

Ответ: Теорию о том, что они произошли от человека.

1. В XVII веке химики, не зная еще всех присущих веществам свойств, определяли их природу, руководствуясь в первую очередь своими чувствами. Так, например, соли они определяли, как, во-первых, твердые вещества, во-вторых, растворимые в воде. А в-третьих?

Ответ: Обладающие каким-либо вкусом.

1. В рукописи хорошо известного каждому из вас произведения были следующие строки: "Перед ним монастырь латинский -

На стенах монахи поют латинскую обедню.

##### Перед ним вавилонская башня -

На самой на верхней на макушке..."

Закончите это описание хотя бы близко к тексту.

Ответ: "...Сидит его старая старуха" - вариант "Сказки о рыбаке и рыбке"

1. Как называется программа, ведущего которой прозвали "телевизионным Винни-Пухом", поскольку он любит делать то же, что и популярный мультгерой?

Ответ: "Пока все дома" - ведущий Тимур Кизяков тоже любит ходить в гости по утрам.

1. Чего, по мнению Аристотеля, для мудреца достаточно трех, для обычного человека хватит четырех, а для глупца и лентяя - мало и пяти?

Ответ: Часов сна.

1. 5 апреля 1902 г., Глазго - 25 погибших, 517 раненых. 24 мая 1964 г., Лима - 318 погибших, 500 раненых. 20 октября 1982 г., Москва - 340 погибших. 29 мая 1985 г., Брюссель - 39 погибших. Какое зрелище вызвало эту печальную статистику ?

Ответ: Футбольные матчи.

1. Сразу же после окончания Великой Отечественной войны на советских киноэкранах появилось значительное количество фильмов, первые кадры которых предваряла одна и та же надпись. Какая именно?

Ответ: "Этот фильм взят в качестве трофея при разгроме немецко-фашистских войск в 1945 году".

1. Какой вполне реалистический ответ дала 120-летняя француженка Жанна Кальман на вопрос корреспондента газеты "Франс-суар", каким она видит свое будущее?

Ответ: "Очень коротким".

1. Курьезный случай произошел в Анголе на первых всеобщих выборах в 1992 году. В первый же день выборов, 29 сентября, в г.Сауримо беременная женщина, ожидавшая своей очереди проголосовать, родила прямо в избирательном участке. Появившегося на свет мальчика родители назвали Воту. Переведите это имя с португальского на русский язык.

Ответ: Голос.

1. В Польше, как и у нас, весьма распространена "лапувка", хотя большинству поляков это совсем не нравится. Что же такое "лапувка"?

Ответ: Взятка.

1. "Сити Граунд", "Сейнт-Джеймс Парк", "Вилла-Парк","Олд Траффорд","Хиллсборо","Элланд-Роуд","Энфилд Роуд". Добавьте в этот список еще один - самый молодой, но самый известный.

##### Ответ: Уэмбли

1. В некоторых азиатских странах сохранился предрассудок, который основывается на убеждении, что судьи в аду ежедневно записывают в свою книгу тех, кто должен вскоре умереть. Что же в этот момент происходит с людьми на Земле ?

Ответ: Они испытывают потребность чихнуть.

1. Спартанская красавица Елена использовала для этого смесь меда, желтка и сока лимона. Клеопатра - смесь жидкого творога со сметаной и сладкие ягоды. Фрейлины русских императриц - дрожжи, размешанные со сметаной. А для чего все это использовалось ?

Ответ: Для косметических масок.

70. 25августа 1968 года Евгений Гнедин записал в своем дневнике: "Отныне мы будем снимать шапки, проходя мимо Лобного места на Красной площади." В связи с каким событием появилась эта запись ?

Ответ: 25 августа 1968 г. на этом месте состоялась демонстрация протеста, осуждающая ввод советских войск в Чехословакию.

71.Ученые-медики заметили, что каждое живое существо в природе по-своему лечит и предупреждает свои болезни. Птица чибис, к примеру, иногда набирает длинным клювом воду для того, чтобы сделать себе... Что ?

Ответ: Клизму.

72.Красивое растение примулу королевскую часто называют "цветком несчастья". Вспомнив место ее обитания, скажите, почему?

Ответ: Она расцветает на склонах вулканов только перед извержением.

73. Первой, как известно, идет альфа, затем бета, гамма и т.д. Однако лет двадцать назад было установлено, что в 13 случаях альфа занимает "не свое место". Изменение чего послужило причиной этого ?

Ответ: Изменение блеска звезд - с 1603 г. звезды в созвездиях классифицируют по блеску, начиная с самой яркой, однако блеск звезд со временем изменяется.

74. Однажды вечером, когда Сократ после затянувшихся ученых бесед возвращался домой, его сварливая жена Ксантиппа встретила его гневной бранью, а затем окатила водой. "Этого и следовало ожидать"- невозмутимо пояснил философ сопровождавшим его ученикам и привел в подтверждение своих слов некое природное явление. Ответьте, какое?

##### Ответ: "Сначала гром, а потом дождь"

75. Семнадцатилетний финн Гарри Пелионраа получил бесплатную путевку на один из лапландских курортов, совершив 21 убийство в течение пяти минут. Кого же он убивал?

Ответ: Комаров - на традиционных состязаниях в Финляндии.

76. В одной из древнеиндийских легенд говорится, что цветы были созданы не ради красоты и аромата. А ради чего же ?

Ответ: Чтобы дарить их любимым.

77. Глаз рачка копилии построен оригинальным образом: изображение, прошедшее через хрусталик, фокусируется не на сетчатку, а в пустое пространство глаза. Улавливает его один-единственный рецептор, который бегает туда-сюда на мышечном волокне. Какой современный прибор функционирует по такому же принципу?

Ответ: Сканер - считывает построчно.

78. Эта болезнь получила свое название от латинской транскрипции слова "колбаса", однако сейчас приобрести это тяжелое заболевание от колбас и прочих мясных продуктов промышленного производства почти невозможно. О какой болезни, если можно так выразиться, "домашнего изготовления" идет речь ?

Ответ: О ботулизме ("botulus" - "колбаса").

79.Хозяин некоего заведения в немецком городе Торгау построил башню высотой в 2,5 метра, напоминающую зелено-коричневый кактус и призванную стать эмблемой его заведения. На это он потратил 4400 маленьких предметов, представляющих собой своеобразные отходы производства, остающиеся от посетителей заведения. Назовите это заведение.

Ответ: Пивной бар - "кактус" сделан из маленьких бутылочек из-под пива.

80. Поэт Евгений Микунов пишет пародии на японские тристишия Попробуйте хотя бы приблизительно закончить одно из них, посвященное важному событию в жизни воинской части: "Листья осыпались с веток, И тут же на ветви вернулись..."

Ответ: "...Часть посетил генерал."

81. Город Самбава на севере Мадагаскара окутался клубами белого дыма, а потом еще долго деревья, одежда людей, шерсть кошек и собак источали аромат то ли вкусных пирожных, то ли тонких духов. Какой продукт, являющийся одной из главных статей экспорта Мадагаскара, был превращен в дым по решению правительства?

Ответ: Ваниль - сожгли треть годового урожая, чтобы противодействовать падению мировых цен.

82. 1899 год - изящный силуэт женской головы в кокошнике. 1927 год - рабочий с молотком. Спустя еще некоторое время – пятиконечная звезда, а с недавних пор снова голова дамы в кокошнике. Где можно встретить эти изображения в сопровождении вполне конкретных цифр?

##### Ответ: На изделиях из благородных металлов

83. Актер Пирс Броснан, исполнив главную роль в фильм"Золотой глаз", потребовал изменить свой номер телефона. Какими тремя цифрами, по мнению актера, он должен оканчиваться?

Ответ: 007 - П.Броснан исполнил роль Джеймса Бонда.

84. Сенека, видя, что император Нерон, боясь потерять власть и собственную жизнь, казнит без разбора римлян по малейшему подозрению, попытался образумить его:"Напрасно ты множишь число казней, ведь тебе все равно не убить того..." Кого же?

Ответ: "...кто займет твое место".

85. Недавно президент США Билл Клинтон специально приезжал в штат Мериленд, чтобы выпустить на волю белоголового орла. Назовите точную дату этого события.

Ответ: 4 июля - в День Независимости США .

86. Как мы называем то, что придумавшие это шведы назвали "интеграммой" ?

Ответ: кроссворд.

87. Известный французский художник Жозеф Верне был однажды представлен Вольтеру, который обратился к нему со словами: Господин Верне, Ваши краски переживут время !На что художник скромно отвечал: Мои краски не стоят Ваших...Чего же ?

Ответ:...чернил.

88. Вы, конечно, знаете, что с момента первого восхождения на Эверест на его вершине побывало уже более 500 альпинистов. Именно этот факт, по мнению индийских газетчиков, стал причиной недавнего сенсационного сообщения картографов. А в чем заключается сенсация ?

Ответ: Эверест стал ниже почти на два метра за последние 20 лет.

89. Подписывая известной актрисе Деми Мур чек на 10 млн долларов накануне начала съемок нового фильма с ее участием, продюсер поставил перед ней несколько необычное, но вполне закономерное с его точки зрения обязательное условие, гарантирующее, что съемочный процесс не будет сорван. В чем заключалось это условие ?

Ответ: Она не должна беременеть во время работы над фильмом.

90. Почему у мусульман считается, что с человеком не случится беды до тех пор, пока у него есть лошадь рыжей масти с белым носком на задней ноге и звездочкой во лбу ?

Ответ: Это масть кобылы пророка Магомета.

91. О счастливчиках говорят, что они родились в рубашке. А как говорили в XVIII веке о прусских монархах ?

Ответ: Если дословно - "они рождаются в мундире и ботфортах.

92. По мнению Оскара Уайльда, тем, кто неверен в любви, известны ее прелести, а тем, кто верен - известны ее... Что ?

Ответ: Трагедии.

93. В словарях турецкого языка это слово и сегодня означает "разбойник", "бродяга", "независимый человек". А вот в половецком языке оно означает "страж", "воин". Назовите остров, на котором была построена первая крепость, связанная с этим словом.

##### Ответ: Хортица

94. Почему в Мали стофранковая французская купюра считается безнравственной и, как следствие, недействительной в качестве платежного средства ?

Ответ: На ней изображена олицетворяющая свободу полуобнаженная женщина.

95. Найденная в конце 1970-х гг. при раскопках древнеиндийского поселения на берегу Атлантического океана норманнская монета XI века, по заявлению агентства "Юнайтед Пресс Интернэшнл" является "первым материальным доказательством"... Чего ?

Ответ: Того, что Америку открыли задолго до Колумба.

96. Почему в Перу во время созревания плодов авокадо предусмотрительные отцы не выпускают дочерей на улицу ?

Ответ: В Перу авокадо считается самым сильным возбуждающим средством.

97. Главный психотерапевт Еревана Арутюн Минасян вспоминает любопытный случай из своей практики. Пациент сообщил, что каждый волос на его голове - это антенна, улавливающая позывные из космоса. Причем каждый волос настроен на отдельно взятую планету. Больной не мог вынести поступления такого огромного количества информации. Что, по рекомендации врача, сделал больной, сразу успокоившись после этого ?

Ответ: Постригся наголо.

98. Одна из самых нежных, лирических песен рок-музыканта Гарика Сукачева, адресованная женщине, носит название "Ольга", хотя в тексте песни это имя не упоминается ни разу. Почему же эта песня называется именно так?

Ответ: Это имя жены рок-музыканта.

99. Роджер Мэннерс (он же граф Рэтленд пятый), его жена Елизавета, а также известная поэтесса Мэри Сидни. Специалисты утверждают, что именно эти трое и были на самом деле истинными авторами тех произведений, автором которых считается... Кто?

Ответ: Шекспир.

100. Баскетбольный тренер из Австралии Л.Гейз однажды произнес фразу, под которой мог бы подписаться любой из его коллег. Звучит она так: "Три вещи в жизни надо принимать безропотно: долгий дождь, смерть и..." А что же третье ?

Ответ:"...судейство".

101. Что изобрели дети некоего француза, владельца фабрики, выпускавшей, главным образом, фотобумагу и фотопластинки ?

Ответ: Кинематограф.

102. О чем Э.Хемингуэй писал: "У него силища знаешь какая -...режет, как нож, колет, как штык, и глушит, как дубина" ?

Ответ: О роге быка на корриде.

103. Один из европейских авторов, ориентируясь на положения конфуцианства, еще на рубеже прошлого века писал, что в Японии существуют две нации. Какие ?

Ответ: Женщины и мужчины.

104. Чья любовь, по мнению французского писателя Франсуа Мориака, является самым невероятным из чудес ?

Ответ: Любовь супругов.

105. Почему римский полководец Сципион считал, что "римлянин обязан полагаться не на левую, а на правую руку" ?

Ответ: В левой руке у римлян был щит, а в правой - меч

106. Хорошо известны весьма оригинальные и порой абсурдные законы некоторых штатов США. Тем не менее один из таких законов, действующий в городе Гэри (штат Индиана), очевидно, все-таки принят из уважения к его жителям. Этот закон запрещает посещать театр менее, чем через четыре часа после употребления... Чего?

Ответ: Чеснока.

107. Как известно, сталактиты - это подземные образования, которые растут сверху вниз. Сталагмиты - растут снизу вверх. А что представляют собой сталагнаты ?

Ответ: Это колонны, образующие в результате сращивания сталактита и сталагмита.

108. Как вспоминает командир одного из американских «Аполлонов», во время аварийной посадки корабля наступил момент, когда он отключил бортовой компьютер и доверил управление одному англичанину. А как звали этого англичанина?

Ответ: сэр Исаак Ньютон (как известно, открывший закон всемирного тяготения).

109. В 18 веке, в Благородном пансионе Московского университета парты в классах стояли «горой». А как называлась самая верхняя парта, удаленная от учителя, на которой школяр чувствовал себя наиболее комфортно?

Ответ: Парнас.

110. Владимир Татлин не боялся признаться, что его "сердце тоже было машиной". Самым выдающимся его произведением был проект памятника III Интернационалу, который был воплощением "встречи интеллектуализма с материализмом". Планировалось дать памятнику механизм, который бы оживил его и воспроизводил... Что должен был воспроизводить механизм?

###### Ответ: Биение сердца

111. Кое-что о финнах (супер-блиц). Что означают финские слова буквальный перевод которых звучит как

“перечный корень” Ответ: хрен

“замочный кузнец” Ответ: слесарь

“древесная шерсть” Ответ: хлопок.

112. Существовало как минимум два занятия, которые могли отвлечь русских царей от государственных дел. В свое время газеты мира обошел афоризм могущественного монарха, хозяина 1/6 части суши: "Европа может подождать, пока русский царь ...". Продолжите фразу.

Ответ: ...удит рыбу

113. По статистике, всех людей можно разделить на четыре больших группы. В России к 1 группе относится около 35 % людей, ко второму типу - 40 %, к третьему - 20 % и к четвертому - 5 %. Можно отметить, что принадлежность к первому типу делает людей наибольшими альтруистами не зависимо от их желания, тогда как представители четвертому типу - напротив более других эгоисты. О каких группах идет речь?

###### Ответ: о группах крови

114. Когда неожиданно заклинило "Ксерокс 9900" в конгрессе США и ре­монтники вскрыли крышку, то обнаружили лишь обрывки бумаги, час­тично исчезнувший компьютерный блок управления и отсутствие изо­ляции на всех проводах, кроме высоковольтных. Ущерб составил 93 000 долларов. Что за напасть приключилась

с "Ксероксом"?

Ответ: Там поселилась крыса

115. Ураган, обрушившийся на небольшой американский город Гастониа в сентябре 1989 года, заставил местных медиков тщательно под­готовится к следующему лету. " Такое случается всякий раз, ког­да долго бушует ураган или снежная буря",- говорит местный врач Дебора Хадсон. Что ожидают медики летом ?

Ответ: Повышение рождаемости

116. Министр иностранных дел Австралии Гарет Эванс, когда речь зашла о пропаже собаки, неудачно пошутил, сказав, что Дэн Сяопин, по слухам, съедает в день четырех щенков. Эвансу следует немедленно извиниться - считали в его "теневом кабинете". Китайское же посольство в Канберре в связи с этим инцидентом внесло фактическое уточнение. Какое ?

Ответ: Никто не сможет съесть 4 щенков в день.

117. Мы уже привыкли к символике этой страны, известной очень многим, но с юридической точки зрения флага, герба и гимна у этой страны нет. Известный нам флаг - это боевое знамя, лишь в 1870 году провозглашен­ное национальным. Гимн исполнялся раньше лишь в день рождения прави­теля, а герб - это символ самой знатной фамилии. О какой стране идет речь ?

Ответ: О Японии.

118. В 1883 году в США был принят закон о налогах, по которому все им­портные овощи облагаются 10-процентным налогом, а фрукты нет. Не вникая в тонкости, нью-йоркская таможня стала брать налог с одного растения. В ходе судебного разбирательства вынесен вердикт: "Суд согласился, что это фрукт. Однако, во всем мире он употребляется наравне с овощами и никогда не служит в качестве десерта." Какое растение попало под суд?

Ответ: Помидор.

119. Известно, что викинги открыли Гренландию и затем жили на острове. Около 1000 года в общественной и политической жизни Гренландии произошли Значительные изменения. Очень долго не принимал их Эрик Рауди, который не мог простить своему сыну, что он "привез в Гренландию дармоеда". Кого же привез Лейв ?

Ответ: Священника.

120. Валентин Гафт любит время от времени писать эпиграммы. Одна из них звучит так:

Он настоящий лицедей,

Меняет состоянье плоти.

Котов играя и вождей,

Прославился...

На чем прославился этот человек?

Ответ: ...на вашей тете.