

Тема занятия: «Тактика ответа на вопросы интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?»»

Цель: изучение тактики интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?»

Ход занятия:

Как известно, интеллектуальные игры чему-то обучают, что-то развивают, о чем-то сообщают. Больше всего это имеет отношение к интеллектуальной игре «Что? Где? Когда?». Тут и развитие слухового внимания, и способности сосредоточиться и вовремя извлечь нужное из памяти, и развитие логического и понятийного мышления, и возможность щегольнуть эрудицией, и тренировка умения увидеть факт в необычном освещении или неожиданные ассоциации с другими фактами.

Сегодня мы рассмотрим тактическую сторону игры, а именно – правила поиска ответа на вопросы.

Обратите внимание, как ведут себя игроки «элитарного» телевизионного клуба знатоков» а игровым столом. Уже во время чтения вопроса они пытаются анализировать, структурировать ту информацию, что получают от ведущего. И сразу после завершения чтения вопроса лишь некоторые пытаются сразу дать ответ если им кажется, что эта информация им знакома.

Большинство предпочитает не кидать ответа, а задаваться вопросами:

- Почему это так?
- Почему эта информация связана с той, что между ними общего?
- Когда это было и каким было состояние дел по данному вопросу в то время?
- Где это произошло, и с чем ещё связано это место?
- Кто этот человек, кем он работает, и что ещё связано с этой профессией?

И так далее, в зависимости от содержания вопроса.

Рассмотрим строение вопроса. Всё просто: вот содержание – преамбула, затем идёт формулировка самого вопроса. Бывает, что преамбула сливается с вопросом в одном предложении. Но в любом случае в преамбуле можно

выделить некие «смысловые единицы, смысловые блоки», иногда их несколько.

Пример вопроса ЧГК

В фильме Романа Полански двое мужчин и девушка попадают на бал. Вдруг выясняется, что все его участники – вампиры. Мужчины тут же хватают два меча, стоявшие у фигур рыцарей. Но мечи были декоративными и слишком тонкими для использования в целях самообороны. Однако три человека всё же смогли на время задержать вампиров и убежать.

Внимание, вопрос: Что они сделали?

Попытаемся разобрать вопрос «по косточкам». Выделяем смысловые единицы преамбулы вопроса.

Первый смысловой блок: двое мужчин и девушка попадают на бал, где остальные его участники – вампиры.

Второй смысловой блок: мужчины берут два меча, но мечи ненастоящие.

Третий смысловой блок: однако люди всё же смогли на время задержать вампиров и убежать.

Каков основной смысл в первом смысловом блоке?

Людам грозит опасность от вампиров.

Задаем вопросы:

- Кто такие вампиры?
- Как можно от них спастись?
- Чего боятся сами вампиры?

На первый вопрос можно в данном случае ответить так: это источник смертельной опасности для людей.

Второй вопрос порождает третий, на который есть кое-какие ответы: вампиры боятся запаха чеснока, осинового кола, серебряной пули, христианского креста. Это «запас дополнительной информации» к первой смысловой единице.

Каков основной смысл второго смыслового блока?

Мечи не годятся для защиты по прямому использованию. Но раз людям удалось спастись (смысл третьей «единицы»), значит, мечи всё-таки на что-то сгодились.

Проводим параллель между «запасом дополнительной информации», полученной путем задавания вопросов к первой смысловой единице, и негодными мечами.

Не такие уж они негодные. Конечно, запах чеснока они не издают, не являются серебряными или деревянными, но ведь их можно скрестить!

Вот он – ответ!

ОТВЕТ: Скрестили мечи.

Источник: кинофильм «Вампиры».

Конечно, такой анализ нужен не каждому вопросу ЧГК, но при поиске ответа на вопрос необходимо:

- уметь структурировать вопрос;
- уметь в структурных единицах преамбулы вопроса выделять основной смысл;
- уметь задавать вопросы «по смыслу» к каждой структурной единице заданного вопроса и тем привлекать дополнительную информацию;
- связывать по смыслу добытую дополнительную информацию, проводить смысловые параллели, замечать нечто общее, видеть аналогию;
- уметь делать выводы в результате анализа и обобщения.

Задание для учащихся:

Попытайтесь самостоятельно ответить на вопросы интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?» на тему «Древняя Греция»:

Вопрос 1.

Однажды Спарте пришлось уплатить огромный штраф за то, что её воин случайно вошел в этот город.

Внимание, вопрос: как назывался этот город?

Вопрос 2.

Гранике, Исс, Гавгамеллы, Тарс, Тир, Могулы.

Внимание, вопрос: кому эти географические названия через смерть принесли бессмертие?

Вопрос 3.

Археологические раскопки конца XIX - начала XX веков «высветили тёмное место» в истории – период с 1200 по 800 годы до н.э. Они показали огромное влияние крито-микенской державы, «открыли» новое государство хеттов. Однако находки показали, что напрасно этот период истории считают «тёмным», все не только знали не только общие сведения об этих странах, но даже многочисленные детали быта их народов.

Внимание, вопрос: из какого источника можно было почерпнуть эти сведения задолго до начала раскопок?

Вопрос 4.

Возможно, кто-то из вас знает, как погибла колдунья Гингема. А вот Эсхилу – древнегреческому поэту – оракул предсказал аналогичную смерть. И предсказание исполнилось. Правда, это был вовсе не ураган, а орёл.

Внимание, вопрос: Что же сделал орёл?

Вопрос 5.

Одни стремятся оставить в ней след, другие опасаются в неё попасть, она, к сожалению, никого не научила за тысячелетия существования.

Внимание, вопрос: А кого называют её отцом?

Успехов вам!