

писателя и общественного деятеля Всеволода Сысоева. Особенность этой ленты заключалась в том, что фильм был с прямыми тифлокомментариями, то есть в реальном времени. Ирина Домбровская выступила в роли комментатора, находясь в отдельном помещении со всем необходимым оборудованием. Во время просмотра фильма она видела происходящее на экране и диктовала в микрофон комментарии, давая описание действий, людей и предметов. Посетители остались довольны, а некоторые после окончания фильма просили продолжения.

19 мая этого года вновь будет организован показ фильма с прямыми тифлокомментариями.

Библиосумерки

21 апреля в библиотеке в рамках всероссийской акции «Ночь в библиотеке-2017» впервые прошли «Библиосумерки». Хотелось по максимуму использовать всю имеющуюся технику для проведения этого мероприятия. К примеру, сенсорный киоск мы использовали в детском блоке для викторины, где была показана и зачитана презентация с загадками и последующими изображениями ответов. На абонементе была выставлена техника для незрячих, где каждый мог с ней ознакомиться. В зале мы провели конкурс «Угадай мелодию», а также викторину «Твой любимый фильм» по фильмам с тифлокомментариями и музыке из известных фильмов. В завершение акции мы показали премьерный для нашей библиотеки фильм с тифлокомментариями.

С. М. Копытин

СПОРТИВНОЕ «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?» ДЛЯ ПОДРОСТКОВ: ОРГАНИЗАЦИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ

Интеллектуальные игры пользуются традиционной популярностью в России. Широко известны популярные телевизионные викторины «Что? Где? Когда?», «Своя игра», некоторые из знатоков, благодаря телевидению, становятся по-настоящему медийными персонами. Но в последнее время многие люди хотят выйти за рамки привычного амплуа телезрителя и попробовать себя в качестве знатоков в различных форматах интеллектуальных игр, как правило, на основе «Что? Где? Когда?»

и «Брейн-ринга». Этот спрос удовлетворяется коммерческим предложением: сегодня в Хабаровске за относительно умеренную плату вы можете посетить различные игровые мероприятия интеллектуально-развлекательного характера.

Однако, помимо коммерческой ниши, существует собственно спортивное движение интеллектуальных игр. Оно имеет солидную историю. Официально она насчитывает около 28 лет — столько времени прошло с учредительного конгресса Международной ассоциации клубов «Что? Где? Когда?» (МАК ЧГК). Ассоциация сейчас объединяет свыше 100 клубов, в которые, в свою очередь, входят тысячи команд и игроков из разных городов России, а также стран ближнего и дальнего зарубежья.

Хабаровский клуб «Что? Где? Когда?» существует уже пять лет, но объединяет он в основном молодёжь, причём по преимуществу уже не студенческую. Студенческую нишу в своё время заполнял профсоюз студентов Тихоокеанского государственного университета, чьими усилиями в течение нескольких лет проводился краевой чемпионат по спортивной викторине «Что? Где? Когда?». Несложно заметить, что остаётся ещё одна категория потенциальных знатоков, которая в нашем крае до сих пор почти не учитывается организаторами игр. Это категория школьников.

В то же время публичные библиотеки, обслуживающие детей, и школьные библиотеки имеют возможность проводить спортивные интеллектуальные игры среди своих читателей. Подтверждением этому служит опыт Хабаровской краевой детской библиотеки им. Н. Д. Наволочкина, неоднократно проводившей тематические игры с хабаровскими старшеклассниками. Также 12 декабря 2016 года усилиями библиотеки была проведена межрегиональная онлайн-игра с использованием видеосвязи. В тематической игре ко Дню Конституции приняли участие школьники Хабаровска, Комсомольска-на-Амуре, Биробиджана и Южно-Сахалинска, наглядно подтвердив, что современные технологии позволяют без особых затрат организовать краевые и межрегиональные интеллектуальные соревнования.

Конечно, кроме технической стороны, такая работа требует определённых организационных навыков. Поэтому наша библиотека готова оказать необходимую консультационную, методическую и организационную помощь коллегам, желающим поучаствовать в организации интеллектуальных игр. В рамках данной статьи мы рассмотрим основные принципы игры и главные требования к её организации.

Главное отличие спортивной версии «Что? Где? Когда?» от телевизионной состоит в том, что в неё играют одновременно **несколько команд** знатоков, которые отвечают на заранее подготовленный пакет вопросов. Вопросы читает ведущий, либо они воспроизводятся в записи. Телезрителей, волчка, досрочных ответов в спортивном варианте «Что? Где? Когда?» нет.

Как и в телевизионной версии, команда состоит максимум из **6 знатоков**. Ограничения «снизу» нет: известны случаи, когда игроки выступали в одиночку. Однако следует учитывать, что игра имеет командный характер: очень часто правильные ответы рождаются в результате взаимодействия игроков, а не только благодаря энциклопедическим знаниям отдельных участников.

На обсуждение каждого вопроса даётся **1 минута** (для блиц-вопросов суммарное время обсуждения составляет также 1 минуту). Кроме этого даётся **10 секунд** (сверх одной минуты) на запись и сдачу ответа. Ответы команды сдают **в письменном виде** на бланках, где заранее указаны название команды и номер вопроса. (Обычно бланки собирают специальные ассистенты.) Игровое жюри начисляет каждой команде, давшей правильный ответ, по одному очку. После сдачи ответов ведущий зачитывает правильный ответ и комментарий к нему (если необходимо) и переходит к следующему вопросу.

Основной показатель, по которому определяется место команды, — количество правильных ответов. При равенстве количества правильных ответов между претендентами на победу могут разыгрываться дополнительные вопросы.

Основная работа организатора заключается в подготовке вопросов. Поскольку школьники, как правило, являются начинающими игроками, целесообразно использовать готовые, уже звучавшие на играх вопросы, включённые в базу данных вопросов «Что? Где? Когда?» (**db.chgk.info**). Для основного пакета школьной игры длительностью около часа обычно хватает 15–18 вопросов (плюс дополнительные вопросы на случай неопределённого финала).

Отбирая вопросы из базы данных, необходимо, безусловно, ориентироваться на уровень игроков¹, но кроме этого желательно придерживаться следующего ряда критериев:

¹ В то же время следует отметить, что часто школьники демонстрируют неплохие знания и логику, отвечая на вопросы, доступные не каждому взрослому.

1) для правильного ответа на вопрос должны требоваться один или несколько логических шагов, интуитивный поиск, «озарение» и т. п. Вопросы, требующие от игроков прямого знания малоизвестных фактов, воспринимаются негативно, а вопросы, которые не требуют ничего, кроме прямого знания, вообще находятся за рамками игры;

2) вопросы «Что? Где? Когда?» должны формулироваться так, чтобы ответы на них были лаконичными;

3) в некоторых вопросах используется раздаточный материал (как правило, отпечатанная картинка или текст);

4) распространёнными приёмами для написания вопросов спортивного «Что? Где? Когда?» являются «пропуски» (требуется восстановить пропущенные слова в некотором тексте) и «замены» (требуется понять, какие слова были заменены). Для начинающих игроков такие вопросы могут показаться сложными и не вполне понятными, поэтому для первых игр их следует выбирать с осторожностью;

5) к некачественным вопросам относят «дуали» — вопросы, допускающие альтернативные ответы, которые полностью удовлетворяют всем условиям вопроса и, следовательно, должны быть засчитаны, а также некорректные вопросы (базирующиеся на ложных фактах или сформулированные с логическими ошибками).

Для успешной организации игры необходимо грамотно организовать работу жюри, ведущего и ассистентов. Их подготовка обязательно должна включать в себя:

- распечатку ответов для жюри, подсчитывающего баллы;
- подготовку раздаточного материала, реквизита для демонстраций, «чёрного ящика» (если такие вопросы есть в игровом пакете);
- подготовку удобных проходов для ассистентов, собирающих ответы;
- подготовку музыки и репетицию включения фонограммы (если игра сопровождается фонограммой, что не обязательно).

Оборудование, требуемое для проведения игры, включает в себя:

- столы и стулья для команд;
- стол ведущего и жюри;
- бумагу, ручки для игроков;
- бланки ответов (с названиями команд и номерами вопросов);
- распечатки вопросов и ответов для ведущего и жюри;
- раздаточный материал в достаточном количестве;

– экран и проектор (если вопросы в письменном виде дублируются на экране)²;

– реквизит для демонстрации, «чёрный ящик» (если есть такие вопросы);

– аудиосистему, микрофон;

– фонограмма (если требуется)³.

Завершая разговор о предварительной организации игры, следует упомянуть подготовку участников. Желательно, чтобы команды игроков формировались заблаговременно: отношения внутри команды существенно влияют на комфорт участников и на их шансы победить. В команде уже на этапе первой игры должен быть капитан, чья главная функция — руководство процессом обсуждения и принятие волевого решения, если игроки не смогут выбрать единую версию ответа. Игроки должны быть ознакомлены с правилами игры, также имеет смысл предупредить их о важности внимательного отношения к формулировкам вопросов, о необходимости коллективного обсуждения, мозгового штурма (даже если версий ответа на первый взгляд нет).

Если организатор планирует тематическую игру, целесообразно, по возможности, провести предварительные консультации участников по теме игры, подготовить книжные выставки, обзоры тематической литературы. Важно, чтобы все дети, приглашённые на игру, были не зрителями, а именно игроками: наблюдать за игрой со стороны совсем не так увлекательно, как участвовать в ней, а появление дополнительных команд не создаёт особых сложностей для организаторов.

Подробнее правила спортивного варианта «Что? Где? Когда?» изложены в действующем кодексе МАК ЧГК (mak-chgk.ru/rules/codex). Также детальную информацию о движении спортивных интеллектуальных игр можно получить из интернет-ресурсов, например, из статьи о спортивном «Что? Где? Когда?» на Википедии: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Что%3F_Где%3F_Когда%3F_\(спортивная_версия\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/Что%3F_Где%3F_Когда%3F_(спортивная_версия)), или проконсультировавшись со специалистами нашей библиотеки.

2 Правила «взрослого» «Что? Где? Когда?» предполагают только запись вопросов на слух, однако в играх с начинающими игроками может быть оправдано использование презентации.

3 Использование фонограммы несколько усложняет организацию, поскольку включением звуковых файлов (музыки и проч.) должен заниматься отдельный ассистент. Однако музыка создаёт эмоциональный фон, «телевизионную» атмосферу. Также наличие аудиосистемы позволяет задействовать в игре вопросы, подразумевающие прослушивание какой-либо звукозаписи.