



ПРИ ПОДДЕРЖКЕ
ПРЕЗИДЕНТСКОГО ФОНДА
КУЛЬТУРНЫХ ИНИЦИАТИВ

Находкинская общественная молодежная организация «НИКА»
При поддержке Президентского фонда культурных инициатив



ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ШКОЛЬНИКОВ НА ЭТНИЧЕСКИЕ ТЕМЫ НА ПРИМЕРЕ ПРОЕКТА «ЭТНО-ЭРУДИТ. ПРОДВИЖЕНИЕ»

Методическое пособие

Находка
2023

ББК 77

И 73

Интеллектуальные игры для школьников на этнические темы на примере проекта «Этно-эрудит. Продвижение»: методическое пособие / сост. С.Ю. Алексеева. – Находка: Центр прототипирования ЦБС НГО, 2023. – 50 с.: ил.

В методическом пособии освещена организация и проведение интеллектуальных игр среди школьников Находкинского городского округа на примере проекта «Этно-эрудит. Продвижение».

Данное Методическое пособие описывает цели и задачи игровых мероприятий на этнические темы, использованные в проекте виды игр, правила и ход игр, рекомендации по организации и проведению мероприятий, пожелания к Ведущим и организаторам, аудитории и другие нюансы игровых мероприятий.

В приложениях к методичке приведены примеры заданий с ответами.

Данное пособие будет интересно и полезно педагогам, вожатым, организаторам мероприятий, всем, кто работает с подростками и молодежью в образовательных учреждениях, летних лагерях.

© Находкинская общественная
молодежная организация «НИКА»

СОДЕРЖАНИЕ

1. Введение
2. Цели и задачи интеллектуальных этно-игр
 - 2.1. Цель проведения этно-игр
 - 2.2. Задачи проведения этно-игр
3. Цикл интеллектуальных игр и виды игр, использованных в проекте «Этно-эрудит. Продвижение»
4. Правила и ход игр
 - 4.1. Игра «Интеллектуальное многоборье»
 - 4.1.1. *«Эрудит-лото»*
 - 4.1.2. *«Медиа-Азбука»*
 - 4.1.3. *«Верись – не верись»*
 - 4.1.4. *«Перевёртыши»*
 - 4.1.5. *«Викторина»*
 - 4.1.6. *Личный зачет*
 - 4.2. Игра «Брейн-ринг»
 - 4.3. Игра «Что? Где? Когда?»
5. Рекомендации по организации интеллектуальных игр
 - 5.1. Команда организаторов
 - 5.2. Партнеры
 - 5.3. Оборудование, мебель и материалы к играм
 - 5.3.1. *Оборудование*
 - 5.3.2. *Мебель, рассадка игроков и гостей*
 - 5.3.3. *Материалы для игр*
 - 5.3.4. *Призы*
 - 5.3.5. *Брендирование игр*
6. Пожелания Ведущему и организаторам
7. Контакты НОМО «НИКА»
8. Список рекомендованной литературы
9. Приложения

1. Введение

Методическое пособие разработано по итогам проведения в 2022-2023 гг. цикла интеллектуальных игр в рамках проекта «Этно-эрудит. Продвижение», реализованного при поддержке Президентского фонда культурных инициатив.

Проект признан победителем, и получил грантовую поддержку по итогам 2-го основного конкурса Президентского фонда культурных инициатив 2022 года.

Основные мероприятия проекта – интеллектуальные игры на тему культуры, традиций и быта народов, проживающих в многонациональной России. Участие в них приняли многонациональные команды из общеобразовательных школ города Находки, по шесть человек в каждой.

Организовала и провела игры команда Находкинской общественной молодежной организации «НИКА» (НОМО «НИКА») из города Находки, Приморский край. На момент реализации проекта организация имела более чем 20-летний опыт проведения интеллектуальных игр среди школьников, студентов и взрослых.

Эффективность такой формы работы, как интеллект-игры на национальную тематику, показал реализованный НОМО «НИКА» в 2021-2022 учебном году локальный проект «Этно-Эрудит», в котором приняла участие экспериментальная группа из 8 команд 5-классников. Участие в первом этно-проекте было ограничено школами, участвовавшими в краевом проекте «Этно-урок».

Но интерес к проекту оказался весьма высок, и было решено реализовать новый проект – «Этно-эрудит. Продвижение». Его отличие было в том, что опыт национальных интеллект-игр был перенесен в среду неподготовленных этно-уроками всех желающих 5-классников всех школ Находкинского городского округа. Таким образом, организаторы смогли изучить возможность перенесения опыта на всех школьников Приморья и даже России и пришли к выводу, что это вполне успешная форма работы со школьниками среднего звена.

В проекте смогли поучаствовать 24 команды по 6 детей в каждой. Еще 6 команд участвовали вне конкурса, поскольку не смогли выполнить требование проекта – в команде должно было быть представлено не менее 3 разных национальностей.

Еще одним отличием проекта «Этно-эрудит. Продвижение» от предыдущего стало то, что к составлению вопросов для игр были привлечены «ветераны» первого проекта "Этно-эрудит", ставшие уже 6-классниками.

Хотя участниками названных проектов являлись учащиеся 5-х классов общеобразовательных школ, использованные в играх вопросы, часть которых приведена в данном пособии, по нашему мнению, подходят и для более широкого возрастного диапазона школьников. Наиболее интересны они будут для учеников 5-8 классов.

Автор-составитель Методического пособия - Алексеева Светлана Юрьевна, руководитель проекта «Этно-эрудит. Продвижение», заместитель руководителя Находкинской общественной молодежной организации «НИКА».

2. Цели и задачи интеллектуальных этно-игр

События последнего времени заставили общественность обратить особое внимание на важность укрепления межнациональных отношений, толерантности и добрососедства между народами разных национальностей.

Особенно важно вовлечь в процесс изучения культур, традиций и ценностей разных народов подрастающее поколение – детей и подростков. Как известно, знания лучше всего усваиваются ими в игровой форме. Поэтому и родилась идея давать эти знания при помощи интеллектуальных игр с вопросами на национальную тематику.

Кроме того, такая форма командной работы, как интеллект-игры, дает возможность детям разных национальностей (в том числе мигрантов из сопредельных государств) поделиться знаниями о своих семейных традициях, почувствовать свою значимость и уникальность, подружиться со сверстниками других национальностей, научиться работать в команде, заработать своими знаниями грамоты и призы.

2.1. Цель проведения этно-игр

Формирование условий для позитивных межнациональных отношений и повышения интереса школьников к изучению культуры, традиций и быта народов, проживающих в многонациональной России.

2.2. Задачи проведения этно-игр

1. Провести подготовительные мероприятия, в частности:
 - поиск партнёров (спонсоров) и помещений для проведения мероприятий,
 - составление, тестирование и редактирование вопросов,
 - закупка/подготовка оборудования и материалов,
 - разработка дизайна и элементов брендирования мероприятий, подготовка печатных материалов,
 - анонсирование предстоящих мероприятий в СМИ и соцсетях, а также специально созданных группах в популярных мессенджерах.
2. Провести обучающие мастер-классы для знакомства детей с особенностями и правилами различных видов интеллектуальных игр. Для обучения возможно использовать вопросы на общие знания, но обязательно включать и вопросы по заявленной теме. Мастер-классы возможно проводить «на интерес», без награждения, но по мнению команды НОМО «НИКА», для повышения мотивации детскую аудиторию нужно по возможности поощрять.
3. Провести состязательные интеллектуальные игры с вопросами по заявленным темам проекта. Наградить победителей грамотами и призами, поощрить остальных. Определить команду-победителя.
4. Провести супер-игру с командой-победителем.

3. Цикл интеллектуальных игр и виды игр, использованных в проекте «Этно-эрудит. Продвижение»

В рамках проекта «Этно-эрудит. Продвижение» состоялись несколько мастер-классов, а затем основные игры, результат которых шел в зачет и влиял на победу.

Во время мастер-классов детей познакомили с разными видами интеллектуальных игр: «Интеллектуальное многоборье», «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», научили особенностям и правилам этих игр.

Мастер-классы проходили с интервалом в 1-2 недели, по пятницам: этот день был определен совещательно с руководителями команд (педагогами), поскольку он наименее загружен уроками.

Мастер-классы строились сразу же в форме интеллектуальных состязаний – этот формат позволяет активно вовлечь детей в процесс, прибавляет зрелищности, азарта и заинтересованности детей в получении знаний для будущих более ответственных игр. Единственное, что отличало их от основных игр – результаты считались, но не шли в основной зачет.

Все команды смогли не по разу сыграть в такие «пробные» игры на мастер-классах, после чего состоялись две отборочные игры с зачетом результатов – «Что? Где? Когда?» и «Интеллектуальное многоборье». Итоги двух отборочных игр сложили, чтобы выбрать 8 команд-финалистов.

Все вышеперечисленные мастер-классы и игры были массовыми, в них приглашали участвовать все команды проекта. Поскольку было практически невозможно вместить всех в одно помещение разом, к тому же в силу занятости детей в кружках и секциях, не все могли присутствовать в конкретную дату, каждую игру проводили в 2 или даже в 3 потока. Кроме того, мероприятия проводились в разных учреждениях в разных районах города, чтобы упростить доставку детей из отдаленных районов. И команды, соответственно, выбирали тот поток, где им было ближе и удобнее участвовать.

Третья зачётная игра «Брейн-ринг», в силу технических особенностей, не могла вместить более 8 команд, поэтому в нее сыграли только команды-финалисты.

Организационно отличалась от всех игр финальная Супер-игра по правилам телеклуба знатоков «Что? Где? Когда?» - она проводилась для одной команды-победительницы, кроме того, транслировалась в прямом эфире в соцсетях НОМО «НИКА» и на Youtube –канале городского музея, где проходила супер-игра.

4. Правила и ход игр

Главное общее правило всех игр проекта – командная работа ребят, командное обсуждение вопросов.

В описываемом проекте организаторы не требовали от игроков предварительной подготовки к играм, изучения каких-либо источников. Зная ситуацию с загруженностью современных школьников, нам не хотелось добавлять им нагрузки и стресса. Мы уверены,

что интерес к этим знаниям должен быть не навязан сверху, а возникнуть у ребят именно в процессе игр, чему способствует соревновательный азарт, желание не быть хуже других, не подвести команду, стремление к победе и даже, возможно, желание получить приз.

Тем не менее, организаторы периодически получали вопросы от взрослых руководителей команд: «Что ребятам почитать, к чему подготовиться?». С этой целью можно предоставить какие-либо конкретные ссылки на проверенные источники, лучше, если они имеют местную краеведческую привязку. Например, сайт краеведческой библиотеки, городского музея. Бумажных источников, книг на нужные темы в таких количествах, чтобы обеспечить всех участников, бывает невозможно найти. Предложенная вами информация, разумеется, должна быть изложена понятно для возрастной категории ваших участников.

Прекрасным, на наш взгляд, выходом в этой ситуации стало такое ноу-хау проектов «Этно-эрудит» и «Этно-эрудит. Продвижение», как тематические этнические выставки. Они проводились при содействии партнеров проекта из национальных диаспор и общин. Команды вместе с анонсом игры получали информацию о том, что перед началом нужно успеть посмотреть выставку. Юные знатоки приходили на мероприятие немного раньше обычного, осматривали предметы быта, искусства, прикладного творчества, читали прилагаемые к ним карточки с названиями предметов (при необходимости названия дополнялись краткими аннотациями). И сразу же на игре им задавали вопросы об этих предметах. Более того, для закрепления полученных знаний, вопрос об этом предмете мог быть задан и на другой игре, но он был уже сформулирован по-другому.

Применялся также такой интересный ход, как короткое интервью во время игры с представителем той или иной национальности. Например, Ведущий задает вопросы об элементах национального костюма, в котором пришел гость, или о любимых его народом блюдах (темы лучше заранее обсудить с гостем). На следующей игре можно задать вопросы на базе прозвучавшего рассказа.

Для этно-игр особенно хорошо, когда в зале есть люди в национальных костюмах. В играх НОМО «НИКА» в костюмах участвовали как члены Жюри, так и волонтеры. Костюмы можно поискать в национальных диаспорах, учреждениях культуры: театрах, музеях.

Чтобы ваши мероприятия не были похожи на скучные уроки, подскажите ребятам, чтобы во время игр активно аплодировали, применяли командообразующие моменты – например, соединяли руки в круг, произносили перед началом задания свой девиз, кричалку и так далее. Все это оживляет игру и вдохновляет участников.

Во всем остальном, каждая разновидность игр требует разного подхода, о чем расскажем подробнее ниже.

[Игра «Интеллектуальное многоборье»](#)

Исходя из названия, понятно, что игра состоит из нескольких подвигов игр. В описываемом проекте использовались, в основном, такие подвиды, как «Эрудит-лото», «Медиа-Азбука», «Верись – не верись», «Перевёртыши», «Викторина».

Для разнообразия и в зависимости от поставленных задач, организаторы могут по своему усмотрению добавлять и другие виды интеллектуальных развлечений: загадки, ребусы, кроссворды, видео-вопросы и так далее.

Обычно «Многоборье» состоит из 4-5 игр. Задания заранее распечатываются на бланках (листы формата А4 или А5). Для Жюри распечатываются точно такие же бланки, но уже с ответами. ВНИМАНИЕ! Не перепутайте бланки при раздаче!

Сами игроки не встают и не ходят во время игры. Раздают задания и затем собирают заполненные бланки при помощи специально обученных людей - «ласточек». Подробнее о них – в разделе «5.1. Команда организаторов».

Сначала раздаются бланки с заданием №1. Чтобы все команды могли одновременно начать работу, мы применили такое правило – полученные бланки держат в поднятой руке, и даже машут ими, пока Ведущий не увидит, что все команды получили бланки и не даст команду «Можно опустить бланки».

Для выполнения каждого задания дают определенное количество минут, обычно 5-10, в зависимости от количества и сложности вопросов. По истечению назначенного времени звучит звуковой сигнал, бланки с вписанными ответами собирают и передают в Жюри «ласточки».

Жюри сообщает Ведущему, что все бланки получены, после чего на экране демонстрируются верные ответы. Жюри приступает к проверке ответов, сверяясь с имеющимися у них образцами, а в это время раздают бланки с заданием №2 и все повторяется.

Важный момент: необходимо позаботиться, чтобы все 6 членов команды хорошо (не вверх ногами) видели написанное в заданиях. Для этого рекомендуем выдавать каждой команде по 2 одинаковых бланка – команда условно делится на тройки, посередине каждой имеется бланк задания. Один из бланков, «чистовик», команда сдает в Жюри, второй – «черновик» - заполняет по желанию и оставляет у себя для контроля результатов. Все эти нюансы Ведущий должен разъяснить ребятам, особенно на первых играх.

Пока Жюри подводит итоги последнего задания и готовит грамоты, можно провести дополнительную игру – например, лотерею с розыгрышем приза или викторину с личным зачётом.

Расскажем отдельно о каждом из видов заданий, входивших в «Интеллектуальное многоборье» в рамках описываемого цикла игр.

4.1.1. «Эрудит-лото»

Эрудит-лото – задание, в котором необходимо выбрать верный ответ из имеющихся вариантов ответов. Чаще всего это 3-4 варианта, подписанные буквами А, Б, В, Г. Задания выдаются игрокам на бланке. Для выбора верного ответа достаточно обвести кружком соответствующую букву, например, А.

После сдачи игроками бланков, Ведущий зачитывает верные ответы, одновременно они дублируются на экране.

4.1.2. «Медиа-Азбука»

Для этого вида игр необходимо демонстрировать участникам задания в картинках на экране. Картинки идут по одной в алфавитном порядке ответов. Например, на картинках

изображены представители разных народов в национальных костюмах. Первый слайд: на экране буква А и фото армян. Второй слайд – буква Б и изображены башкиры, третий – буква в, на картинке вепсы и т.д. Картинки могут сопровождаться кратким текстом, например: «Этот народ происходит из страны со столицей Ереван». Каждая картинка демонстрируется, например, 30 секунд, за это время игроки должны понять, кто или что изображен, и вписать ответ в бланк рядом с соответствующей буквой.

Вовсе не обязательно использовать весь алфавит, например, если вы загадаете столицы или национальные головные уборы, может просто не существовать нужных «предметов» на все буквы. Главное, чтобы ответы шли в правильном алфавитном порядке – он служит своего рода подсказкой игрокам. Ответы команды сдают на бланках. После этого на экран выводятся ответы – такие же картинки, но уже подписанные. Ведущий также все произносит голосом.

4.1.3. «Верись – не верись»

Задание похоже на «Эрудит-лото», но вариантов ответа на каждый вопрос здесь всего два. Дается некое предложение - утверждение, например «Якуты отмечают Новый год летом». Командам остается ниже написать «Да», если они считают его верным, или «Нет». Ответы сдаются на бланках, ответы как обычно, произносятся Ведущим и дублируются на экране.

4.1.4. «Перевёртыши»

Задание, в котором ответ зашифрован при помощи перестановки. Это может быть перестановка букв внутри слова, например, аргошмак – гармошка. Либо более легкий вариант – перестановка слогов (лай-ка-ла-ба – балалайка). Может иметь место перестановка слов внутри фразы (не пруда из труда рыбку без и выловишь) или замена всех слов на противоположные по смыслу (рубль копейку обижает - копейка рубль бережет). Ответы сдаются на бланках.

4.1.5. «Викторина»

Всем известный и самый простой вид интеллектуальных игр – по сути «вопрос-ответ». Викторины могут быть тематическими, например «Русские сказки», «Татарские блюда», а могут содержать целый калейдоскоп разных тем – о песнях, танцах, жилищах, обычаях, поговорках разных народов. Ответы на викторину так же сдаются на бланках, за исключением личного зачёта.

4.1.6. Личный зачет

Это не командная игра. После оглашения вопроса Ведущим, каждый желающий ответить поднимает руку. Ведущий и волонтеры либо члены Жюри следят за очередностью и дают право ответа игрокам.

За верные ответы можно вручать импровизированные «жетоны» (разрезанная цветная бумага, липкие стикеры, мелкие фигурки) и в конце наградить того, кто набрал больше жетонов. Жетоны возвращаются организаторам.

Награждение победителя Личного зачета может стать равнозначным событием с награждением команд, такому игроку можно вручить отдельную грамоту, приз. Возможен вариант без награждения, но обязательно нужно уделить внимание лучшему знатоку, назвать во всеуслышание его имя, наградить аплодисментами от всех присутствующих, упомянуть в итоговой публикации об игре.

4.2. Игра «Брейн-ринг»

Самый азартный, динамичный, «спортивный» и зрелищный вид интеллект-игр. Но и самый технически сложный, см. раздел «Оборудование, мебель и материалы к играм».

Для успешной игры в «Брейн-ринг» команде нужны не только эрудиция, но и скорость. Пожалуй, главный человек команды в этой игре – быстрый «кнопочник», игрок с отличной реакцией, нажимающий на кнопку. Буквально доля секунды может решить, какая команда успела среагировать первой, она и дает ответ. Можно знать все ответы, но из-за плохой реакции так и не получить право отвечать.

Команды начинают совещаться еще в момент чтения Ведущим вопроса, и подают кнопочнику сигнал о готовности ответить – например, подняв большой палец.

Вопросы для «Брейн-ринга» организаторам нужно подбирать более легкие, с короткой формулировкой, чаще всего викторинного типа (знатоки так их и называют – «кнопочные»). Вопросы задаются Ведущим устно, дублировать их на экране не нужно.

«Брейн-ринг» позволяет задать игрокам больше вопросов в отведенное время, так как на размышление командам дается максимум 20 секунд. Но чаще всего игрокам и эти секунды не пригождаются, кнопки нажимают раньше.

Важный момент – нажимать на кнопку нужно только после звукового сигнала Брейн-системы, иначе звучит сигнал фальстарта и команда теряет право на ответ. Ход переходит к остальным командам.

Когда кнопка нажата правильно, Ведущий видит загоревшуюся лампу на столе этой команды, и дает ей право ответа. Капитан называет имя и фамилию отвечающего, ответ игроку желательно озвучить в микрофон.

Только если ответ неверный, у других команд появляется шанс ответить и 20 секунд на размышление.

Если ни одна команда не дала верного ответа, не разыгранный балл переходит на следующий вопрос, то есть верный ответ будет стоить уже 2 балла. Ведущий может на этот случай оперативно выбрать вопрос посложнее, для чего следует заранее рассортировать вопросы по сложности.

В телевизионной версии игры «Брейн-ринг» в случае, если участвующие команды три раза ошибутся, их дисквалифицируют. В описываемой игре с детьми такое правило организаторы отменили. Не сыгравший вопрос можно перенести на финал, на другую игру или просто сообщить игрокам искомый ответ.

Еще одно правило телевизионного «Брейн-ринга» - игра идет до 5 очков. Конечно, в мероприятиях со школьниками, особенно на обучающих мастер-классах, можно применять и другие правила: например играть до 10 очков у одной команды, или просто играть определенное количество времени.

4.3. Игра « Что? Где? Когда?»

В «Что? Где? Когда?» используется самый сложный, «элитарный» тип вопросов для интеллект-игр. В этой игре невозможно, как в викторине, знать готовый ответ, его нужно придумать за одну минуту. Достигается это командным обсуждением. Есть определенные правила, как эффективнее приходиться к верному ответу.

К примеру, первые 20 секунд обсуждения знатокам рекомендуется накидывать как можно больше версий, ассоциаций – говорить все, что пришло в голову. Для этого есть даже забавный термин «бредогенерация». Суть в том, что даже не вполне точная идея может косвенным образом дать толчок другому игроку, который и придет к верному заключению. Зачастую подсознание дает нам ответ сразу же, просто сознание не успевает выстроить понятную логическую цепочку, и игрок даже сам не понимает, почему ему пришла такая мысль.

Когда у команды появилось несколько версий, нужно отобрать лучшие. Каждому автору версии нужно постараться быстро логически объяснить команде, почему именно ее следует принять. Если команда не пришла к единому мнению, версию выбирает капитан.

Есть две разновидности «Что? Где? Когда?». В телевизионном клубе знатоков играет одна команда, порядок вопросов определяет волчок. Такой вид игры в описываемом проекте применялся единожды, на Супер-игре команды-лидера.

Остальные игры проходили по принципу «Спортивного ЧГК» (общепринятое сокращение названия игры). В этой разновидности играет сразу несколько команд (или даже несколько десятков), поэтому ход игры выглядит по-другому.

Шестерки игроков рассаживаются кружками вокруг стола или на стульях. Им раздают небольшие бланки для ответов. На каждом бланке организаторы могут заранее вписать название команды и номер вопроса, либо только номер вопроса. Во втором случае игроки вписывают название сами перед игрой, не забудьте предупредить их и дать немного времени на эти действия.

В классической телевизионной версии вопросы задаются Ведущим только устно, но в игре с детьми лучше дублировать вопрос на экране.

Когда вопрос прозвучал, включается таймер на 60 секунд. По окончании минуты звучит первый сигнал, и у команд есть еще 10 секунд на написание и сдачу ответа. Ответ записывается на бланк с нужным номером вопроса и сдается. После второго сигнала все ответы должны быть сданы (или бланк с ответом держат в высоко поднятой руке, дожидаясь «ласточек»).

Если время позволяет, Ведущий может прокомментировать полученные ответы, иногда они бывают весьма забавными, что помогает наладить веселую атмосферу в зале. Не обязательно называть команду, давшую неправильный ответ, а вот за правильные можно и

нужно хвалить. Хорошо, когда команды аплодируют, услышав, что верный ответ совпадает с их версией.

Жюри проверяет ответы, за каждый верный вносит 1 балл в Таблицу результатов. Если играет много команд, очень рекомендуем заранее подготовить конвертики и подписать на каждом номер вопроса (например от 1 до 24). В эти конвертики члены Жюри будут складывать отработанные бланки. Это очень удобно в случае, если возникнут разногласия по верности начисленных баллов. Можно быстро найти нужный бланк в соответствующем конверте (их можно сделать самим из половины листа А4 при помощи степлера).

Случаются ситуации, когда команды набирают равное количество баллов. На этот случай нужно либо иметь дополнительные вопросы, либо применять систему рейтинга вопросов. Суть в том, что чем меньше команд ответили на вопрос, тем выше его рейтинг. Например, играют 10 команд. На первый вопрос ответили 8 команд – его рейтинг равняется 2 ($10-8=2$). На следующий вопрос ответила всего одна команда – рейтинг вопроса выше, 9 баллов.

В электронной Excel-таблице, созданной НОМО «НИКА» (см. Приложение), рейтинг вычисляется автоматически, поэтому нужды в дополнительных вопросах нет. Считать рейтинг другим способом слишком сложно и долго.

5.Рекомендации по организации интеллектуальных игр

Подготовка интеллектуальной игры – занятие весьма хлопотное и трудозатратное, требующее времени, внимательности и особых компетенций.

Большим подспорьем тут будет опыт собственного участия в интеллектуальных играх, наличие поддержки коллег и партнёров, возможность привлечь волонтеров, найти спонсоров для обеспечения игроков призами.

Большое значение имеет подбор и обработка вопросов, в идеале придумываются собственные вопросы, но это не всем под силу, Интернет, библиотеки и наша методичка вам в помощь.

Не менее важно грамотно анонсировать предстоящие и освещать прошедшие мероприятия, вовремя приглашать постоянных и привлекать новых участников, завоевывать позитивный имидж с помощью публикаций в СМИ и соцсетях, приглашения на игры журналистов и почетных гостей – представителей общественности, культуры, власти и бизнеса. В одиночку со всеми этими задачами справиться хоть и возможно, но очень сложно. Один из секретов успеха – наличие слаженной команды.

5.1. Команда организаторов

Для проведения качественного мероприятия необходим следующий состав организаторов:

- Ведущий
- Оператор для работы с презентацией и звуком
- Фотограф/видеограф

- Члены Жюри (лучше нечетное количество)

- «Ласточки» (люди, собирающие бланки ответов у команд). Это могут быть ваши штатные сотрудники или волонтеры, желательно молодые и энергичные. Чем больше команд играет, тем больше «ласточек» потребуется. По нашим расчетам, лучше всего соотношение: 1 волонтер на 3-4 команды. Только для «Брейн-ринга» «ласточки» не нужны, в этой игре команды отвечают устно.

Задачами волонтеров также может быть: помощь в расстановке мебели, раздача бланков заданий и сбор заполненных бланков, наблюдение за командами с целью предотвратить использование гаджетов, помощь в награждении, особенно если призы, сувениры вручаются массово всем игрокам, гостям.

При нехватке нужного количества организаторов и помощников, их функции можно объединять и даже меняться ими по ходу игры. Но желательно этого избежать.

Если члены Жюри – новые приглашенные люди, обязательно предварительно подробно объясните им правила игры и их функции (выступление с приветственным словом, проверка ответов, заполнение таблицы, подписывание грамот, вручение призов и т.д.).

В принципе, предварительное проговаривание или прописывание функций и задач – хорошая практика в отношении всех участников события, включая самих организаторов, игроков и волонтеров.

По возможности, поощрите персональными благодарственными письмами или какими-то небольшими приятными подарками каждого из членов Жюри и волонтеров.

Для волонтеров, зарегистрированных на сайте Добро.ру, имеют значение ваши отзывы на этом сайте. Еще лучше, уточните у них самих, как и чем их лучше поощрить. На этом же сайте вы можете зарегистрировать свою организацию и приглашать волонтеров для помощи по организации мероприятия.

5.2. Партнеры

К совместной работе в этно-проекте рекомендуем пригласить местную администрацию, управление образования и общеобразовательные школы, национальные диаспоры и общественные объединения, городской музей, библиотеки, другие учреждения культуры, а также волонтерские молодежные организации и информационных партнеров. По возможности – представителей бизнеса в качестве партнеров для подготовки призов. Приглашайте ваших партнеров стать почетными гостями, выступающими, членами Жюри в 1-2 играх.

5.3. Оборудование, мебель и материалы к играм

Для каждого вида игр используется разный набор оборудования и материалов. Чтобы ничего не забыть, особенно в случае выездного мероприятия, нужно заранее подготовить подробный чек-лист. Всегда лучше взять лишнее, чем вам чего-то не хватит в самый ответственный момент. Берите с собой ручки, карандаши и маркеры, степлер, бумагу, скотч, ножницы.

Далее немного конкретизируем, что необходимо по видам игр.

5.3.1. Оборудование

В большинстве игр проекта «Этно-эрудит. Продвижение» применялись 1-2 ноутбука, экран и проектор, звуковое оборудование с 1-2 микрофонами. Один ноутбук нужен обязательно - для управления презентацией и звуковыми эффектами. Второй необходим в случае ведения электронной таблицы результатов.

НОМО «НИКА» использует электронную таблицу, специально разработанную программистом проекта, которая позволяет автоматически высчитывать итог и рейтинг вопросов в игре «Что? Где? Когда?».

Для выездного мероприятия не забудьте заранее скопировать в ноутбук или взять на флешке, жестком диске всю необходимую информацию для игры: презентацию с вопросами и ответами, звуковые сигналы, фонограммы для заполнения пауз и награждения. Всегда нужно иметь с собой запасные носители информации. Если в месте проведения игры есть Интернет, для подстраховки присылайте материалы на электронную почту.

Для фото- и видео- фиксирования вашего мероприятия необходим смартфон с хорошей камерой или фотокамера. Для качественной съемки видео обязателен штатив с соответствующим креплением – для фотокамеры либо для смартфона. Снимайте фото и видео в одинаковом - горизонтальном формате, тогда при монтаже видеоролика у вас не будет черных полей.

Микрофон является обязательным при численности аудитории более 30 человек. Удобнее пользоваться беспроводным микрофоном, особенно если Ведущий вступает в диалог с командами. В игре «Брейн-ринг» такое общение обязательно.

В случае записи эфира или прямой трансляции желательно вообще всё и всем говорить в микрофон.

Особенно сложным в техническом плане является «Брейн-ринг». Для проведения этой игры необходимо специальное оборудование – «Брейн-система». Она состоит из ламп и кнопок на столах команд и самой системы, которая позволяет присоединить 4 или 8 ламп-кнопок. То есть сыграть в эту игру одновременно могут не более 4 (8) команд.

Недостатком такой системы является наличие проводов, которые необходимо протянуть от основной станции к столам участников. По нашему опыту проведения игр, чтобы предохранить провода от повреждений, их лучше прикрепить к полу скотчем по всей длине, если это возможно в используемом помещении.

Перед началом «Брейн-ринга» обязательно проверьте работу всех кнопок – как до прихода команд, так и после их рассадки за столы. По сигналу Ведущего команды поочередно нажимают кнопку, игра начинается только в случае, если все лампы загорелись при нажатии кнопки.

5.3.2. Мебель, рассадка игроков и гостей

Рассадка игроков во многом зависит от имеющегося помещения. В описываемом проекте все заявившиеся команды не вмещались одновременно в одно помещение, поэтому игры разбивались на потоки.

Если позволяет пространство и имеющаяся мебель, каждая команда рассаживается вокруг стола. Нужны небольшие (в идеале круглые) столики. По нашему опыту, если столы имеются только большие, а характер игры позволяет обойтись без них, так и сделайте. Без стола игроки лучше слышат друг друга, команды работают дружнее и эффективнее. Возможно еще потому, что сидеть за столами дети устали в школе, а на игре все по-другому.

Столы являются обязательными для Брейн-ринга, так как на стол устанавливается лампа, и для «Что? Где? Когда?», если играет одна команда и используется волчок.

Для массовой, так называемой «спортивной» игры «Что? Где? Когда?», где ответ вносится командой в маленький бланк, вполне можно обойтись расставленными в кружок стульями (по 6 на команду) и планшетами (либо просто книгами в твердой обложке).

В игре «Интеллектуальное многоборье» необходимо заполнять бланки с ответами (обычно формата А4 или А5), поэтому решайте по ситуации, на ваше усмотрение, работать командам за столами или с планшетами.

Для супер-игры с одной командой по принципу телеклуба знатоков необходим круглый столик, на который устанавливают волчок со стрелкой, и 6 стульев. Зрителей – почетных гостей, болельщиков - на такой игре рассаживают вокруг команды, лучше полукругом, чтобы было видно и игроков, и экран.

На всех играх с зачетом результатов, взрослых руководителей команд нужно усаживать как можно дальше от команд, возможно даже в соседнее помещение, чтобы исключить возможность подсказок.

Вам также могут понадобиться столы для работы оператора, членов Жюри, для размещения призов, бутилированной воды и стаканчиков, возможно для чаепития после игры – определяйте нужный вам набор мебели по ситуации.

Ведущему удобно работать за стойкой-трибуной, чтобы было где разложить сценарий, вопросы, поставить воду.

5.3.3. Материалы для игр

Как уже говорилось выше, каждая игра требует своего набора материалов. Для каждой игры вам понадобится такой минимальный комплект:

- сценарный план или сценарий игры для Ведущего и копия для Оператора;
- комплект заданий с ответами для Жюри;
- комплект бланков заданий для раздачи командам – без ответов (!);
- электронные или бумажные таблицы для фиксирования результатов (а лучше оба варианта) .

В спортивном ЧГК командам нужны только маленькие бланки с названием команды и номером вопроса, Жюри – полный список вопросов с ответами и таблица.

Для Брейн-ринга нужны вопросы с ответами Ведущему и таблицы для подсчета баллов Жюри. Вопросы с ответами членам Жюри давать не обязательно, так как очередность вопросов Ведущий может менять, и уследить за этим будет сложно. Игра очень динамичная, членам Жюри важно успеть поставить баллы нужной команде.

Поскольку играет одновременно 4-8 команд и баллы в основной таблице раскиданы вразнобой, Жюри не всегда успевает среагировать, что какая-либо команда уже достигла нужного количества баллов, и игра окончена. Поэтому команда НОМО «НИКА» для своих

игр разработала две таблицы – в одной проставляются баллы по номерам вопросов, в другой напротив названия команды подряд выставляются единички (если выиграли 2 балла – две единички), и как только этот «частокол» доходит до нужной отметки, наглядно видно, что сумма баллов достигнута, команда победила.

Таблицы для Брейн-ринга см. в Приложении.

5.3.4. Призы

Для мотивации ребят к изучению тематического материала, в ходе проведения интеллектуальных соревнований активно применяются поощрения. Команда НОМО «НИКА» в разных играх вручала грамоты, кубки, книги, настольные игры, билеты на спектакли и выставки, сертификаты на каток, в конный клуб, сладкие призы, календари.

Очень хорошо реагируют команды на торты, сертификаты на пиццу. Подойдут и другие поощрения, подарки, которые организаторы смогут закупить либо им предоставят партнёры.

5.3.5. Брендирование игр

Хорошей мотивацией и украшением игр служит брендирование: оформленный задник сцены или баннер с логотипом и информацией об организаторах, форменная одежда игроков (кепки, банданы, футболки и т.д.). Конечно же, все элементы бренда необходимо использовать при создании презентации, демонстрируемой на экране во время игры.

Неплохо, если организаторы, волонтеры одеты в футболки с брендом организации либо проекта.

По нашему мнению, логотип организатора обязательно должен быть на обложке презентации, вполне может находиться на всех «переходных» слайдах презентации, например, страницах с названием следующей игры, правилами игр, списком партнеров. Но на страницах с вопросами лучше избежать лишних отвлекающих моментов.

6. Пожелания Ведущему и организаторам

Ведущий интеллектуальной игры должен быть человеком начитанным, эрудированным или, в крайнем случае, хотя бы хорошо прочитавшим и понявшим все вопросы.

Важно умение быстро читать и при необходимости, при нехватке времени, быстро говорить (тренируйтесь при помощи скороговорок).

Ведущему необходимо уметь работать с микрофоном, обладать хорошей дикцией, четко и внятно зачитывать вопросы.

Вы являетесь лицом организации, поэтому обращайте внимание на стиль в одежде. Он может быть одинаковым для всех игр, например, брендированная футболка. А может быть и совсем разным, например, для мастер-класса – национальный костюм, для «Брейн-ринга» - современный демократичный, для «Что? Где? Когда?» - строгий классический.

Необходимо быть находчивым, быстро ориентироваться и при необходимости перестраивать ход событий, ведь ситуации на массовых мероприятиях случаются разные.

Очень помогает как в ходе распланированного мероприятия, так и в непредвиденных ситуациях, чувство юмора, однако нужно быть очень внимательным, чтобы ненароком никого не обидеть.

И напоследок, важный совет организаторам: не волнуйтесь! Если даже все пошло кувырком, сломалось оборудование, выключили электричество, у вас есть главное: игроки и вопросы. Улыбайтесь и продолжайте! Удачи!

7. Контакты НОМО «НИКА»

Находкинская общественная молодежная организация «НИКА»

г. Находка, Приморский край

Сайт: <http://nomo-nika.ru/>

ВКонтакте: @nomo_nika_nakhodka

Телеграм: t.me/nomo_nika

8. Список рекомендованной литературы

Волшебная кисточка: Корейские народные сказки / пер. с кор. Пак Хен Сопа, Л. Галкиной, В. Верхоляка, В. Кожемяко; под ред. В. Верхоляка. - Владивосток: ДВГУ, 1999. - 200 с.

Дункай, Н. Песня о Джанси Кимонко: документ.-худож. повесть, рассказы о природе, удэгейские сказки / Н. Дункай. - Владивосток: Дюма, 2001. - 136 с.: ил.

Искусство народов Дальнего Востока: фестиваль традиционной культуры народов Севера, Сибири и Дальнего Востока России. - Владивосток: ВИТ, 2004. - 32 с.: ил.

Коренные народы Дальнего Востока России: открытки / худож. Г. Павлишин. - Владивосток: Дальпресс, б/г.

Культурное наследие Приморья: сборник докладов II-й научно-практич. конференции / Городская библиотека-музей МБУК «Центральная библиотечная система» НГО; сост. З.Н. Ковалева, Н.Ю. Воронкина; ред. Н.Ю. Воронкина. - Находка: МБУК «ЦБС» НГО, 2014. - 61 с.

Легенды Пхеньяна: 19 легенд. - Пхеньян: Изд-во лит. на иностр. языках, 1988. - 142 с.: ил.

Многонациональная культура Находки: сборник конкурсных работ пользователей библиотек Находкинского городского округа. Вып. 2 / Отдел информационно-библиографического обслуживания МБУК «Центральная библиотечная система» НГО; сост., ред. Н. Ю. Воронкина. - Находка: МБУК «ЦБС» НГО, 2015. - 78 с.

Находкинский бастион (1933-1996): Дополнительный исторический материал к 50-летию г. Находки / сост. С.М. Кузовова; МБОУ «СОШ №25 «Гелиос». - Находка: Добрый день, 2000. - 30 с.: ил.

Пак, В. Корейцы в Приморье: фотоальбом / В. Пак. - Владивосток: Валентин, 2009. - 100 с. ил.

Паутова, Р.Н. Многонациональная Находка: история и современность, или хроника миграционных процессов в национально-религиозном аспекте (вторая половина XIX-XX вв.): историко-хронологич. очерк / Р.Н. Паутова. - Находка: ИТиБ, 2007. - 72 с.

Перекрестки континентов: Культуры коренных народов Дальнего Востока и Аляски: каталог выставки / сост. Валери Шоссоннэ; ред. рус. изд. И. Крупник; пер. с англ. П. А. Алейникова. - М.: Рос. ин-т культур. и природ. наследия; Вашингтон: Аркт. науч. центр Смитсон. ин-та, 1996. - 112 с.: цв. ил.

Подмаскин, В. В. Народные знания удэгейцев: историко - этнографическое исследование по материалам XIX-XX вв. / В. В. Подмаскин; Ин-т истории археологии и этнографии народов Дальнего Востока АН СССР. - Владивосток: ДВО РАН, 1998. - 228 с.: ил.

Приморье: народы, религии, общество: научное издание. - Владивосток: «48 часов» ИП Михиденко А.В., 2010. - 198 с.

Сказание о Чхун Хян: классическая повесть / лит. обработка Чо Ен Чхура; пер с кор. В.Н. Гришаева, Ли Док Мана. - Пхеньян: Изд-во лит. на иностр. языках, 1991. - 121 с.

Удэгейцы: информ. листок / отдел информационно-библиографического обслуживания МБУК «Центральная библиотечная система» НГО; сост. В.А. Лаптева.- Находка: МБУК «ЦБС» НГО, 2015. - 2 с.

Le costume folklorique de Coree. - Coree: [s. n.], 1985. - 64 с.: ил.

Mila`s dolls: альбом. - Израиль: [s. n.], б/г. - 101 с.: ил.

9. Приложения

Приложение 1. Многоборье. Викторина. Бланк для команд

Команда _____



ВИКТОРИНА о бурятском народе

1. Буряты - нация монгольского или татарского происхождения?

Ответ:

2. Буряты проживают на территории Забайкалья, Иркутской области и Республики... какой?

Ответ:

3. Как называется традиционное жилище бурят?

Ответ:

4. Из чего буряты и другие монгольские народы делали переносные юрты?

Ответ:

5. А из чего делали юрты, которые постоянно стояли на месте?

Ответ:

6. Как называется главный праздник в году, бурятский Новый год - Сурхарбан или Сагаалган?

Ответ:

7. Все бурятские праздники сопровождаются танцами и забавами, а еще состязаниями. Какими? И кто участвует в этих состязаниях?

Ответ:

8. Символ бурятской кухни – небольшой пирожок с мясной начинкой, приготовленный на пару'. Как он называется?

Ответ:

9. Как бы вы назвали бурятский наваристый суп из баранины с толстой лапшой и луком – шурпа или шулэн?

Ответ:

10. А как называется у бурят жаренная в масле лепешка с мясом – хачапури, шарбин или беляш?

Ответ:

ЖЮРИ



ВИКТОРИНА о бурятском народе
Для Большого Многоборья от 20.01.23.
В рамках проекта «Этно-эрудит. Продвижение»

1. Буряты - нация монгольского или татарского происхождения?

Ответ: Монгольского

2. Буряты проживают на территории Забайкалья, Иркутской области и Республики... какой?

Ответ: Бурятия

3. Как называется традиционное жилище бурят?

Ответ: Юрта, еще ее называют «Гэр» (за Гэр можно дать дополнительный балл)

4. Из чего буряты и другие монгольские народы делали переносные юрты?

Ответ: Из войлока

5. А из чего делали юрты, которые постоянно стояли на месте?

Ответ: Из дерева

6. Как называется главный праздник в году, бурятский Новый год - Сурхарбан или Сагаалган?

Ответ: Сагаалган

7. Все бурятские праздники сопровождаются танцами и забавами, а еще состязаниями. Какими? И кто участвует в этих состязаниях?

Ответ: В ловкости и силе. Мужчины

8. Символ бурятской кухни – небольшой пирожок с мясной начинкой, приготовленный на парУ. Как он называется?

Ответ: Буузы

9. Как бы вы назвали бурятский наваристый суп из баранины с толстой лапшой и луком – шурпа или шулэн?

Ответ: Шулэн

10. А как называется у бурят зажаренная в масле лепешка с мясом – хачапури, шарбин или беляш?

Шарбин.

Команда _____

Верить-не верить. Новогодние традиции народов России

Напишите рядом с утверждением ДА, если считаете его верным, или НЕТ, если не согласны.

- 1) Новый год в России можно отметить не только зимой, но и в другие времена года – в зависимости от того, в каком регионе страны вы находитесь. _____
- 2) В ночь с 31 декабря на 1 января россияне отмечают праздник 11 раз. _____
- 3) Для жителей Чукотки Новый год наступает в ночь с 21 на 22 декабря. Это время зимнего солнцестояния, самой длинной ночи в году. _____
- 4) У чукчей принято разжигать костёр, петь и танцевать в яркой красивой одежде вокруг огня, тогда Новый год принесёт удачу. _____
- 5) В первом в году новолунии встречают Новый год буддийские народы России – тувинцы, калмыки, буряты. Праздник называется Цаган Сар. _____
- 6) Цаган Сар является символом надежды и грядущего обновления природы. В этот день принято ходить в гости и дарить пончики "борцоки" _____
- 7) Новруз (Навруз) – традиционный новогодний праздник народов Кавказа. Он совпадает с весенним равноденствием. В этот день жгут очистительные костры. _____
- 8) Самый длинный день – летнее солнцестояние – является первым в новом году для эвенков. Торжество имеет название Хэбденек, что в переводе означает "веселье". _____
- 9) Эвенки загадывают новогодние желания, привязав кусочек ткани к ветке дерева: по поверьям этого народа, в день летнего солнцестояния гораздо проще донести до высших сил свои просьбы и желания. _____
- 10) В Якутии Новый год отмечают в июне. Ысыах (в переводе означает "изобилие") сопровождается молитвами, танцами и играми. Якуты водят хоровод, символизирующий жизненный круг. _____
- 11) С поморами Новый год можно отметить 14 сентября. На берегах Белого моря спускают на воду зажженный плавучий «маяк» под колокольный звон. По традиции 14 сентября не закрывали двери домов, чтобы счастье нашло дорогу в дом. _____
- 12) В каком бы регионе России вы не встречали Новый год, везде люди желают друг другу счастья, добра и радости! _____

2. Верись-не верись. Новогодние традиции народов России

ВНИМАНИЕ ЖЮРИ! ВСЕ ОТВЕТЫ В ЭТОМ ЗАДАНИИ - ДА!

- 1) Новый год в России можно отметить не только зимой, но и в другие времена года – в зависимости от того, в каком регионе страны вы находитесь. _____
- 2) В ночь с 31 декабря на 1 января россияне отмечают праздник 11 раз – первыми на Камчатке и Чукотке, последними – в Калининградской области. _____
- 3) Для жителей Чукотки Новый год наступает в ночь с 21 на 22 декабря. Это время зимнего солнцестояния, самой длинной ночи в году, после которой день начинает постепенно увеличиваться. _____
- 4) У чукчей принято разжигать костёр, петь и танцевать в яркой красивой одежде вокруг огня, тогда Новый год принесёт удачу. _____
- 5) В первом в году новолунии встречают Новый год буддийские народы России – тувинцы, калмыки, буряты. Праздник называется Цаган Сар, в 2022 году его будут отмечать 20 февраля.

- 6) Цаган Сар является символом надежды и грядущего обновления природы. В этот день принято ходить в гости и дарить пончики "борцоки" разных форм. Это угощение символизирует благополучие, например, борцоки в форме животных – увеличение поголовья домашнего скота. _____
- 7) Новруз (Навруз) – традиционный новогодний праздник народов Кавказа. Он совпадает с весенним равноденствием В этот день жгут очистительные костры – люди верят, что перепрыгнув через огонь, можно исцелиться от болезней или исполнить заветное желание. _____
- 8) Самый длинный день – летнее солнцестояние – является первым в новом году для эвенков. Торжество имеет название Хэбденек, что в переводе означает "веселье". Старейшины родов разжигают священный огонь, проводят обряд очищения дымом можжевельника, водят хороводы. _____
- 9) Эвенки загадывают новогодние желания, привязав кусочек ткани к ветке дерева: по поверьям этого народа, в день летнего солнцестояния гораздо проще донести до высших сил свои просьбы и желания. _____
- 10) В Якутии Новый год отмечают в июне. Ысыах (в переводе означает "изобилие") сопровождается молитвами, танцами и играми. Якуты водят хоровод, символизирующий жизненный круг.

- 11) С поморами Новый год можно отметить 14 сентября. На берегах Белого моря спускают на воду зажженный плавучий «маяк» под колокольный звон. По традиции 14 сентября не закрывали двери домов, чтобы счастье нашло дорогу в дом. _____
- 12) В каком бы регионе России вы не встречали Новый год, везде люди желают друг другу счастья, добра и радости! _____

Команда _____

Эрудит-лото «Татаро-башкирское»

Выберите верный вариант и обведите соответствующую ему букву

1) Столица Татарстана

А. Тартария Б. Нарьян-Мар В. Казань

2) Столица Башкирии (Башкортостана)

А. Бобруйск Б. Уфа В. Салават

3) Весенне-летний праздник татар и башкир

А. Новруз Б. День равенствия В. Сабантуй

4) Новый современный город в Татарии, город-спутник Казани, в нём расположены Университет и особая экономическая зона

А. Новокузнецк Б. Иннополис В. Наугоград

5) Название этого башкирского праздника переводится как «воронья свадьба» и обозначает долгожданный приход весны и тепла.

А. Сабантуй Б. Канатуй В. Каргатуй

6) Название находкинской общественной организации татар и башкир «Туган тел» переводится на русский, как:

А. Родная страна Б. Родной край В. Родной язык

7) Одна из традиционных сладостей татар готовится из кусочков обжаренного теста с медом и называется:

А. Тук-тук Б. Чак-чак В. Мак-мак

8) Храмы – вершина строительного, живописного и скульптурного искусства каждого народа. Как называют храм у исламских народов?

А. Мечеть Б. Синагога В. Часовня

9) Традиционная маленькая шапочка без полей, расшитая узорами

А. Папаха Б. Тубетейка В. Чалма

10) Любимый и в наше время музыкальный инструмент татар и башкир

А. Гитара Б. Гусли В. Гармонь-тальянка

ЖЮРИ

Эрудит-лото «Татаро-башкирское»

Выберите верный вариант и обведите соответствующую ему букву

1) Столица Татарстана

А. Тартария Б. Нарьян-Мар В. Казань

2) Столица Башкирии (Башкортостана)

А. Бобруйск Б. Уфа В. Салават

3) Весенне-летний праздник татар и башкир

А. Новруз Б. День равенствия В. Сабантуй

4) Новый современный город в Татарии, город-спутник Казани, в нём расположен Университет и особая экономическая зона

А. Новокузнецк Б. Иннополис В. Научоград

5) Название этого башкирского праздника переводят как «воронья свадьба», он обозначает долгожданный приход весны и тепла.

А. Сабантуй Б. Канатуй В. Каргатуй

6) Название находкинской общественной организации татар и башкир «Туган тел» переводится на русский, как:

А. Родная страна Б. Родной край В. Родной язык

7) Одна из традиционных сладостей татар готовится из кусочков обжаренного теста с медом и называется:

А. Тук-тук Б. Чак-чак В. Мак-мак

8) Храмы – вершина строительного, живописного и скульптурного искусства каждого народа. Как называют храм у исламских народов?

А. Мечеть Б. Синагога В. Часовня

9) Традиционная маленькая шапочка без полей, расшитая узорами

А. Папаха Б. Тюбетейка В. Чалма

10) Любимый и в наше время музыкальный инструмент татар и башкир

А. Гитара Б. Гусли В. Гармонь-тальянка

Приложение 7. Многоборье. МедиаАзбука. Бланк для команд

Команда _____

Медиа Азбука «15 республик, 15 сестер»

А	
Б	
Г	
Е	
К	
Л	
М	
Р	
Т	
У	
Ф	
Э	

Команда _____

Медиа Азбука «15 республик, 15 сестер»

А	
Б	
Г	
Е	
К	
Л	
М	
Р	
Т	
У	
Ф	
Э	

МедиаАзбука «100 лет СССР»

В 2022 году мы отметили 100-летие основания Союза Советских Социалистических Республик. В его состав до 1991 года входили 15 союзных республик - сейчас они стали самостоятельными странами. В нашей стране живут представители всех этих бывших республик. Давайте же вспомним эти республики.

А. Столицей этой республики был город Баку, он и сейчас самый крупный порт на Каспийском море, здесь много десятилетий добывают нефть.

Ответ: Азербайджан

Б. Эта республика со столицей Минск славилась наукой, промышленностью и сельским хозяйством, особенно вкусной картошкой. Народ наиболее близок к русскому.

Ответ: Белоруссия

Г. Тбилиси являлся столицей этой красивой горной республики, а теперь страны, где любят шашлык и хачапури, красиво поют и танцуют лезгинку

Ответ: Грузия

Е. Этот древний город – столица Армянской республики. На главной улице города находится Институт древних рукописей Матенадаран, где собраны тысячи древнегреческих и армянских манускриптов. Центр архитектурного ансамбля этого города – площадь Республики с поющими фонтанами.

Ответ: Ереван

К. Раньше столицей этой среднеазиатской республики был город Алма-Ата, что иногда переводили как «Большое яблоко». На самом деле *Алма-Ата* - это набор казахских слов "Яблоко-Дед»

Ответ: Казахстан

Л. Обе эти бывшие республики (ныне небольшие европейские страны) находятся в Прибалтике. Их столицы – Рига и Вильнюс.

Ответ: Латвия, Литва

М. Эта маленькая республика в европейской части СССР славилась виноградниками и фруктами, певицей Софией Ротару, фильмами Эмиля Лотяну, вальсами Евгения Доги и танцами ансамбля «Жок», широкими проспектами Кишинева, зелеными холмами-кодрами

Ответ: Молдавия (сейчас Молдова)

Р. Самая большая республика бывшего СССР стала и самой большой из стран. На ее языке говорили во всех республиках, он до сих пор является языком межнационального общения для всех жителей постсоветского пространства.

Ответ: Россия

Т. Эти две республики в Средней Азии начинаются на Т, а заканчиваются на – стан, что на персидском языке означает «место стоянки, стойбище»

Ответ: Таджикистан, Туркменистан

У. Эта южная республика славилась своими фруктами, вкусным пловом и множеством косичек – у незамужних девушек их было положено заплетать 40 штук

Ответ: Узбекистан

Ф. Столица Киргизской ССР была названа в память о советском партийном и военном деятеле Михаиле Фрунзе. Сейчас город называется Бишкек – а как же он назывался раньше?

Ответ: Фрунзе

Э. Столицей этой прибалтийской республики был старинный красивый город-порт Таллин с мощеными улицами и ратушей (зданием городского совета). **Ответ: Эстония**

Слайд с вопросом

Медиа-Азбука. Е



Е. Этот **древний город** – столица Армянской республики. На главной улице города находится Институт древних рукописей Матенадаран, где собраны тысячи древнегреческих и армянских манускриптов. Центр архитектурного ансамбля этого города – площадь Республики с поющими фонтанами.

Слайд с ответом

Медиа-Азбука. Е



Е. Этот древний город – столица Армянской республики. На главной улице города находится Институт древних рукописей Матенадаран, где собраны тысячи древнегреческих и армянских манускриптов. Центр архитектурного ансамбля этого города – площадь Республики с поющими фонтанами.

Ереван

Команда _____

ПЕРЕВЁРТЫШИ

Вспомните, что вы узнали сегодня на выставке, и переставьте буквы в нужной последовательности

1. ОЧИКОЛЬКЛОК

Ответ: _____



2. РЖИНОДОЦАПО

Ответ: _____



3. ЧУДЕВКА

Ответ: _____

4. РЕВШКАУЗЕНО

Ответ: _____



5. АФКАЛК

Ответ: _____

6. БАРЦИНЕВ

Ответ: _____



7. АКТЕЙБЮТЕ

Ответ: _____

ЖЮРИ

ПЕРЕВЁРТЫШИ

Вспомните, что вы узнали сегодня на выставке, и переставьте буквы в нужной последовательности

1. ОЧИКОЛЬКЛОК

Ответ: КОЛОКОЛЬЧИК

2. РЖИНОДОЦАПО

Ответ: ПОДОРОЖНИЦА

3. ЧУДЕВКА

ОТВЕТ: ВЕДУЧКА

4. РЕВШКАУЗЕНО

ОТВЕТ: ЗЕРНОВУШКА

5. АФКАЛК

ОТВЕТ: КАЛФАК

6. БАРЦИНЕВ

Ответ: ВЕРБНИЦА

7. АКТЕЙБЮТЕ

ОТВЕТ: ТЮБЕТЕЙКА



Приложение 12. Многоборье. Таблица результатов электронная

Таблица итогов 20 января многоборье - Microsoft

E		G	H	I	J	K	L	M	T	U
1		командное многоборье								
2		медиа азбука	вершь-не вершь	зрудит-лото	бурятская викторина	перевертыши	дополнительный вопрос	штраф	Баллы	место
3	Знатки шк 24	12	8	6	6	3	1		36	1
4	Гимназисты гимн 1	9	8	7	3	4			31	
5	Искатели гимн 1	9	8	8	4	4	1		34	2
6	Цунами шк 14	9	8	7	1	5			30	
7	Волна шк 25	10	8	8	3	4	0		33	3
8	Пять + шк 5	11	7	7	3	3			31	
9	Пионеры шк 10	6	6	7	3	4			26	
10	Дружина У.Р. шк 12	5	6	7	2	3			23	
11	Патриоты шк 9	7	7	6	9	3			32	
12	Почти Эйнштейны шк 8	5	5	7	2	4			23	
13	Мандаринки шк 10	8	7	7	3	3			28	
14	Эдельвейс шк 7	9	6	4	4	2			25	
15	Вкусно и точка шк 3	6	7	6	2	5			26	
16	Пепси шк 12	5	7	5	3	3			23	
17	Х шк 12 вне конкурса	12	8	10	4	7			41	
18	Пятый элемент шк 22	8	9	8	4	6	0		35	
19	Мудрый лосось гим 1 вне конкурса	6	8	6	4	5			29	
20	Хазяева сш 3	7	5	5	4	4			25	
21	Лидеры сш Лидер -2 вне конкурса	10	10	7	4	2			33	
22	Гелиос сш 25 вне конкурса	11	7	9	11	7			45	
23	Нефоры сш 3 вне конкурса	6	7	6	1	3			23	
24	Отличники сш 2	5	7	4	3	1		-2	18	
25	Дерзкие жирафы гимн 1 вне конкурса	11	12	7	6	6			42	
26	Эврика сш 11	11	8	8	6	3			36	1

**Сценарный план и задачи
Большой игры «Многоборье»
в рамках проекта «Этно-эрудит. Продвижение»**

20.01.2023 в 14-30 Организаторы приезжают в 13:00! Одеться тепло!

Школа №14, актовый зал.

Представитель от школы – Елена Юрьевна Картавых, +7-914-_____

Мебель: для 15 команд – 15 столов, по 6 стульев у каждого

6 человек в Жюри + 2 фотографа = 2 стола, 8 стульев

Для взрослых руководителей команд и сопровождающих – 15 стульев

Вешалки или место, куда складывать верхнюю одежду, желательно не в зале (должны быть красивые фото)

№	Действие	Время
0	Перед началом в зале - играет музыка, - работает выставка Этно-куклы +Татаро-башкирские предметы. На столах – 1 блокнот, 2 ручки, 1 заявка. Объявление повторяем: - Ребята, смотрите выставку, чтобы ответить на вопросы. - Заполняйте заявки - Подписывайтесь в ВК на НОМО «НИКА», проходите опрос – для участников будет розыгрыш призов. Ирина! Список волонтеров взять у Елены Юрьевны Картавых	
1	Приветствие руководителя проекта-Ведущей. Кратко об этапе проекта НОМО НИКА, что сегодня будет особенного (вопросы по выставке и по бурятам, татарская игра)	3 минуты
2	Представляем - председатель Жюри - Анзор Султанович АВДАДАЕВ , депутат Думы Находкинского городского округа, председатель Совета по делам национальностей при главе НГО, председатель общественной организации «Чеченская община «Вайнах» (Наш город) города Находки. (Приветственное слово от него - По желанию.	4 минуты
3	Представляем команды и школы	5 минут
4	1 задание. Медиа Азбука «Республики СССР» (12 букв).	5 минут
5	Ответы МедиаАзбука (12 букв)	3 минуты
6	Представляем Жюри – Светлана Юрьевна АЛЕКСАНДРОВА , заместитель начальника упр. образования администрации НГО	1 минута
7	2 задание. Веришь-не веришь «Новогодние традиции народов России» (10 вопросов, ВСЕ ОТВЕТЫ - «Да»)	5 минут
8	Ответы Веришь-не веришь (10 ответов «ДА»)	2 минуты
9	Представляем Жюри - Гузалия Шамильевна КУПРИЯНОВА, Камиля Усмановна ГЛЫТИНА , активисты Находкинской общественной Татаро-башкирской организации «Туган тел « (Родной язык»), Гузалия Шамильевна - участник фольклорного ансамбля «Туган тел».	2 минуты
10	3 задание. Эрудит-лото «Татаро-башкирское». 10 вопросов	4 минуты
11	Ответы на Эрудит-лото	2 минуты
12	Представляем в Жюри – заместитель директора СОШ №14 Картавых Елена Юрьевна	1 минута

13	4 задание. Бурятская викторина. 10 вопросов	5 минут
14	Ответы на викторину	2 минуты
15	5 задание. Перевертыши по выставке кукол и татарской. 7 вопросов	4 минуты
16	Ответы на Перевертыши	2 минуты
17	- А пока Жюри подводит итоги... Слайд с QR кодом _2 шт. КАТЯ! Итоги ОПРОСА в ВК, награждение победителя – ПРИЗ	3 минуты
17	Татарская игра от представителя «Туган тел» - ПРИЗЫ	5 минут
18	Представляем организаторов проекта – НОМО НИКА, Татьяна Румянцева, Екатерина Шагова, Ирина Ильюша и я, руководитель проекта Светлана Алексеева.	2 минуты
19	Начинаем награждение. Просим не расходиться – будем делать общее фото	1 минута
20	Награждение команды «Икс»: 6 сладких призов + 1 настольная игра	2 минуты
	Награждение участников конкурса эрудитов в ВКонтакте (на каникулах) 1е место - 3 верных ответа из 8 дала самой первой Злата Саляхетдинова - Сертификат в конный клуб «Максимус» 2е место – 2 верных ответа быстрее всех - Ульяна Алтанец (Волна, СОШ №25) - Светильник-символ интеллект-игр «Сова» 3-е место – по 1 разу дали самый быстрый верный ответ: Кирилл Груздев (команда Эврика, СОШ №11), Ирина Лысенко (Пионеры) +2 Анна Железнякова – Команда «Волна» 3 поощрительных приза – настольные игры	3 минуты
21	Награждение: 3 Благодарности 14-й школе: 1) ДИРЕКТОРУ, 2) Зам. по воспитательной работе, 3) отряду волонтеров (3 Благодарности в РАМКАХ и 6 шоколадок	3 минуты
22	Награждение команд: сладкие призы от НОМО НИКА – ВСЕМ участникам игры. 14 команд X 6 штук Фотографирование. С табличками.	8 минут
23	Награждение победителей: вручает АНЗОР СУЛТАНОВИЧ (помогает Ирина): - грамоты за 1-3 место, - приз от Совета национальностей призы от НОМО НИКА – НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ (по одной на команду за 1-2-3 место), 3 сертификата в конный клуб «Максимус» - капитанам 3 команд, - 3 приглашения на мастер-класс Этно-кукол (приходить в разные даты (по предварительной записи). Фотографирование команд. С табличками названий.	4 минуты
24	Общее фото с грамотами и призами	3 минуты
	+ 5 минут резерв на все	
	ИТОГО 90 минут/ 1,5 часа	

Задачи команде организаторов:

Елена Юрьевна Картавых (Школа №14) – Встреча участников, обеспечение столами и стульями, руководство школьными волонтерами. ЭКРАН+проектор. МИКРОФОН.

Ирина Ильюша – Список школьных волонтеров взять у Елены Юрьевны Картавых.

Ирина работает в Жюри (садится посередине) и объясняет задачи остальным членам Жюри. Помогает вручать награды в конце игры. Берет ОТЗЫВЫ у членов Жюри. Инструкция по отзывам написана в Журнале проекта красным фломастером.

Татьяна Румянцева – Печать бланков вопросов. Привезти и разместить выставку этно-кукол (каждая кукла с табличкой - название и краткое описание). Распечатать 3 приглашения на мастер-класс этно-кукол. Благодарности школе, волонтерам, грамоты за 1, 2, 3 место. Таблички на столы команд. Работа с техникой. Музыкальное сопровождение.

Светлана Якименко – блокноты, ручки, сладкие призы всем участникам, настольные игры трем командам. (3) поощрительных приза за конкурсы ВКонтакте. Поощрительный приз за ОПРОС ВКонтакте. Сладкие поощрительные призы ВСЕМ участникам конкурса (КРОМЕ 1-2-3 места).

Григорий Якименко – общее руководство, настройка техники

Светлана Алексеева: подготовка вопросов, презентации, бланков, проведение игры, взять баннер-паук, сертификаты в конный клуб и приз – Светильник.

Екатерина Шагова – фото и видео съемка, ОТЗЫВЫ в зале. Инструкция по отзывам написана в Журнале проекта красным фломастером.

Список партнёров игры 20.02.23 для презентации

Президентский Фонд культурных инициатив

Администрация НГО

Совет национальностей при главе НГО

Дума Находкинского городского округа

Конный клуб «Максимус»

МАОУ СОШ №14

Находкинская общественная Татаро-башкирская организация «Туган тел» (Родной язык»)

Общественная организация «Чеченская община «Вайнах» (Наш город)

Клуб «Славянский оберег» под руководством Тамары Стывчатой

АО «Восточный порт».

Обложка презентации

НИКА
«История культуры»

Находкинская общественная
молодежная организация «НИКА»

ПРИ ПОДДЕРЖКЕ
ПРЕЗИДЕНТСКОГО ФОНДА
КУЛЬТУРНЫХ ИНИЦИАТИВ

2-я отборочная игра в рамках проекта
«ЭТНО-ЭРУДИТ. ПРОДВИЖЕНИЕ»

ЧТО? ГДЕ? КОГДА?

Ищите свои фото в сообществах
НОМО «НИКА» и «Этно-эрудит» в соцсети ВКонтakte

Слайд о партнёрах

НИКА
«История культуры»

Благодарим организаторов и
партнёров сегодняшней игры:

ПРИ ПОДДЕРЖКЕ
ПРЕЗИДЕНТСКОГО ФОНДА
КУЛЬТУРНЫХ ИНИЦИАТИВ

Совет по делам национальностей при главе НГО
Администрация и Дума
Находкинского городского округа

АО «Восточный порт»
Дом культуры им. Гагарина

Находкинский городской корпус волонтеров
Конный клуб «Максимус»

Центральная библиотечная система НГО



ЧТО? ГДЕ? КОГДА?

Вопросы на командное обсуждение и размышление, на логику, общую эрудицию и сообразительность.

Здесь можно не знать, но догадаться!
На каждый вопрос – 1 минута на размышление.



Правила ЧТО? ГДЕ? КОГДА?

Внимательно слушаем ведущего и читаем вопрос. Обсуждаем, не молчим, высказываем все мысли, ассоциации.

Выбираем лучшую версию. Если команда не пришла к общему мнению, решает капитан.

Прежде чем записать, смотрим на ФОРМУ ВОПРОСА! Пишем ответ, поднимаем бланк



Вопрос 1

Это национальное жилище можно встретить на крайнем Севере. Оно крепкое, но в то же время хрупкое, очень светлое. Основной материал для строительства – лёд.

Если не знаете, как оно называется, вспомните, что нужно сломать, чтобы сгубить злого чародея из русских сказок

Ответ: Иглу (жилище эскимосов)



Приложение 15. Что? Где? Когда. Бланки ответов для раздачи командам.

Бланки нужно предварительно разрезать и скрепить или вложить в конверт

Команда « _____ » 1	Команда « _____ » 2
Команда « _____ » 3	Команда « _____ » 4
Команда « _____ » 5	Команда « _____ » 6
Команда « _____ » 7	Команда « _____ » 8
Команда « _____ » 9	Команда « _____ » 10
Команда « _____ » 11	Команда « _____ » 12

Команда « _____ » 13	Команда « _____ » 14
Команда « _____ » 15	Команда « _____ » 16
Команда « _____ » 17	Команда « _____ » 18
Команда « _____ » 19	Команда « _____ » 20
Команда « _____ » 21	Команда « _____ » 22
Команда « _____ » 23	Команда « _____ » 24

Вопросы и ответы игры «Что? Где? Когда?» от 03.02.2023 в рамках проекта «Этно-эрудит. Продвижение»

1. Это национальное жилище можно встретить на крайнем Севере. Оно крепкое, но в то же время хрупкое, очень светлое. Основной материал для строительства – лёд. Если не знаете, как оно называется, вспомните, что нужно сломать, чтобы сгубить злого чародея из русских сказок

Ответ: ИГЛУ

2. Карелы почти 1000 лет живут бок о бок с русскими, но сохранили свои традиции. Например, при вселении в дом выполняли несколько обрядов – на счастье под правый угол помещали капельку ртути, вложенную в перо глухаря. Сюда же – кусочки ткани, чтобы всегда была новая одежда. В дом старались въехать на рассвете. А кого первым нужно было бросить в дом, чтобы жилось хорошо? На Руси сложили про него загадку: «Не король, а в короне, Не гусар, а при шпорах, на часы не глядит, а время знает». Кто же он?

Ответ: Петух

3. Подготовка к Сабантую в татарских аулах начиналась с обряда «Карга боткасы». Мальчики и девочки группами по несколько человек обходят дома и собирают продукты. А чтобы хозяева были щедрее, готовили заклички, которые хором выкрикивали, подходя к дому. Для чего они собирали продукты? Если не знаете, погадайте по ладони.

Ответ: кашу варить (и прочие ответы со словом КАША)

4. А вы, когда думаете, поднимаете глаза кверху? Внимание, казахская загадка. Железный Кол вбит в небо правителем Тенгри и представляет собой Ось Мира. К нему привязаны два коня — белый и синий, они спутаны веревкой. Кони мирно пасутся на лугу, кружась возле кола, а конокрады Жеты Каракшы — Семь Воров... — хотят украсть их, всюду следуя за ними. Если вы догадались, кто эти семь конокрадов, ответьте, что казахи называли Темир Казык - Железный Кол?

Ответ: Полярную звезду

5. На одном рекламном макете можно увидеть картошку фри, одна из сторон которой — в остром кетчупе. Макет напоминает ЕЁ. Белорусы называют ЕЁ "запАлка". Назовите ЕЁ.

Ответ: СПИЧКА

Сейчас мы понимаем этот принцип в переносном смысле – например, не рассказываем плохое о своих близких. А в старину, свято соблюдая этот принцип, русская семья использовала печь для сжигания мусора. Какой же это принцип?

Ответ: Не выносить сор из избы

6. Вспомните, как называлось старинное приспособление для ручного прядения пряжи? Оно же помогает усыплять сказочных принцесс на сто лет.

Ответ: веретено

7. В сказке «По щучьему велению» они сами за водой ходили. Были они тогда еще деревянными. А какой еще деревянный предмет помогал носить их на плечах?

Ответ: коромысло

8. В 2006 году в Москве установили памятник Ходже Насреддину – веселому и находчивому герою восточных сказок. Догадайтесь, какое было число и месяц установки памятника.

Ответ: 1 апреля

9. Согласно немецкому поверью, она обладает целебными свойствами, и тот, кто поел её на Новый год, в течение всего года будет здоровым. Немцы, желая счастья кому-нибудь, говорят: «Живи хорошо, ешь ...». Кстати, это и самый популярный овощ корейской национальной кухни.

Ответ: капуста

10. Пётр Первый приказал мастерам из этого города изготавливать посуду для аптекарского приказа, поскольку белоснежная глина для этого идеально подходила. Сейчас символом этого города стали синие цветы на белоснежном фоне. Назовите этот город.

Ответ: Гжель

11. В старину на Руси у незамужних барышень была поговорка: «2 косы лучше одной». Что означала эта поговорка?

Ответ: что девушке нужно выйти замуж

12. В Древнем Риме он был высшим знаком воинской и императорской славы. Он символизировал мир, наступающий после победы над врагом. Обязательным его элементом были ветви лавра. Носить его на голове имел право военачальник-победитель и император. А что, кроме растений, к нему добавляют украинские девушки?

Ответ: Ленты

13. Украинская пословица утверждает: «Нужно поклониться, чтобы из колодца воды напиться». А в русской народной мудрости присутствует не только водоём, но и живущее в нем существо. Какое?

Ответ: Рыбка

14. Отгадайте музыкальный инструмент:

В первой части слова звучит музыка и танцуют дамы и кавалеры

Вторая часть — разделительный союз в русском языке

Третья — порода собак.

Ответ: балалайка

15. Это традиционная силовая игра многих народов мира. Для проведения этих соревнований на земле чертили три параллельные черты в метре друг от друга. Начало соревнований определялось с помощью цветной ленточки, которая должна была находиться точно над средней чертой. О каком соревновании идёт речь?

Ответ: перетягивание каната

16. Родиной этого популярного блюда считаются азиатские степи и каменистые горы Кавказа. Недостаток дров не позволял долго жечь огонь для тушения или жарки, поэтому пастухам и путникам приходилось использовать уже прогоревшие, тлеющие угли. Назовите это блюдо.

Ответ: шашлык

17. Этот оригинальный и очень полезный чай получил довольно широкое распространение в кухне многих народов России от Бурятии до Северного Кавказа. В сочетании с парой кусочков хлеба он может заменить завтрак, а то и обед. Россиянам этот напиток известен как калмыцкий чай. Для его приготовления необходимы следующие ингредиенты: зеленый плиточный чай, соль, сливочное масло. Назовите еще один компонент этого чая, и надеемся, вы попадете точно в цель!

Ответ: Молоко

18. Символом адыгского гостеприимства является небольшой столик анэ, на котором сервируют угощение для гостей. Его можно установить где угодно: зимой – в комнате для гостей, летом - в тени деревьев или даже в степи. Анэ имеет 3 ножки, и это не дань традициям, а практичная деталь. Для чего нужна именно такая конструкция?

Ответ: Для устойчивости /чтобы не падал/и другие ответы по смыслу

19. Предлагаем вам несколько иллюстраций к известным фразеологизмам (этим словом называют пословицы, поговорки, устойчивые выражения). Итак 1-я иллюстрация: Мы считаем, что молодой человек на картинке бездельничает. А что о нём сказали бы в старину?

Ответ: Бьёт баклуши

20. На этой картинке Буратино, перед тем, как испортить свой нос, услышал некую фразу. А что он должен был сделать на самом деле?

Ответ: Запомнить что-то

21. На третьем рисунке изображены две емкости. Что находится в меньшей из них?

Ответ: Дёготь

22. Главные индуистские божества обладали невероятной силой и способностью решать сразу несколько проблем. Поэтому многие из них имели то же, что и славянская кукла-оберег, помогавшая хозяйке справиться с многочисленными домашними делами. Что же между ними общего?

Ответ: У них несколько пар рук /много рук (и др. по смыслу)

23. Юрта калмыцких и бурятских кочевников обустроена так, что лучи солнечного света попадают в неё через дымовое отверстие в центре крыши. А что хозяева определяют по этим лучам?

Ответ: время

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ

ДОП 1. У коренных народов Приморья он пользуется особым уважением. Они считают его священным животным и относятся к нему как к покровителю и защитнику. С самого детства удэгейцам, нанайцам, тазам прививают любовь и трепет перед амбой. Кто же он?

ОТВЕТ: ТИГР

ДОП 2. У украинцев и русских - это главное украшение свадебного стола. На Украине его выпекали с ритуальными песнями и считалось, что хорошо испеченный, он принесет счастье молодым, а треснувший — развод. На русских свадьбах принят обычай, что его кусают жених и невеста: кто больше откусит, тот и станет главным в семье. О каком хлебном изделии идет речь?

Ответ: КАРАВАЙ

ДОП 3. Вспомните и напишите русские варианты пословиц, которые могли бы прозвучать в Дагестане: Два ичига – пара. По джигиту и папаха.

Балл засчитывается только за оба верных ответа.

Ответы: 1) Два сапога – пара. 2) По Сеньке и шапка

Приложение 17. Что? Где? Когда. Таблица результатов электронная

		Что? Где? Когда?																							Сумма	Рейтинг	Место в ЧГК	очки в Многоборье	Всего с многоборьем	Абсолютный победитель	С учетом рейтинга	всего команда:
№	Название	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24							
1	Вкусно и точка шк 3																									0	0	15	26	26	16	26
2	Волна шк 25	1					1	1		1	1							1	1							8	57	8	33	41	5	98
3	Гимназисты гимн 1	1					1	1	1			1	1			1		1	1							10	68	4	31	41	5	109
4	Дружина У.Р. шк 12	1			1										1	1					1					6	37	9	23	29	12	66
5	Знатоки шк 24	1	1					1			1	1			1	1			1					1	1	10	67	4	36	46	2	113
6	Искатели гимн 1	1						1	1			1	1	1	1	1			1	1	1					11	72	3	34	45	3	117
7	Мандаринки шк 10										1					1	1	1								5	37	12	28	33	11	70
8	Отличники сш 2	1												1				1			1					5	28	12	18	23	18	51
9	Искатели гимн 1																									0	0	15	34	34	9	34
10	Мандаринки шк 10																									0	0	15	28	28	14	28
11	Пионеры шк 10	1										1														2	10	14	26	28	14	38
12	Почти Эйнштейны шк 8							1				1	1			1			1							6	36	9	23	29	12	65
13	Пятый элемент шк 22	1	1					1								1	1									6	39	9	35	41	5	80
14	Пять + шк 5	1						1					1	1	1	1	1	1	1	1						9	57	6	31	40	8	97
15	Хазяева сш 3	1	1					1	1				1					1	1	1						8	62	6	25	34	9	96
16	Цунами шк 14	1	1					1				1			1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	89	2	30	42	4	131
17	Эврика сш 11	1	1	1			1	1	1	1			1	1	1						1			1	1	13	103	1	36	49	1	152
18	Эдельвейс шк 7																									0	0	15	25	25	17	25
19																										0						0
20																										0						0
21																										0						0
22																										0						0
23																										0						0
24																										0						0
25																										0						0
26																										0						0
27	Рейтинг	2	9	13	14	13	10	7	8	14	13	10	6	8	8	6	11	9	5	11	8	14	12	11	1							
28	сумма правильных ответов	12	5	1	0	2	4	7	6	0	1	4	6	6	6	8	3	5	9	3	6	0	2	3	13							

1. на листе Команды вносим названия команд. Они появятся на листе Многоборье и ЧГК.
 2. Важно! Сортируем их по возрастанию. Нужно для правильной работы формул.
 3. результат многоборья вносим в желтые ячейки. Лист Многоборье

Готово

**Вопросы с ответами
для финальной отборочной игры
«Брейн-ринг» (8 команд-финалистов)
в рамках проекта «Этно-эрудит. Продвижение»**

17.02.2023 г., Музейно-выставочный центр г. Находки

Организатор – НОМО «НИКА»

*Примечание: Порядок вопросов может меняться Ведущим, например, если разыгрывается 2 балла, Ведущий может выбрать вопрос посложнее.

Тематика – «Народы России»

Вступление:

Россия богата народами, которые щедро расселились на её территории. И пусть они говорят на разных языках, придерживаются разных обычаев и традиций, имеют свою историю, их объединяют братские чувства к общей Родине – России. Наша страна дорожит и русской культурой, и культурой других народов, которые её населяют. Появляется естественное желание ближе познакомиться с жизнью разных людей, узнать об их привычках, традициях, элементах быта, с фольклором, деталями одежды народов России.

ТРЕНИРОВОЧНЫЕ ЛЁГКИЕ ВОПРОСЫ

1. Какая конструкция в старину занимала главное место в жилищах русских людей?
Ответ: Русская печь
2. В Республике Марий Эл живут...? **Ответ: Марийцы**
3. Как называется дом якутов? **Ответ: Юрта**
4. Какой главный праздник у татарского и башкирского народов? **Ответ: Сабантуй**
5. Когда отмечается День России? **Ответ: 12 июня**
6. Самая популярная в мире русская игрушка? **Ответ: Матрёшка**
7. Как называется русский круговой танец **Ответ: Хоровод**
8. Чем топят русскую печь? **Ответ: Дровами**
9. Как называли глаз по старинке? **Ответ: Око**
10. Любимый горячий напиток практически всех народов России? **Ответ: Чай**
11. Как называется обувь, плетённая из лыки? **Ответ: Лапти**
12. Как называется зимняя обувь, валенная из шерсти? **Ответ: Валенки**
13. Она обогревала помещение, на ней готовили пищу. Что это? **Ответ: Печь**
14. Как называется русское народное платье без рукавов, надеваемое поверх рубахи и без неё? **Ответ: Сарафан**

ПРОСТЫЕ ВОПРОСЫ

1. Как называется русский праздник проводов зимы, с блинами и катанием с горок.
Ответ: Масленица
2. К национальной кухне какого народа относится ХИНКАЛИ?? **Ответ: Грузины**
3. К национальной кухне какого народа относится ШТРУДЕЛЬ? **Ответ: немцы**

4. Чем отличалась причёска замужней женщины от незамужней на Руси?
Ответ: Две косы вместо одной
5. В старину на Руси женские головные уборы различались на замужние и девичьи. В чем же было различие? **Ответ: У замужних головной убор полностью закрывал волосы**
6. Эти музыканты были обязательными участниками календарных праздников на Руси, свадеб, ярмарок, коронаций. Они умели сочинять песни, сценки, играли на всевозможных инструментах. Как их называли на Руси? **Ответ: скоморохи**
7. В одной из самых многонациональных республик России говорят более чем на 30 языках. Средневековые географы писали, что это «страна гор» и «гора языков». О какой республике идёт речь? **Ответ: Республика Дагестан**
8. Буряты живут рядом с самым глубоким озером с чистой водой. Как оно называется?
Ответ: Байкал
9. Как называют свои сани народы Севера России? **Ответ: Нарты**
10. Головной убор татарских женщин. **Ответ: Калфак**
11. Жилище северных народов из шкур оленей. **Ответ: Чум**
12. Как называется традиционная русская теплая обувь, которую носили зимой? **Ответ: Валенки**
13. Какую обувь носили летом русские крестьяне? **Ответ: Лапти**
14. Из чего плели лапти? **Ответ: Из древесного лыка, берёсты или пеньки**
15. Назовите русский сувенир, известный во всем мире? **Ответ: Матрёшка**
16. Что такое «пель-нянь» или по-удмуртски хлебное ушко? **Ответ: Пельмень**
17. Некоторые англичане рождаются с «серебряной ложкой во рту». Некоторые русские тоже не голыми на свет появляются. А в чем же? **Ответ: В рубашке**
18. Расшитая узорами шапочка без полей, головной убор татарских мужчин? **Ответ: Тюбетейка**
Найдите русский аналог казахской пословицы: «Две бараньи головы в одном котле не сваришь». **Ответ: За двумя зайцами погонишься – ни одного не поймаешь.**
19. Найдите русский аналог кавказской пословицы: Джигит силен там, где родился.
Ответ: Где родился, там и пригодился.
20. Как называются гончарные изделия и игрушки, сделанные из белой глины и расписанные в голубовато-синей гамме? **(Гжельские).**
21. Что символизирует масленичный блин? **(Солнце).**
22. Чем заканчивается народный праздник Масленица? **(Сжиганием чучела).**
23. Как называется русский народный трёхструнный инструмент? **(Балалайка)**
24. Какой русский народный инструмент очень похож по звучанию на испанские констаньеты? **(Ложки)**
25. Как называется деревянная кукла, в которую вставляются куклы? **(Матрёшка)**
26. Занятие ручной женской работой? **(Рукоделие)**
27. Деревянное устройство для прядения шерсти, приходящее в действие при помощи ноги? **(Прялка)**
28. Что такое рушник? **(Полотенце)**
29. Что помещали в красном углу дома? **(Икону)**
30. Как называется самое светлое помещение старинного деревенского дома? **(Горница, светлица)**
31. Русский сосуд для питья самобытной формы, своим силуэтом он напоминает плывущую птицу. **(Ковш)**
32. Кто автор пословиц и поговорок? **(Народ)**

Продолжите пословицу:

1. Сам пропадай – (А товарища выручай)

2. С кем поведёшься – (От того и наберёшься)
3. Глаза страшатся – (А руки делают)
4. Ученье - свет – (А неученье – тьма)
5. По одежке встречают – (По уму провожают)

Что означает выражение?

1. Оказаться у разбитого корыта. (*Ничего не осталось. Не получилось*)
2. Втирать очки. (*Обманывать*)
3. Море по калено. (*Ничего не страшно*)
4. Спать без задних ног. (*Сильно уставший человек*)
5. От горшка три вершка. (*Очень низкий маленький*)
6. Семеро одного не ждут. (*Опоздал, плохо опаздывать*)
7. Ложка дорога к обеду. (*Все нужно делать к месту и ко времени*)
8. Ум хорошо, а два лучше. (*Лучше обратиться за советом к кому либо*)

“Слово на ответ” (предлагается три варианта ответа, нужно выбрать один)

- 1) Весёлка – это: **лопатка для размешивания**; - смешливая девочка; - народное гуляние.
- 2) Катанки - это - санки; - **валенки**; - коньки.
- 3) Зрелки это: - глаза; - спелые ягоды; - **очки**.
- 4) Сушняк это: - жажда; - жаркая погода; - **засохшие в лесу деревья**.
- 5) Шамкать означает: - идти не спеша; - есть не спеша; - **говорить не внятно**.
- 6) Вертун это: - колесо; - ветреный мальчик; - **непоседливый человек**.
- 7) Отопки это: - ноги; - стоптанные башмики; - **несгоревшие дрова**.

“Перевертыши” (в названной фразе, необходимо заменить все слова антонимами, чтобы получилась верная пословица или загадка)

Например: “С ленью достанешь птицу с дерева”. - “Без труда не вынешь и рыбку из пруда”.

1. - Чёрная кочерга под землёй пролегла. “Красное коромысло через реку повисло”. (Радуга)
2. - Умный умного не слышит близко. “Дурак дурака, видит из далека”.
3. - Мужик на телегу - коню тяжелее. “Баба с возу - кобыле легче”.
4. - Стоит на вилке, подобрал ручки. “Лежит на ложке, свесив ножки”.
5. - Располагай одной копеечкой и не располагай одним врагом. “Не имей 100 рублей, а имей 100 друзей”.
6. - Начал отдых - работой робко. “Кончил дело, гуляй смело”.
7. - Стоячего колотят. “Лежачего не бьют”.
8. - Чёрный молодец вышел на свободу, а лысину оставил в тюрьме. “Красная девица сидит в темнице, а коса на улице”.

“Подбери пословицу” (подобрать русскую пословицу, аналогичную по смыслу)

1. Финская пословица. “Тот не заблудится, кто спрашивает”. (*Язык до Киева доведёт*)
2. Итальянская пословица. “В закрытый рот муха не залетит” (*Слово не воробей - вылетит, не поймаешь*)
3. Польская пословица. “Пика не кладётся в мешок”. (*Шило в мешке не утаишь*)
4. Китайская пословица. “Разговорами риса не сварить”. (*Гостя баснями не кормят*)

По двум словам отгадать всю пословицу.

1. Овца - портит. (Паршивая овца всё стадо портит)
2. Камень - течёт. (Под лежащий камень вода не течёт)
3. Кататься - возить. (Любишь кататься - люби и саночки возить)
4. Синица - журавль. (Лучше синица в руке, чем журавль в небе)
5. Труд - лень. (Труд человека кормит, а лень портит)
6. Каравай - разевай. (На чужой каравай рот не разевай)

ВОПРОСЫ ПОСЛОЖНЕЕ

- 1) Удмурты называют его Тол Бабай, буряты – Сагаан Убугун, чувашаи – Хёл Муччи, якуты – Чысхаан, тувинцы – Соок-Ирей, карелы – Паккайне, татары и башкиры – Кыш Бабай, марийцы – Йушто Кугыза. Под каким именем он известен каждому жителю России?

Домовой Дед Мороз Кощей Бессмертный Змей Горыныч

- 2) Буддизм в России существует давно. Самым северным буддистским храмом в мире считается дацан в Якутске. Назовите единственный в Европе регион традиционного распространения буддизма.

Республика Башкортостан Республика Бурятия
Республика Саха (Якутия) Республика Калмыкия

- 3) К какой народности принадлежит министр обороны РФ Шойгу Сергей Кужегетович (**тувинец, шорцы**)

- 4) Послушайте корейскую загадку: «Из белых бобов вырастают белые, из красных – красные». Какое растение упоминается в русском фразеологизме на эту тему? **Ответ: Яблоко**

Комментарий: Яблоко от яблони недалеко падает

- 5) Древний праздник Сабантуй в Татарстане отмечают после окончания посевных работ с целью задобрить духов плодородия. В переводе на русский язык Сабантуй переводится как праздник этого сельскохозяйственного орудия. **Ответ: плуга**

- 6) **Корейцы** с давних времён в конце осени собирались компаниями то в одном, то в другом доме и принимались за работу. Поэтому 22-го ноября в Южной Корее отмечают День ЭТОГО. Назовите ЭТО.

Ответ: кимчхи. Зачёт: кимчи. Комментарий: кимчхи – базовое блюдо **корейской** кухни. **Корейцы** собирались компаниями и помогали родственникам и друзьям заготовить на зиму достаточное количество кимчхи.

- 7) Вспомните русскую пословицу, соответствующую корейской: «Если от тебя идут добрые слова, то и к тебе приходят добрые слова». **Ответ: Что посеешь — то и пожнешь**

- 8) У азербайджанцев их 32, у удмуртов и армян – 38, а у адыгейцев – 64. Сколько их используете вы на этой игре?

Ответ: 33 (буквы алфавита)

- 9) В одной из народных песен поётся: «Вдоль да по речке, вдоль да по Казанке сизый селезень плывёт». Если эта река - приток реки Волги, то в какой республике происходит дело?

Ответ: Татарстан со столицей Казань

- 10) Согласно популярным поговоркам, в Израиле ЭТО в кассу не принимают, на Украине ЭТО ломтиками не нарежешь, в Средней Азии в лепешку не завернешь, в Китае палочками не удержишь. Куда нельзя поместить ЭТО в России? **Ответ: в карман (это – спасибо)**

- 11) Отгадайте чеченскую загадку о популярном на Кавказе злаке: Сидит девушка на высокой башне, одета в зеленое платье, а волосы поверх него лежат. **Ответ: кукуруза**

- 12) Головной убор киргиза, напоминающий снежную вершину. **Ответ: Ак-калпак**

- 13) Образ плута и озорника встречается в фольклоре практически всех народов: Хитрый Пётр – у южных славян, Пулу-Пуги – у армян, Тиль Уленшпигель – у фламандцев и немцев, Фёдор Набилкин – у белорусов, Лопшо Педунь – у удмуртов. Как зовут аналогичного героя в фольклоре народов Средней Азии, Ближнего Востока и Кавказа? **Ответ: Ходжа Насреддин.**

ТАБЛИЦА ИТОГОВ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ «БРЕЙН-РИНГ» 17.02.2023

№	Название команды, школа	Номер вопроса																								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
1	«Эврика», школа №11																									
2	«Знатоки», школа №24																									
3	Искатели, Гимназия №1																									
4	«Цунами», школа №14																									
5	«Гимназисты», Гимназия №1																									
6	«Волна», школа №25																									
7	«Пятый элемент», школа №22																									
8	5+, школа №5																									

№	Название команды, школа	Номер вопроса																								
		26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	Итого	Место	
1	«Эврика», школа №11																									
2	«Знатоки», школа №24																									
3	Искатели, Гимназия №1																									
4	«Цунами», школа №14																									
5	«Гимназисты», Гимназия №1																									
6	«Волна», школа №25																									
7	«Пятый элемент», школа №22																									
8	5+, школа №5																									

**ТАБЛИЦА КОНТРОЛЯ ИТОГОВ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ «БРЕЙН-РИНГ»
В РАМКАХ ПРОЕКТА «ЭТНО-ЭРУДИТ. ПРОДВИЖЕНИЕ», 10.02.2023**

Инструкция по заполнению: В этой таблице не важен номер заданного вопроса – важно только количество баллов. Как только команда верно ответила на вопрос, ставим 1 балл в колонку №1, ответила верно второй раз – ставим балл в колонку №2 и следим, когда количество взятых вопросов достигнет цифры, объявленной ведущим. Есть вопросы стоимостью 2 балла, тогда ставим по единице в 2 клетки. Например, если ведущий говорит: «Игра идет до 5 верных ответов» - выделите маркером колонку с цифрой 5. За каждый балл команде ставим 1 в каждую клетку подряд. Как только какая-то команда получила свой 5й балл (а Вы, член жюри, ставите единичку в отмеченную 5-ю колонку) эта команда победила. Объявите об этом остальным членам Жюри и сверьтесь с основной Таблицей итогов.

№	Команда, школа	Количество взятых вопросов за игру														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	«Эврика», школа №11															
2	«Знатоки», школа №24															
3	Искатели, Гимназия №1															
4	«Цунами», школа №14															
5	«Гимназисты», Гимназия №1															
6	«Волна», школа №25															
7	«Пятый элемент», школа №22															
8	5+, школа №5															

Успехов в проведении игр!

