

**Республиканская специальная библиотека
для слепых и слабовидящих**

**Интеллектуально-познавательная игра
как форма социокультурной реабилитации
незрячих и слабовидящих**

(Методическое пособие)

ГБУК РТ "РСБСиС"
Казань
2022

Т 77.563

И 73

Интеллектуально-познавательная игра как форма социокультурной реабилитации незрячих и слабовидящих [Текст] : методическое пособие / Республ. спец. б-ка для слепых и слабовидящих; сост. Г.Т. Закирова; Д.Г. Муратова; ред. Д.Ю. Чернова. – Казань, 2022. – 127 с., ил.

Введение

В последнее время интеллектуально-познавательные игры приобрели особую популярность и стали одним из наиболее распространённых способов организации интеллектуального досуга читателей библиотек. Объясняется это тем, что, с одной стороны, азарт и страсть к игре, желание продемонстрировать свой интеллект людям был присущ всегда; с другой стороны – растёт значимость культурного досуга: приятно получить удовольствие, проведя несколько часов за игрой, общаясь с друзьями, и узнать что-то новое; и, наконец, третье – они легко доступны, в них можно играть как компанией, так и одному, выполняя различные задания.

При работе с инвалидами по зрению интеллектуальные игры становятся одним из универсальных инструментов. Это связано с тем, что такие игры можно наполнить разнообразным содержанием, выстроить на любую тематику, поскольку формат не предполагает конкретной привязки к определенным разделам знаний и умений. Акцент делается на состязательность, на интересный формат подачи материала и обязательно на реальный результат после мероприятия, который остается у участников.

В рамках данного методического пособия мы рассмотрим интеллектуально-познавательную игру как одну из результативных в социокультурной реабилитации и успешных форм проведения мероприятий.

Цель данного издания – познакомить библиотекарей с особенностями проведения интеллектуальных игровых форм в рамках массовых мероприятий, учитывая новые актуальные приемы и методы работы.

Методическое пособие включает в себя методические рекомендации, в которых представлено описание различных литературных и интеллектуальных игр, используемых в библиотеках и реабилитационных учреждениях для организации интеллектуального досуга пользователей. Даны советы по подготовке и написанию сценария игрового мероприятия, представлен опыт библиотеки и Татарской региональной организации Всероссийского общества слепых по проведению интеллектуальных игр, практические материалы в помощь библиотечным работникам.

Надеемся, что предлагаемый методический материал будет интересен и полезен коллегам при составлении сценариев и проведении массовых мероприятий.

Интеллектуальная игра – актуальный метод работы с незрячими и слабовидящими

Что такое игра? Люди в древние времена связывали это понятие с весельем и радостью. Древние греки определяли игру, как поведение ребёнка. Платон считал игру полезнейшим занятием, Аристотель видел в игре источник душевного равновесия, гармонии души и тела. По мнению педагога Д. Б. Эльконина в игре происходит рождение смыслов человеческих действий, другой российский педагог Л. С. Выготский считал игру ведущей линией развития ребёнка. Игра оказывает большое влияние на развитие детского воображения, следовательно, и других психологических функций. В философском словаре даётся определение игре как разновидности физической и интеллектуальной деятельности, лишённой прямой практической целесообразности и представляющей индивиду возможность самореализации, выходящей за рамки его актуальных социальных ролей. Игра в жизни человека выполняет ряд очень важных функций, таких как:

- социокультурное назначение (игра – средство социализации личности: усвоения знаний, духовных ценностей и норм);

- межличностная коммуникация (моделирование различных ситуаций жизни, поиск выхода из конфликтов, обучение навыков взаимодействия в социуме);

- функция самореализации человека (игра важна как сфера реализации себя как личности, поэтому сам процесс игры имеет большее значение, чем её результат или достижение какой-либо цели);

- диагностическая функция (человек ведёт себя в игре на максимуме проявлений (интеллект, творчество), игра сама по себе это особое «поле самовыражения»);

- терапевтическая функция (игра используется для преодоления различных трудностей, возникающих у человека в поведении, в общении с окружающими, в учении);

- коррекционная функция (игры объединяют, помогают справиться с критическими ситуациями, способны оказать помощь детям с отклоняющимся поведением);

– развлекательная функция (создание определённого комфорта, благоприятной атмосферы, душевной радости, возможность свободы в проявлении фантазии).

Все эти функции приемлемы в библиотечном обслуживании. В просветительской работе с населением используются разные виды игр: ролевые, обучающие, интеллектуальные, спортивные, народные и др.

Интеллектуальная игра – вид массовой игры, основывающийся на применении ее участниками своего интеллекта и эрудиции. В ней успех достигается, прежде всего, за счёт мыслительных способностей человека, его ума.

Такие игры способствуют приобретению опыта коллективного мышления, развивают быстроту реакции, позволяют проверить смекалку и начитанность. Взаимодействие делает любое мероприятие интересным и запоминающимся для участников. Суть интерактивных форм работы заключается в совместной деятельности, в обмене знаниями, идеями. Такие формы предполагают организацию и развитие диалогового общения, которое, в свою очередь ведет к взаимопониманию, взаимодействию, а также формирует и развивает навыки творческой деятельности.

Цели использования интеллектуальных интерактивных и настольных игр в работе библиотеки:

- расширить спектр активных форм руководства чтением;
- разнообразить формы подачи библиотечного материала;
- стимулировать потребность в самореализации, самовыражении;
- учить общаться, развиваться интеллектуально;
- развивать познавательный интерес, выявлять лучших читателей.

Интеллектуальные игры в библиотеках стали популярны во многом благодаря телевидению - телевикторины, игры по типу «Колесо чудес», «Как стать миллионером» и другие востребованы зрителями. Тематика мероприятий может быть различна, однако должно соблюдаться главное условие – игра должна быть интересной и нескучной. При вовлечении в игру и решении поставленных в них задач происходит акт развития и творчества, находится новый путь или создается что-то новое, требуются особые качества

ва ума, такие как, умение сопоставлять и анализировать, комбинировать, находить связи и зависимости, закономерности и т.д. - все, что в совокупности составляет творческие и интеллектуальные способности человека.

В интеллектуальных играх используются разные инструменты для вовлечения читателей и экстраполирование их интереса. Участники разделяются на команды или пары, также участие может быть индивидуальным. В зависимости от игровых действий интеллектуальные игры делятся на предметные (шашки, лото, домино) и словесные (ребусы, викторины, кроссворды), компьютерные (связанные с новыми технологиями); по количеству участников – парные и индивидуальные.

Использование интеллектуально-познавательных игр при социокультурной реабилитации инвалидов по зрению помогает решать широкий спектр проблем. Наверное, многие согласятся с тем, что для всестороннего развития незрячего человека интеллектуальные игры просто незаменимы. Почему мы сегодня говорим об интеллектуальных играх не только как о средстве проведения досуга, но и о средстве реабилитации инвалидов по зрению, их более успешной адаптации к окружающему миру? В полной мере интеллектуальная игра становится активным участником реабилитационного процесса, начиная со второй из трех основных его стадий, когда завершается восстановительное лечение в медицинском учреждении и наступает период социальной адаптации в центрах реабилитации инвалидов и в библиотеках.

Цели этапа:

- формирование образа привлекательности жизни;
- корректировка направленности личности и образа жизни с учётом проблем здоровья;
- побуждение активного использования и развитие приобретенных навыков.

Период социальной реабилитации включает в себя:

- целенаправленное распространение приобретённого практического опыта на другие области жизни;
- выработка у инвалидов навыков самостоятельной, насколько позволяет дефект, организации собственной жизненной среды;

- совершенствование имеющихся, а также приобретение и развитие новых знаний и навыков.

Одна из главных задач на этом этапе – ориентация инвалида на независимый образ жизни, на достижение им максимально возможного уровня самостоятельного участия в ней. Кроме того, социальная реабилитация позволяет инвалидам использовать свой потенциал не только для личной пользы, но и на благо своих близких. Реабилитация, как таковая, направлена на расширение сферы самостоятельности инвалида в отношениях с окружением, связывая определенные знания и навыки с основными составляющими жизнедеятельности:

В игровой деятельности – в данном случае мы говорим о настольных играх – осуществляются все функции социокультурной реабилитации:

- реабилитационная;
- образовательная;
- коммуникативная;
- воспитательная;
- рекреационная;
- творческая;
- интеграционная;
- организационная.

Переходя от теории к практике, нужно сказать, что вследствие объективно более замкнутого образа жизни, у незрячего человека возникает насущная необходимость в активизации общения, причём не только в бытовом отношении. В данном случае игра, безусловно, приходит на помощь, расширяя круг общения, содействуя более активному преподнесению себя, оживлению эмоций, расширению ролевого диапазона возможностей личности. Игра также является великолепной тренировкой. Не являясь чем-то обязательным, долженствующим, она, вместе с тем, улучшает память, координацию движений, значительно развивает коммуникативные навыки, тренирует воображение и абстрактное мышление, а в некоторых случаях – даже формирует стратегию успеха, моделируя окружающую действительность.

Для спецбиблиотек, работающих с незрячими и слабовидящими наиболее значимыми и приемлемыми являются игры, на ос-

нове которых лежит аудиоинформация. Самым распространённым жанром на этой нише являются многочисленные текстовые квесты и викторины. В данном случае, весь текст переводится в голосовой режим. Закадровый голос зачитывает игроку происходящее, а на фоне, для большего погружения в атмосферу, можно услышать различные звуки. Например, если по сюжету игры, персонаж гуляет в парке, то будут звучать звуки шагов, пение птичек, шум листьев, колышущих от тёплого летнего ветерочка.

Виды интеллектуальных игр для использования в библиотеке

Для библиотек, основная миссия которых является популяризация и продвижение чтения, наиболее органичными являются игры, в основу которых положены произведения художественной литературы. Такие игры не только популяризуют книгу, но и помогают по-новому представить творчество писателей и поэтов, сделать их ближе и понятнее современным читателям. Включение игровых элементов, работа с книгой становится не только полезным, но и интересным занятием. В век информационных технологий, когда интерес к чтению падает - это обретает особую важность.

Литературная игра

Согласно библиотечной энциклопедии «литературная игра – это соревнование на знание творчества писателя или литературного произведения, одна из форм библиотечного обслуживания и библиотечного общения». В практике библиотек нашей страны она используется уже достаточно давно. Об этом свидетельствует сборник «Литературные игры», в котором описано около семидесяти литературных игр и головоломок для работы с читателями, изданный 1938 году.

Центон

Центоном называют произведение, главным образом стихотворное, составленное из отдельных строк, собранных из различных произведений одного или нескольких авторов. Таким образом, это – своеобразная мозаика, монтаж мелких кусков. Но куски подбирают так, чтобы получались остроумные, неожиданные и не лишённые смысла стихи. Составление центонов является занимательной, творческой игрой, но довольно сложной и требующей большой сноровки; зато уже готовый центон может послужить прекрасным материалом для более доступной игры. На листах записывают центон или диктуют участникам игры. Последние должны определить первоначальную принадлежность того или

иного отрывка, «распутать центон». Выигрывает указавший большее число произведений, откуда взяты отрывки. Пример центона, составленного из басен Крылова:

В июле, в самый зной, в полуденную пору,
Сыпучими песками в гору,
Из дальних странствий возвратясь,
По улицам слона водили,
Как видно, напоказ –
Известно, что слоны в диковинку у нас, –
Так за слонем толпы зевак ходили...
Какой-то повар грамотей
С поварни убежал своей,
Со всех дворов собак сбежалось с полсотни,
Как вдруг из подворотни
Проказница мартышка,
Осёл, козёл
Да косолапый мишка
Затеяли сыграть квартет.

Довольно широкое распространение получил другой вариант этой игры, а именно составление шуточных рассказов из заглавий различных произведений. Такой рассказ прочитывают вслух перед играющими. Выигрывает тот, кто успеет со слуха уловить большее число заглавий и отнести их к тому или иному автору¹. Отрывок выше взят из пособия «Литературные игры» В. А. Мануйлова.

Викторина

В библиотеках наибольшее распространение получила такая форма работы, как викторина. Она может быть и самостоятельным мероприятием, и частью какого-либо события (литературного вечера, информационно- познавательного часа и т. д.).

«Викторина – интеллектуально-познавательная игра, состоящая из занимательных вопросов и ответов на темы из различ-

¹ Литературные игры. С. 114-117

ных областей знаний».² Викторина – форма интеллектуальной игры, где успех достигается за счёт наибольшего количества правильных ответов. Вопросы литературной викторины могут охватывать содержание художественных произведений, факты биографии писателей и поэтов, вопросы по истории литературы. Викторины делятся на две группы – тестовые и сюжетные.

Тестовые викторины являются простейшей формой интеллектуальных игр. Участники отвечают на вопрос и получают оценку. Примеры игр этого типа: «Кто хочет стать миллионером», «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Умники», «Брейн-ринг».

Сюжетные викторины – организаторы придумывают какой-либо игровой сюжет, например: лошадиные скачки, космическое путешествие, морская регата; участники соответственно становятся жокеями, космонавтами, моряками («Полундра!», «Колесо истории»). Тестовые викторины состоят из вопросов и нескольких вариантов ответов на выбор.

Существует несколько способов проведения викторины:

1. Библиотекарь задаёт вопросы. Победителем становится участник, давший наибольшее количество правильных ответов.

2. Все участники викторины делятся на команды и отвечают на вопросы ведущего. За правильные ответы команды получают баллы (жетоны и т. д.). Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов.

3. Участники делятся на команды, и одна команда задаёт вопросы другой. Задача ведущего – не только вести игру, но и оценивать ответы, подводить итоги.

4. Участникам заранее даны вопросы, на которые нужно ответить в письменной форме за определённое время. Неудобства с записыванием ответов в случае команд с незрячими игроками можно решить путем прикрепления к команде волонтера или отдельного сотрудника библиотеки.

Результаты викторины и её победитель объявляются после подведения итогов.

² Поощряем чтение, формируем информационную грамотность : 100 форм работы по продвижению чтения, и не только : словарь-справочник для библиотекаря / сост.: В. Б. Антипова. – М. 2015. С. 40.

Основная задача организаторов викторины – продумать правила, по которым она будет проходить, и сформулировать вопросы.

Правила викторины должны определять, кто может стать участником, как будет переходить право на ответ или выбор вопроса, можно ли использовать подсказки, будет ли игра индивидуальной или игроки разделятся на команды.

Вопросы в викторине бывают открытого и закрытого типа.

Закрытый тип подразумевает только вопрос, а ответ участник должен отыскать сам.

В викторинах открытого типа содержатся и варианты ответов. При подготовке вопросов специалисты рекомендуют соблюдать следующие требования:

- вопрос должен быть логичным, чётким, доступным, соответствовать возрасту игроков;

- если присутствуют варианты ответа, не стоит явно выделять какой-то один;

- формулировка вопроса должна быть корректной, она не должна быть слишком пространной;

- вопрос должен соответствовать теме игры, её сюжету;

- лучше, чтобы ответ на вопрос укладывался в одно-два, максимум три слова. Если игра состоит из нескольких туров, вопросы подбирают постепенно, усложняя их от тура к туру;

- записывая вопрос, обязательно зафиксируйте тот источник, на основе которого он был придуман. Это необходимо для того, чтобы любой участник мог обратиться к нему, если сомневается, что ведущий озвучил правильный ответ.

Литературная викторина может состоять из различных вопросов и заданий. Викторины в библиотеке проходят не только в своей обычной форме. Часто библиотекари используют правила, внешнее оформление и атрибуты других популярных игр, например настольных.

Интеллектуальные викторины от других видов игр отличаются следующими параметрами:

1. Наличие вопросов, на которые предстоит ответить участникам игры во время её проведения.

2. Наличие регламентированных правил, придерживаться которых следует, отвечая на вопросы.

3. Наличие игрового сюжета.

В настоящее время всё чаще викторины переходят и в виртуальный формат и размещаются на сайтах и в аккаунтах социальных сетей.

Квиз

Последние годы повсеместную популярность обретают особую популярность такие виды интеллектуально-развлекательных игр, как квизы. Люди разных возрастов собираются вместе, чтобы в дружной компании весело провести вечер и посоревноваться за звание лучшей команды.

Современный вариант викторины – квиз (от английского quiz – заданный вопрос) – командная игра, в которой игроки за ограниченный период времени отвечают на вопросы из разных сфер знания. Формат игры придумал Шон Хенnessи. Классическая версия QUIZ проходит в три раунда, в каждом из которых по 20 вопросов. Количество раундов может быть увеличено до шести. Между раундами есть перерывы по 15 минут. Длительность игры – около 2-2,5 часов. Вопросы могут быть устные или касаться изображений, видео- и аудиофрагментов. Наличие видео изображений может усложнить восприятие информации участников с проблемами зрения. Поэтому организаторам заранее следует продумать этот момент. Либо исключить подобные вопросы, либо включить описание видеофрагмента. Большая часть вопросов рассчитана на логику, сообразительность и общую эрудицию игроков. Вопросы озвучивает ведущий игры. Над каждым вопросом игроки размышляют в формате «мозгового штурма» в течение минуты. Затем ответы записывают на специальном бланке, который сдаётся организаторам после завершения раунда. (Ответы озвучиваются капитаном или игроком команды). Этот момент при организации игры с незрячими и слабовидящими можно решить путем включения волонтеров. Пока организаторы проверяют ответы участников, ведущий зачитывает правильные ответы. Побеждает команда, которая ответила верно, на большее количество вопросов. Разновид-

ность игры – Квизбук, который посвящается литературе, книгам и писателям.

Известно уже множество вариантов этой командно-интеллектуальной игры. При схожем принципе они отличаются количеством туров (от 4 до 7), количеством задаваемых вопросов (от 7 до 10), наличием туров с нестандартными заданиями.

Мозгобойня

Игра «Мозгобойня» – одна из самых крупных интеллектуально-развлекательных игр в мире. В игре Мозгобойня – семь туров по семь вопросов. В турах нужно: угадать термин, дополнить цитату или догадаться, о каком событии или явлении идёт речь. Есть новостной тур, в который включены вопросы по недавним событиям в мире, музыкальный и блиц – с быстрыми вопросами различной тематики.

Музыкальный тур

В современной музыке довольно часто встречаются названия литературных произведений. Командам по очереди предлагается прослушать фрагменты песен, в которых упоминается литературное произведение, его герои или автор (в названии или в тексте песни). Например, повесть Габриэля Гарсиа Маркеса «Полковнику никто не пишет» и песня группы Би-2 с аналогичным названием; повесть Александра Грина «Алые паруса» и песня Владимира Преснякова «Зурбаган» (из текста песни: «...Грянет ливень, резкий и косой, / И продрогнет юная Ассоль»). За каждое угаданное название начисляются баллы.

Литературный аукцион

Литературный аукцион – мероприятие, в котором, копируются правила настоящих аукционов: выигрывает тот, чей правильный ответ на предложенный вопрос будет последним и самым полным. В «торги» вступают знатоки литературных произведений. Самые начитанные получают возможность «купить» книгу. Для

проведения игры необходимо заготовить книги для «продажи», а также вопросы, на которые будет предложено ответить участникам аукциона. Например, перечислить названия книг, где в заглавиях встречается цифра (цвет, имя, кличка животного и т. д.). На аукцион могут быть выставлены и «вещи» литературных героев. Примерно по тем же принципам проводится аукцион знаний. На аукционе «продаётся» вопрос или приз и его можно «купить»: «покупка» совершается путём предъявления каких-либо знаний, затребованных «продавцом». Победителем становится тот, кто ответит последним. Сохраняется атрибутика аукциона: кафедра, молоток, колокольчик.

Литературный суд

Долгое время библиотеки использовали такую форму работы, как «литературный суд – вид литературной игры, обсуждение героев книги (обычно остроконфликтной), организованное в форме театрализованного судебного разбирательства»³. Игра призвана стимулировать познавательную и читательскую активность участников. Обычно её рекомендуют проводить для молодёжной аудитории. «Игры в форме литературных судов привлекательны для молодёжи, так как позволяют людям раскрыть свои артистические способности, самоутвердиться, самовыразиться, раскрыть свой потенциал, повысить статус среди сверстников, ощутить атмосферу эпохи»⁴. По своей сути литературный суд – это ролевая игра, имитирующая судебное заседание, предметом обсуждения которого является литературное произведение и его персонажи. Между читателями – участниками суда распределяются основные роли: судья, защитник, обвинитель, присяжные заседатели, независимые эксперты, секретарь суда. Исходя из фабулы и сюжета произведения, определяются потерпевший, обвиняемый, свидетели обвинения и защиты, роли которых также могут играть читатели. На судебном заседании «обвиняться» могут не только литературные ге-

³ 7 Библиотечная энциклопедия / Рос. гос. б-ка. М. 2007. С. 577-8 Олзоева, Г. К. Массовая работа библиотек : учебно-методическое пособие. М. 2006. С. 62. 10

⁴ 8 Олзоева, Г. К. Массовая работа библиотек : учебно-методическое пособие. М. 2006. С. 62.

рой, но и явления, события, человеческие чувства: «Можно ли оправдать преступления, совершённые во имя любви?». Сценарный план литературного суда, выглядит обычно следующим образом:

1. Вступительное слово судьи: представление участников суда и обвиняемого, объявление главной проблемы.
2. Обвинительная речь прокурора.
3. Выступление свидетелей обвинения.
4. Выступление независимых экспертов.
5. Речь защитника.
6. Выступления свидетелей защиты.
7. «Последнее слово» обвиняемого.
8. Совещание судей.
9. Приговор.
10. Подведение итогов

Кроме того, организаторам следует учитывать, что игра, как правило, имеет театрализованный характер, поэтому важно оформить помещение и подготовить костюмы для участников.

Библиотечный квест

Не так давно в практику работы библиотек вошла и стала популярной интеллектуальная игра – библиотечный квест. Библиотечный квест – приключенческая игра, требующая от игрока выполнения задач для продвижения по сюжету. Основной акцент библиотечного квеста делается на книгу, чтение, а также на возможность поиска и использования найденной информации. Сам квест может проходить форме театрализации, экскурсии, маршрута. Его итогом может быть составление карты, пазла, фразы, накопление баллов или артефактов. Задания квеста могут быть разноплановыми – в зависимости от сюжета игры: интеллектуальные (знание текста определённого произведения, разгадывание кроссворда, головоломки, ребуса, решение детективной задачи, дешифрация информации), ориентировочные (найти подсказку, выход, маршрут на карте, место в книге), технические (собрать что-либо – например, макет, письмо).

Методика организации и проведения квеста в библиотеке.

1. Выбор идеи/темы квеста.

2. Разработка концепции игры, легенды.
3. Написание сценария, подготовка заданий.
4. Реклама квеста (устная реклама, листовки, афиша, индивидуальные приглашения, размещение объявления на сайте, в социальных сетях).
5. Внутреннее оформление помещения библиотеки в соответствии с выбранной темой.

Данетки

Игра Данетки придумана Полом Слоуном, британским писателем и специалистом в области инновации и эффективности работы и творчества. В игру играют взрослые и дети.

Данетки – словесная игра, тренирующая логику и фантазию, она также является примером популярного метода генерации идей «мозговой штурм». В условии описывается ситуация, которая на первый взгляд выглядит странной, загадочной, нелепой. Задача отгадывающих – раскрыть суть ситуации, задавая «закрытые» вопросы. Ведущий может отвечать только «да», «нет», «не имеет значения» или «некорректный вопрос». Например, мальчик был напуган, когда обнаружил у себя дома незнакомца. Затем мальчик попытался убежать, но был настигнут. Но это принесло ему только пользу. Что произошло? Ответ: Мойдодыр скомандовал своим подчинённым догнать мальчика-грязнулю и помыть его. Игру данетки можно перенести на онлайн пространство, соцсети. В турнирных заданиях зашифрованы известные эпизоды из любимых книг или факты из биографий известных писателей.

«Персона INCOGNITA»

Эта игра была разработана сотрудниками национальной библиотеки Республики Карелия. Суть игры в том, что ведущий рассказывает о каком-либо известном человеке (писателе, актёре, музыканте, политике), не называя его имя. В рассказ включены подсказки, по которым участники должны узнать эту персону. Свой вариант участники игры должны написать на выданных листочках и сдать ведущему. В случае с инвалидами по зрению, игроки

должны озвучивать свой ответ. Выигрывает участник, который первым дал правильный ответ. Иногда до последней подсказки, самой явной, игроки не могут догадаться, о ком идёт речь. К разряду инновационных можно отнести мультимедийные игры на сайтах или используемые в качестве мобильного приложения.

Игра на основе кейс-метода

Подросткам и молодёжи можно предложить литературную игру на основе кейсметода. Метод кейсов, или метод анализа практических ситуаций, признан в мировой практике одним из самых эффективных способов обучения. Цель метода кейсов – научить человека анализировать информацию, выявлять ключевые проблемы и находить оптимальные варианты их решения. Суть игры заключается в том, чтобы пробудить у её участников интерес к литературному произведению, которое им ещё не известно. Игроки делятся на команды по 6–7 человек. Затем организаторы знакомят всех с произведением, его автором, главными героями. Очень кратко рассказывается ситуация, в которой в данный момент находятся герои, затем зачитывается отрывок из книги, содержащий какую-либо интригу. Не доходя до конца эпизода, ведущий обрывает чтение и предлагает командам найти свой вариант развития событий. «Для игроков можно приготовить подсказки: ключевые слова из текста, наводящие на размышление; рисунки и иллюстрации к книгам. В случае с незрячими можно подготовить рельефные изображения, тактильные макеты. Подсказки можно дать визуально на экране (с обязательным описанием картинки или происходящего), при необходимости использовать музыкальное или звуковое сопровождение. Вопросы, затрагиваемые в игре, в зависимости от содержания книги могут быть и „житейскими», и философскими, и нравственно-этическими, и шуточными. На обсуждение командам предоставляется три минуты, после чего капитан каждой команды даёт ответ. Если прозвучали верные ответы, ведущий предлагает прочесть книгу, и проверить какая команда оказалась права. Если верных ответов не прозвучало, можно сказать, что рассуждения были интересными, но герои поступили совсем по-другому. А как они поступили и что из этого

вышло – расскажет книга! Авторская развязка эпизода в любом случае остаётся для участников неизвестной»⁵.

⁵ Пантюхова, Т.В. Недели детско-юношеской книги : марафон методик и жанров : варианты готовых сценариев. М. 2012. С. 56-61.

Рекомендации по проведению игр

Основные этапы подготовки и проведения игры интеллектуально – познавательной игры

Подготовительный этап включает:

1. Выбор темы (автора, произведения, жанра литературы), читательского назначения, формы игры.

2. Создание рабочей группы, которая определяет задачи, назначает ответственных, распределяет роли, назначает ответственных за определенные блоки работы, выбирает ведущих игры и фотograфа.

2. Определение места, времени, даты проведения и продолжительность игры.

3. Разработка игры. Подготовка сценария или сценарного плана. При необходимости создаётся положение об игре, в котором прописывается её название, цель, задачи, целевая аудитория, условия и правила проведения, наличие жюри, контактная информация организаторов.

4. Подбор и подготовка игрового реквизита, раздаточного материала, музыкального и художественного оформления.

5. Реклама мероприятия. Разрабатывается заставка и оформляется афиша мероприятия, размещается информация на сайте учреждения и в социальных сетях.

6. Подготовка книжной выставки.

Подбирается название, составляется список литературы по теме игры, определяются разделы. Оформляется заголовок и разделы книжной выставки.

7. Подготовка печатных материалов для ведущих и жюри (все задания с подробными ответами, протоколы и т. д.).

8. Приглашение и подготовка участников. В зависимости от структуры мероприятия, участникам может быть поставлена задача подготовить показательное выступление (визитку) в форме театральной постановки, песни, видеоролика и т.д. на 1-3 минуты.

9. Привлечение партнеров, приглашение членов жюри (по необходимости). В состав жюри могут входить как сотрудники библиотеки, так и представители администрации, учредители, депутаты и коллеги из других учреждений культуры, для того чтобы

придать статусность мероприятию и наладить партнерские отношения с другими организациями.

10. Реклама мероприятия. Размещение информации о мероприятии в библиотеке, на библиотечном сайте, в социальных сетях. Рассылка информационных писем приглашений в различные учреждения.

Основной этап.

1. Подготовка помещения. Оформляется зал, где будет проходить игра. Расставляются выставки, столы и стеллажи с экспозициями, выставками. Расставляется мебель. На каждый стол ставятся таблички с номером и названием команд. На стол жюри ставятся таблички с именами экспертов. Включается музыка для атмосферы.

2. Проведение игры.

3. Фотосъемка.

4. Оценка игры участниками мероприятия (заполнение бланков обратной связи/анкет)

Заключительный этап:

1. Подготовка информационного отчета для сайта учреждения и/или прессы.

2. Размещение статьи и фотоотчета на сайте учреждения и в социальных сетях.

3. Анализ мероприятия, выявление его достоинств и недостатков. Обработка бланков/анкет обратной связи. Обсуждение итогов мероприятия организаторами игры, в ходе которого будут определены все её недостатки.

Подготовка игры и её сценария

При подготовке любого мероприятия необходимо в первую очередь определить его целевое и читательское назначение, то есть, зачем и для кого мы организуем игру.

Целевое назначение включает формулировку целей и задач, которые мы планируем реализовать при подготовке и проведении мероприятия.

Цель и задачи игры должны быть конкретными и реально достижимыми. Например, цель может быть такой: обобщить знания читателей о творчестве писателя Антона Павловича Чехова.

При формулировке цели не стоит использовать общие или шаблонные фразы, например, «расширить знания пользователей о литературе», «продвижение книги и чтения» и т. д.

Следующим шагом станет выбор интересной формы для игры. Это очень важный этап в подготовке игрового мероприятия. От формы игры зависит количество её участников, пространство, которое она будет занимать, время, которое она займёт, и самое главное – её правила. Важно также помнить, что, какую бы форму вы ни выбрали, игра должна: 1) быть познавательной; 2) наталкивать участников на размышления, заставлять их мыслить логически; 3) поощрять творческую активность; 4) соответствовать принципу «Как можно меньше зрителей, как можно больше участников»⁶; 5) заканчиваться результативно – победой, поражением или вничью.

Ни одна успешная игра не может обойтись без сценария.

Сценарий – это подробная разработка содержания мероприятия, где конкретно указывается, что говорят и как поступают ведущие и действующие лица, в какой обстановке происходит действие.

Примерная схема написания и оформления сценария

1. Титульный лист

– Наименование учреждения.

– Название мероприятие.

– Форма (викторина, квест, игра и т. д.).

– Информация об авторе(ах) (ФИО, должность, контактные данные).

– Город, год создания.

2. Пояснительная записка

– Читательский адрес (для кого, возраст).

– Актуальность выбранной темы (почему проводим мероприятие).

– Идея (основная мысль автора).

– Цель и задачи мероприятия (зачем проводим, что для этого делаем).

⁶ Сценарии школьных викторин, конкурсов, познавательных игр : нелитературный текст. Изд. 2-е. Ростов-н/Д., 2004. – С. 14.

– Условия реализации мероприятия (место проведения, временные рамки, количество участников и т. д.).

– Особенности выбранной программы.

– Подготовительные мероприятия.

– Ожидаемые результаты.

3. Оборудование для проведения мероприятия

– Мебель, компьютерная техника, музыкальная аппаратура и

т. д.

– Декорации, игровые реквизиты, раздаточные материалы, костюмы и т. д.

– Призы, дипломы.

4. Литературный сценарий (ход мероприятия)

– Действующие лица.

5. Рекомендации по организации и проведению мероприятия

6. Список используемой и рекомендуемой литературы

7. Приложения

– Вопросы и ответы к игре.

– Схемы.

– Таблицы.

– Другие материалы.

При разработке сценария важно помнить о том, что вы его автор. Значит, этот труд авторский, поэтому полные или частичные заимствования текстов из чужих сценариев без переработки нежелательны. Работу над сценарием игры можно разделить на две части: придумывание различных конкурсов и заданий и написание текста. «Первая часть требует от организаторов, сценаристов мобилизации всей своей фантазии, остроумия и творческого подхода к проблеме придумывания заданий не „лобового», прямолинейного характера, а образного, интересного для зрителей и команд»⁷.

При подготовке вопросов (заданий, конкурсов) рекомендуют:

– не искать готовые задания и конкурсы, а собирать идеи. На помощь могут прийти различные сборники с играми и головоломками, не относящиеся, на первый взгляд, к разрабатываемой теме;

⁷ Опарина, Н.А. Зрелищные формы коллективного досуга школьников // Сценарии и репертуар. 2012. Вып. 4 (189). С. 42.

периодические издания, сборники различных заданий и упражнений для работы с группами на тренингах;

– самим составлять вопросы на основе текстов литературных произведений, биографии писателей. По возможности не использовать вопросы из чужих сценариев. В них могут быть фактические неточности, ошибки

– как в самих формулировках, так и в ответах. Подобные вопросы не только ухудшают качество игры, но и могут возмутить её участников;

– Необходимо учитывать, что во время игры в обстановке повышенного волнения участникам трудно слушать длинные, пространственные тексты заданий, поэтому вопросы должны быть чёткими и лаконичными. Если участники несколько раз переспрашивают условия, это просчёты организаторов. Чтобы избежать подобных ошибок, лучше на подготовительном этапе попробовать самим выполнить все придуманные задания.

– В подготовке литературной игры по творчеству одного из писателей или по отдельному произведению можно использовать специальную таблицу, которая заполняется интересными фактами и сведениями по мере прочтения книги. Отобранные сведения затем используются при разработке игровых заданий.

К примеру, участники могут:

- определить по фрагменту текста персонажей книги; соотнести предметы с задачами, которые персонажи решают или могли бы решить с их помощью;

- расположить иллюстрации в правильном порядке, отражающем сюжет книги;

- нанести на географическую карту маршруты перемещения героев и др.

В случае работы с тотально незрячими, можно использовать адаптированные варианты карт, подготовить контурные элементы и т.д.

Текстовая часть сценария игры возможна в двух вариантах. В первом все задания не связаны общей идеей или сюжетом. Такая игровая программа превращается в цепь конкурсов, не зависящих друг от друга. Получается своеобразная подборка заданий и их выполнение. В этом случае можно ограничиться сценарным пла-

ном, где прописан примерный ход мероприятия и его приблизительный хронометраж. При работе над сценарием игры важно спрогнозировать её ход, предвидеть реакцию участников и зрителей на те, или иные задания. Необходимо закладывать в сценарий приёмы активизации аудитории: конкурсы для болельщиков, театральные миниатюры, художественные номера и т. д. Второй вид сценария предполагает объединение конкурсных заданий в одну логически связанную сюжетную линию, где могут использоваться декорации, театрализация, костюмы и особый реквизит. В этом случае сценарий обязательно должен включать полные тексты реплик ведущих и других участников игры, описание конкурсов, театральных номеров и т. д. Ремарки в тексте должны раскрывать особенности характеров героев, происходящего действия, музыкального оформления, художественных номеров. Для того чтобы научиться писать сценарий мероприятия, предлагаем познакомиться с рекомендациями из книги Надежды Прокопьевны Опариной «Как сотворить интересный сценарий: рецепты для начинающих и продвинутых специалистов»⁸ и Ирины Борисовны Шубиной «Организация досуга и шоу-программ: творческая лаборатория сценариста»⁹.

Таким образом, подводя итог использования игровых технологий в практике работы библиотек, можно сделать вывод: неизменно остаётся классика – игры на основе викторин. С развитием информационных технологий они переходят на новый мультимедийный формат. Разработка и заимствование новых игр обогащают библиотечный опыт массовой работы.

А за созданием библиотечных мобильных игр-приложений – будущее, ведь новое поколение не мыслит себя без смартфонов. В материальном плане проведение игр не затратно, они дарят читателям радость победы, вызывают интерес к библиотеке. В дальнейшем игровые формы будут использоваться в практике работы библиотек, хотя будут претерпевать трансформацию.

⁸ Опарина, Н.П. Как сотворить интересный сценарий : рецепты для начинающих и продвинутых специалистов. М. 2017. 127 с.

⁹ Шубина, И. Б. Организация досуга и шоу-программ : творческая лаборатория сценариста. Изд. 2-е. Ростов н/Д., 2004. 350 с. 15

Примеры заданий к литературным викторинам и играм

• «Угадай произведение». Задание по типу телевизионной игры «Угадай мелодию». Библиотекарь предлагает отгадать название произведения с наименьшего количества слов. Например, «На западном фронте без перемен» (Эрих Мария Ремарк). •

«Я знаю пять...». Задание, повторяющее известную детскую игру. Библиотекарь может предложить участникам игры назвать пять писателей на определённую букву; пять произведений литературы, название которых состоит из одного слова; пять произведений, герои которых ищут клады и сокровища; пять волшебных предметов из сказок и т. д.

• «Салат из книг (сказок)». Создаём новую сказку из текстов хорошо всем известных и знакомых произведений. Ведущий зачитывает получившийся «салат», а слушателям предстоит угадать названия произведений, по которым путешествует хорошо известный герой.

• «Угадай стихотворение по рифме». Даются окончания стихотворных строк. Необходимо восстановить текст. ...под окном ...вечерком, ...царица, — ...девица.

• «Пропущенные гласные». «Берут отрывок какого-либо стихотворения, достаточно хорошо известного... Отрывок переписывают с пропуском гласных букв. Предлагается вставить гласные буквы и указать название стихотворения и фамилию его автора»¹⁰.

• «Знакомые незнакомцы». Библиотекарь зачитывает известные всем цитаты, необходимо вспомнить, из каких они литературных произведений.

• «Травести». Фрагмент какого-либо известного литературного произведения маскируется под другое известное произведение путём замены имён героев, названий некоторых предметов, географических названий и др. Ведущий зачитывает «переодетые» тексты. Задача играющих – узнать «маску», зашифрованное произведение и его автора.

• «Веришь – не веришь». Участникам предлагается согласиться или не согласиться с каким-либо фактом. Пример: «Верите

¹⁰ 23 Литературные игры : пособие для руководителей литературных кружков и библиотекарей / Сост. В. А. Мануйлов. – Л., 1938. С. 152.

ли вы, что дед Александра Сергеевича Пушкина взял штурмом турецкую крепость?». Те, кто верит, встают слева от ведущего; те, кто не верит, встают справа от него. На обдумывание предоставляется 5 секунд, совещаться между собой запрещается. Затем ведущий сообщает правильный ответ, после чего сделавшие неправильный выбор уходят в зал, а оставшиеся продолжают играть. Состязание продолжается до тех пор, пока не останется один-два игрока.

Список литературы

1. Бражников, А. И. Интеллектуальные игры как способ привлечения детей к чтению / А. И. Бражников. – Москва : Чистые пруды, 2006. – 32 с. – (Библиотечка «Первого сентября», серия «Библиотека в школе». Вып. 6 (12)).

2. Бурда, Б. Интеллектуальные игры: для знатоков и не только / Борис Бурда. – Москва : АСТ ; Екатеринбург : У-Фактория, 2009. – 285 с.

3. Воронова, Е. А. Праздник своими руками. От совета до сценария / Елена Александровна Воронова. – Изд. 2-е. – Ростов-на-Дону : Феникс, 2006. – 219 с. : ил.

4. Дабарская, Н. А. Лето с буклетом [Электронный ресурс] // Копающаяся в методиках : [блог библиотечных методик] / Н. А. Дабарская. – Режим доступа : <http://mei--blog.blogspot.com/2016/07/blog-post.html> (дата обращения: 10.08.2018).

5. Дабарская, Н. А. Литературный суд: Методика организации [Электронный ресурс] // Копающаяся в методиках : [блог библиотечных методик] / Н. А. Дабарская. – Режим доступа : <http://mei--blog.blogspot.com/2014/06/blog-post.html> (дата обращения : 10.08.2018).

6. Литературные игры : пособие для руководителей литературных кружков и библиотекарей / Сост. В. А. Мануйлов. – Ленинград : Государственное учебно-педагогическое издательство, 1938. – 214 с. : ил.

7. Некрасова, С. В. Метод кейсов для популяризации художественной литературы / Светлана Владимировна Некрасова // Современная библиотека. – 2018. – № 3. – С. 66-69.

8. Опарина, Н. А. Зрелищные формы коллективного досуга школьников / Нина Александровна Опарина // Сценарии и репертуар. – 2012. – Вып. 4 (189). – С. 3-61.

9. Опарина, Н. П. Как сотворить интересный сценарий : рецепты для начинающих и продвинутых специалистов / Надежда Прокопьевна Опарина. – Москва : Либер-дом, 2017. – 127 с. – (Библиотекарь и время. XXI век ; № 162).

10. Опарина, Н. П. Литературные игры в детской библиотеке : учебно-методическое пособие / Надежда Прокопьевна Опарина. – Москва : Либерей-Бибинформ, 2007. – 96 с. : ил. – (Библиотекарь и время. XXI век ; вып. 67).

11. Пантюхова, Т. В. Недели детско-юношеской книги : марафон методик и жанров : варианты готовых сценариев / Т. В. Пантюхова – Москва. : Либерия-Бибинформ, 2012. – 111 с. – (Библиотекарь и время. XXI век ; № 139).

12. Поощряем чтение, формируем информационную грамотность : 100 форм работы по продвижению чтения, и не только : словарь-справочник для библиотекаря / сост.: В. Б. Антипова. – Москва : Библиомир, 2015. – 75 с. : портр.

13. Романова, Д. М. Эмодзи: визуализация классических образов / Д. М. Романова // Современная библиотека. – 2018. – № 1. – С. 90-92 : ил., фот.

14. Сафонова, Н. К. Выиграть читателя [Электронный ресурс] // Портал «Образование Урала» : [сайт]. – Режим доступа: <http://www.uraledu.ru/node/26575> (дата обращения: 18.09.2018).

15. Сафонова, Н. К. Игры в детской библиотеке : теория, методика, библиотечная практика : учеб. пособие / Н. К. Сафонова ; Челяб. гос. акад. культуры и искусств. – Челябинск, 2006. – 58 с.

16. Сценарии школьных викторин, конкурсов, познавательных игр : нелитературный текст / [авт.-сост.: С. В. Турыгина, А. Н. Кугач]. – Изд. 2-е. – Ростов-на-Дону : Феникс, 2004. – 302 с. : ил. – (Серия «Библиотека школьника»).

17. Чаусова, А. Чемпионат читателей Челябинска : интеллектуальная игра среди детей и молодёжи / Алена Чаусова // Библиополе. – 2017. – № 2. – С. 28-33 : фот.

18. Шашкина, А. Л. Игра «Литературный крокодил» [Электронный ресурс] // Муниципальное бюджетное учреждение культуры «Центральная городская библиотека» г. Нижний Тагил : [сайт]. – Режим доступа : http://www.tagilib.ru/for_prof/igra-literaturnyy-krokodil.php (дата обращения: 22.08.2018).

19. Шубина, И. Б. Организация досуга и шоу-программ : творческая лаборатория сценариста / Ирина Борисовна Шубина. – Изд. 2-е. – Ростов-на-Дону : Феникс, 2004. – 350 с. 16

Информационные ресурсы в помощь библиотекарю по организации интеллектуально-познавательных игр

1. Интеллектуальные игры в практике работы общедоступных муниципальных библиотек. Консультация. – [Электронный ресурс]. /Составитель Бойнякшина Е.Н.– Режим доступа – URL: https://fessl.ru/docsdownloads/NMO/NMO_mk_7.pdf Представлены рекомендации по организации викторин, командных игр: «Где логика?», «Мозгобойня», «Ребусня», «PLAY-БИТВА», экономическая игра «В мире нанотехнологий», литературный аукцион, литературный тир, литературное лото.

2. Интерактивные формы массовых мероприятий для молодежи: методический материал в помощь работе библиотек– [Электронный ресурс]. / ИМО ЦГБ им. Н. А. Некрасова; сост. М. А. Кузнецова. – Краснодар: МУК ЦБС города Краснодара, 2015. – 19с. – Режим доступа. — URL: <https://lektsii.org/8-58150.html> Даны рекомендации по организации игр: • Литературные дебаты. • Брейн-ринг • Игра-викторина «Хаос, или Ищи пару». • Эрудит-лото. • Анти-эрудит-лото • Викторина «Верить – не верить, или Блеф-клуб». • Сценарий игры «Игры Разума» • Сценарий игры «Что? Где? Когда?».

3. Степанова Е.Л. Копилка интеллектуальных игр для подростков: Интеллектуальные игры для учеников 9-11 классов. В помощь учителям, вожатым и педагогам дополнительного образования детей. – [Электронный ресурс]. / Составитель: Степанова Е.Л. – Режим доступа — URL: 9 <https://intolimp.org/publication/kopilka-intelliectual-nykh-ighr-dliapodrostkov.html> Даны рекомендации и сценарии игр: • «Сила ума» • «Назовите фамилии» • «Самый умный» • Кроссворд «Солдатская копилка»

4. Братышева Т.М. Интеллектуальная игра Библиомарафон. [Электронный ресурс]. – Режим доступа. – URL: <https://urok.1sept.ru/articles/641247>

5. Такие разные игры. Дайджест. – [Электронный ресурс]. / Составители: Кирюх О.Н., и др. – «Архангельская областная научная ордена «Знак Почета» библиотека имени Н.А. Добролюбова – Режим доступа. – URL: <https://biblioteka29.ru/upload/igra.pdf> Представлен опыт работы библиотек Архангельской области. Даны ре-

комендации по организации и сценарии деловых, социально-ролевых, настольных, компьютерных игр, интернет – турниров.

6. Эльметова С.А. Интеллектуальная игра «Знатки литературы» для старшекласников. Методическая разработка. [Электронный ресурс] – Режим доступа. – URL: <https://nsportal.ru/shkola/vneklassnayarabota/library/2021/02/08/intellektualnaya-igra-znatoki-literatury-dlya> Сценарий игры.

7. Измestьева Е.В. Сценарий интеллектуальной игры «Брейн-ринг» для старшекласников. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: – URL: <https://nsportal.ru/shkola/stsenarii-prazdnikov/library/2012/10/07/stsenariyintellectualnoy-igry-breyn-ring-dlya> Сценарий игры Брейн-ринг «Грамотный потребитель» разработана с целью повышения финансовой грамотности.

8. Батова М. «Вокруг да около книг»: опыт проведения квиза в библиотеке. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: https://villib.ru/news/vokrug_da_okolo_knig_opyt_provedeniya_kviza_v_bibliotek_e/2020-03-27-896

9. День знаний в библиотеке. Интеллектуальные игры. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <https://libnvkz.ru/kollegam/nashi-razrabotki/scenarii/den-znani-igry>. Представлена игра для старшекласников «Твой шанс» и викторина «Виват, библиотека!»

10. Литературная игра в библиотеке. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <https://podarikvest.ru/blog/literaturnaya-igra>. Статья содержит советы, как провести интересную игру или викторину в библиотеке и придумать свой сценарий игры, а также даны сценарии квестов.

Опыт Республиканской специальной библиотеки для слепых и слабовидящих и Татарской региональной организации ВОС

Ориентируясь в своей работе на читательские потребности, сотрудники библиотек давно обратили внимание на феномен популярности интеллектуальных игр и стали включать их в планы мероприятий.

История проведения интеллектуальных игр в нашей библиотеке насчитывает более 20 лет и берёт начало с конца 90-х годов двадцатого века. Первоначально игры появились в ответ на телевизионные версии.



Раиса Владимировна Поташникова в окружении игроков

Инициатором проведения интеллектуальных игр стала заведующая читальным залом Поташникова Раиса Владимировна, которая рассмотрев потенциал читателя библиотеки, актёра, диктора

аудио-книг Силахина Олега Петровича предложила ему попробовать провести подобную игру в стенах библиотеки.



Силахин Олег Петрович ведёт игру

Подобная практика пришлась по душе читателям, но всё же первые игры ещё не были систематическими. Постепенно игры начали набирать обороты и обретать всё большую популярность среди разных категорий читателей.

Ориентируясь на большой интерес и запросы читателей, игры начали проводиться с периодичностью раз в квартал. За это время появились традиции, сложились команды. И некоторые из команд играют и, причем весьма успешно, не только в библиотеке, но и во всероссийских интеллектуальных играх, организуемых ЦП ВОС. Среди них и игра КИСИ.



*Выступление капитана Чистопольской команды «Провинциалы»
Р.Г. Гардиева и игрока С.П. Тарасова*

«КИСИ – это слово, за которым стоит не просто игра, а целое явление в ВОС, одно из интереснейших направлений в социокультурной реабилитации незрячих, ворвалась в жизнь нашей организации как вихрь, перевернуло наши обычные представления о возможностях инвалидов, научило нас думать, творить, почувствовать, что такое настоящая дружба, моральная поддержка товарищей»- пишет Рифкат Гардиев, председатель Чистопольской местной организации ВОС, капитан чистопольской команды «Провинциалы» в своих мемуарах о движении.

Аббревиатура КИСИ расшифровывается как Кубок Интеллектуального Современного Искусства. Всероссийский Кубок ВОС команд интеллектуального современного искусства «КИСИ» (далее – Кубок) учреждён в 2003 году Центральным правлением Всероссийского общества слепых. Само слово и правила этой игры придуманы незрячим поэтом, общественным деятелем, редак-

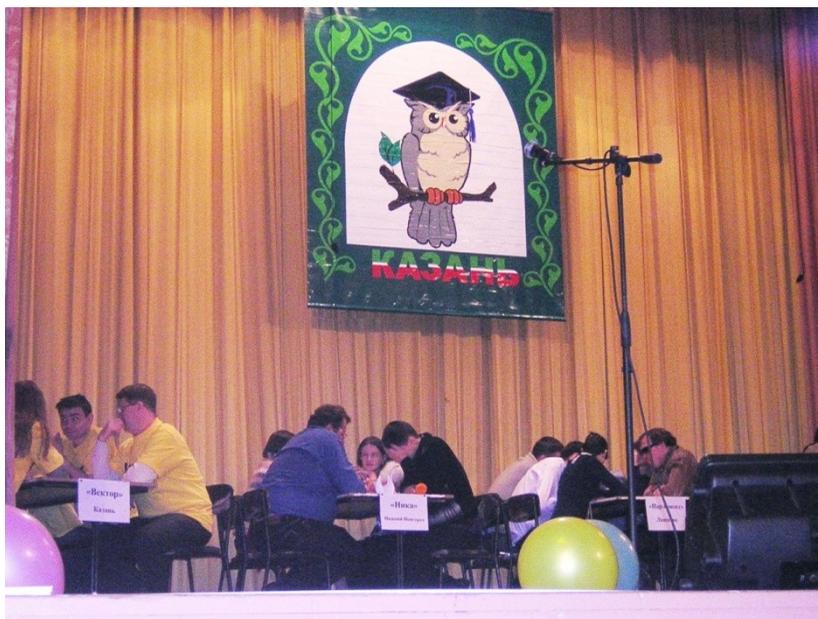
тором журнала «Наша жизнь», членом Союза писателей РФ Владимиром Дмитриевичем Бухтияровым. Он обратил внимание на тот факт, что на интеллектуальных телевизионных играх практически нет инвалидов, в том числе незрячих. А незрячие очень много читают, работают над своим кругозором, стремясь его расширить. Ему в голову пришла идея о создании совершенно новой игры, которая включала бы в себя элементы из «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Своя игра» и т.д, но вместе с тем была бы доступна для незрячих. Более того, он сумел так широко подойти к этой идее, что в конечном итоге игра обогатилась ещё и элементами КВН: каждая команда-участница готовит музыкально-тематическое приветствие. Подобное интеллектуальное состязание проходит раз в два года. Приезжают все желающие команды из разных городов России.



Выступление команды Чувашской организации ВОС

Самая первая игра кубка КИСИ под названием «Казанбайрам» в нашей республике состоялась в Казани в культурно-спортивном реабилитационном комплексе ВОС 1 марта 2003 года. В ней в числе команд из российских регионов приняли участие несколько команд из Казани и республики. Игра была проведена совместно с библиотекой. Сотрудники библиотеки в полном составе выступили в качестве волонтеров, осуществляли сопровождение команд, помогали в решении организационных вопросов и т.д.

«В течение всего дня нас опекала сотрудница РСБС Т.И. Чернова. Если сказать, что эта очень внимательная женщина стала нашим добрым талисманом, именно благодаря ей мы сумели так успешно выступить, это вряд ли будет преувеличением. К слову сказать, такой великолепной организации игр, размещения и питания гостей, когда за каждой командой закрепляется специальный работник, который опекает её в течение всего дня, мы больше нигде не видели. – вспоминает Р. Гардиев. Стоит отметить, что команда под его руководством стала на этой игре сильнейшей и завоевала победу.



Игра КИСИ в КСРК ТРО ВОС

Чуть позже был учреждён Кубок КИСИ Татарстана, который проводится 1 раз в два года в целях всесторонней социокультурной реабилитации, создания комфортных условий для развития интеллектуальных и творческих способностей инвалидов.

В разные годы игры КИСИ были ознаменованы различными событиями. 2005 год стал знаковым проведением 1000-летия Казани и в череде интеллектуальных игр года особым стала игра «Знаешь ли ты Казань?».

В 2006 году команда «Ума палата», состоящая из членов Казанской местной организации ВОС-читателей библиотеки на играх КИСИ завоевывала Открытый Кубок Татарстана КИСИ ВОС.



Выступление Чистопольской команды «Провинциалы»

В 2007 году в четвертый год проведения игр в Казани проводился Всероссийский фестиваль ВОС КИСИ и Открытый Кубок ВОС КИСИ Татарстана. В трехдневном увлекательном интеллектуальном марафоне участвовали 23 команды из 20 регионов России. Как было отмечено ВОСовской общественностью такого еще нигде и никогда не было! Всем командам при вручении почетных дипломов и призов фестиваля была подарена книга члена ВОС, председателя Чистопольской МО ВОС, капитана команды «Провинциалы» г.Чистополя, первого в истории КИСИ «Магистра ВОС

«КИСИ» Рифката Гардиева «Это больше, чем игра!» и авторский диск вдохновителя и организатора игры движения под названием «КИСИ», автора правил увлекательнейших интеллектуальных состязаний и вопросов В.Д. Бухтиярова.

В 2008 году библиотека приняла активное участие в подготовке казанской команды к «5-му Открытому Кубку ВОС команд интеллектуального современного искусства Татарстана», который прошел в КСРК ВОС 31 мая.

В последующие годы в библиотеке были проведены интеллектуальные игры «Первопроходцы», «Летопись жизни и творчества И.А. Гончарова», «Знаете ли вы Гоголя?», «Удивительное рядом с нами», «Казань—город спорта, мира и дружбы».



Интеллектуальная игра 2009г. Слева направо игроки команды «Ума палата»: Айрат Закиров, Дмитрий Володин, Тимур Колесников.

В 2012 году в библиотеке был проведен конкурс на лучшее название клуба любителей интеллектуальной игры, проведены брейн-ринги и интеллектуальные игры на темы: «Звездный час человечества», «Мой дом – планета земля», игра, посвященная Все-

российскому дню библиотек, «Белая трость», «Год истории России». Впервые прошли совместные игры, где состязались вместе инвалиды по зрению и зрячая молодежь инициативной группы проекта «Видим сердцем». В отличие от других игр подобного формата, которые библиотека регулярно проводила среди своих читателей, это первый опыт взаимодействия в интеллектуальных состязаниях незрячих и зрячих. Такие встречи помогают преодолеть барьеры, существующие между людьми с ограниченными возможностями и здоровыми, что способствует социальной адаптации незрячей молодежи и их интеграции в общество, а также формированию адекватного мнения об инвалидах по зрению и воспитания толерантного отношения к ним. Примечательно то, что игра состоялась накануне дня белой трости и в год 25-летия Дня «Белой трости» в России. В рамках декады инвалидов прошла интеллектуальная игра «Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались...», где принимали участие инвалиды по зрению, инвалиды-колясочники и инвалиды по слуху.

В декабре месяце команда юристов-инвалидов по зрению впервые приняла участие в борьбе за I Кубок России по игре «Что? Где? Когда?» среди юристов, которую провел в Казани Р. Аскеров. Всего более 80 юридических команд сыграли одновременно в Москве, Санкт-Петербурге и Казани в любимую интеллектуальную игру, организованную юридической справочной системой «Система Юрист» и Всероссийской ассоциацией юристов. Провели и судили соревнование заслуженные мастера игры, обладатели приза «Хрустальная сова» – М. Поташев, М. Скипский, Р. Аскеров и И. Новиков. Наша команда показала неплохие результаты. В этой игре приняли участие инвалиды по зрению и активные читатели специальной библиотеки для слепых, ведь знаток, который не читает, представить себе невозможно.

В июне 2013 года в библиотеке поселилась сова – Главный Приз Открытого Кубка КИСИ Татарстана.



Марина Платонова и Олег Силахин.

Кубок КИСИ ВОС Татарстана после долгих 7 лет странствий по другим городам вернулся в Казань! Ее на VIII Открытом Кубке Татарстана КИСИ ВОС завоевала Казанская команда читателей и друзей библиотеки «Вектор». Игра состоялась 16 июня 2013 года в НУ «Культурно-спортивный реабилитационный комплекс» Татарской региональной организации ВОС. В Кубке приняло участие 17 команд из разных регионов России. Татарскую региональную организацию ВОС на Кубке представляли 9 команд, из них 5 – из Казани. В упорной борьбе Кубок выиграла команда «Вектор» (г.Казань). Команда решила, что до следующих игр кубок будет храниться в библиотеке. «Традиция интеллектуальных игр зародилась в библиотеке. Библиотека является основной площадкой состязаний. Раз в месяц у нас проходят игры на различные темы, поэтому мы решили, что будет символично поместить кубок именно здесь. Это наш знак признательности к ней за возможность регулярно играть, набирать опыт. И еще не маловажный фактор, что ее здесь все могут посмотреть, потрогать. Библиотека активно популяризирует успехи своих читателей, незрячих и слабовидящих нашей республики. Здесь о наших достижениях узнают боль-

ше людей», отметила участница команды Марина Платонова-Силахина.

В 2014 году в библиотеке были проведены интеллектуальные игры на темы: «Приходи, сказка», «Выборы для всех и каждого», «Русский царь», «Время, стоп!», «Салют, Победа!», «Первая мировая война», «Фильм. Фильм. Фильм», «Начальник станции Северный полюс-1», «Русская опера».

В 2015 году состоялись интеллектуальные игры на темы: «Социальная демография», «Терроризм – главная угроза человечеству», «Животные на войне», «Неизвестный космос», «Экономика и мы», «Избирательное право для всех и каждого», «Медицина и здоровый образ жизни», «Земля моя родная, Татарстан».

2016 год запомнился играми под названием «Российский флот. Моряки и флотоводцы», «Звучи, о арфа ты, все о Казани мне», «Легенды и мифы Древней Греции», «Безбрежная ширь океана и тихая заводь пруда», «Советское кино в годы войны», «День Российской печати», «Прекрасных женщин имена» (великие женщины в истории), «Русский рубль: веги истории».

В 2017 традицию проведения интеллектуальных состязаний продолжили игры «Рождение РККА (Советской армии)», «Через века, через года», «Кто стучится в дверь ко мне», «Великих женщин имена», «100 лет Баргузинскому заповеднику»; «От Рождества до Крещения».

В 2018 году интеллектуальные игры по-прежнему остаются одним из самых популярных мероприятий среди читателей. Так проведены интеллектуальные игры на темы: «Весь мир – театр»; «В мире Тургенева», посвященная 200-летию со дня рождения писателя; «Знакомый незнакомец», посвященная 150-летию со дня рождения М.Горького; «Футбол без границ»; «Год волонтерства»; «100 лет с окончания Первой мировой войны», «Сталинградская битва: 200 дней и ночей» и «Волшебный Новый Год».



2019 год был ознаменован играми на темы: «Подвиг защитников Ленинграда», «Причуды памяти моей. К 100-летию со дня рождения писателя Д.Гранина», «Казань театральная; «Святые защитники Отечества»; «Россия. История и судьбы», «О тебе Казань – любимый город»; «Великий Пушкин», «Волшебный новый год», «Древняя Русь, и Великая Степь».

2020 году читатели сразились в своих знаниях в играх «Моя семья и другие звери» к 95-летию со дня рождения английского писателя Д.М. Даррелла и «Страна четырех рек».

В 2021 году в связи с запретом на проведение массовых мероприятий ввиду ограничений связанных с пандемией коронавируса было проведено всего несколько игр.

В рамках открытого городского молодежного, образовательного, реабилитационного, патриотического форума инвалидов по зрению Татарской региональной организации ВОС отделом организационно- методической и библиографической деятельности была организована интеллектуальная игра, посвященная году родного языка и национального единства и традиционная игра по вопросам избирательного права.



Интеллектуальная игра, посвященная году родного языка и национального единства

К 76-годовщине Победы в Великой Отечественной войне отделом обслуживания проведена игра «В том суровом сорок первом».

2022 год изобилует играми «Сто народов – одна семья», «Богатство русского фольклора», «Мелодии Рождества», «Байкал – священный дар природы», «В дружбе народов – сила России», «Великий разбойник» (355 лет назад началась крестьянская война под руководством Степана Разина), «Традиции Казанской губернии Петровских времен» (Великие правители России), «Татарстан – наш край родной», «Мир Марины Цветаевой» (к 130-летию со дня рождения русской поэтессы М.И. Цветаевой), «СССР – страна мечтателей и героев» (к 100-летию СССР).

15 октября 2022 года в Казани состоялся розыгрыш XIII Открытого кубка ВОС команд интеллектуального современного искусства Республики Татарстан им. Р.Г. Гардиева. Особенностью этого кубка было то, что он посвящался памяти первого магистра «КИСИ» Р.Г. Гардиева. Инициативная группа игроков обратилась в правление Татарской региональной организации ВОС с просьбой

о присвоении кубку имени почётного члена общества слепых Татарстана. Учитывая это заявление и большой вклад в развитие Татарской РО ВОС Рифката Гарайхановича Гардиева, 16 декабря 2021 года правление татарского общества слепых присвоило кубку имя «Открытый кубок ВОС команд интеллектуального современного искусства Республики Татарстан им. Р. Г. Гардиева».

Как свидетельствуют темы и названия, практика интеллектуальных игр не ограничивается узкими сферами знания как литература, искусство и наука, а охватывает самые разнообразные темы. С февраля 2012 года в целях повышения гражданско-правовой культуры и избирательной активности инвалидов по зрению проходят интеллектуальные игры по истории выборов, избирательному праву и процессу. Они проводятся совместно с Центральной избирательной комиссией Республики Татарстан в рамках совместных мероприятий избирательной комиссии и библиотеки, направленных на создание безбарьерной информационной среды и равных возможностей для избирателей с ограниченными физическими возможностями.



Традиционная игра по вопросам избирательного права.

Тематика игр, проводимых с периодичностью раз в год, меняется в зависимости от избирательной повестки года. Это могут быть выборы различных уровней, день единого голосования, приуроченные к юбилейным датам избирательной системы и т.д. Изначально игры проходили во время проведения Дней молодого избирателя в Республике Татарстан, далее даты игр также корректируются. Традиционно в рамках мероприятий отыгрываются 30-40 вопросов, касающихся самых разнообразных аспектов избирательного права: предстоящих выборов депутатов, современного российского законодательства в области избирательного права, истории выборов в нашей республике, России и зарубежных странах, высказываний мыслителей и политологов, отражение темы выборов в жизни и разных видах искусства. Особое внимание уделяется вопросам правового просвещения, в том числе и аспектам электоральных процедур. Вопросы игры составляются организационно-методическим отделом библиотеки и проходят экспертизу представителей ЦИК. В 2013 году возможность попробовать себя автором вопросов была предоставлена и читателям. К 20-летию избирательной системы Российской Федерации совместно с центризбиркомом и АНО «Федерация интеллектуальных игр Республики Татарстан» был проведён Республиканский конкурс «20 лучших вопросов интеллектуальных игр на Кубок ЦИК Республики Татарстан по истории выборов, избирательному праву и избирательному процессу». Он вызвал большой интерес. На конкурс поступило более 50 вопросов от 27 участников с ограниченными физическими возможностями из Лаишевского, Сабинского, Кукморского районов республики и г.Казани. По итогам конкурса были определены 20 лучших вопросов, которые получили ценные призы от ЦИК РТ. В большинстве случаев в них принимают участие команды из Казани, также есть практика включения команд из районов республики, Республики Марий Эл. В 2013 году в игре помимо незрячих принимали участие и граждане, которые имеют нарушения функций опорно-двигательного аппарата. В 2022 году впервые участниками игры стали реабилитанты из разных регионов Российской Федерации, проходящие реабилитацию на учебно-лечебно реабилитационных курсах для незрячих и слабовидящих людей по проекту «Видеть и слышать сердцем» в центре «Ярдэм».

Несмотря на сложность темы, состязания по избирательному праву всегда получают живой отклик среди читателей и игры проходят ярко, интересно в по-настоящему азартной и динамичной атмосфере. Некоторые вопросы вызывают и жаркие споры. Участникам нравится, и общаться друг с другом, «докручивая» версию другого и отвечать на вопросы, совместно приходя к правильному решению.

Развитие информационных технологий дало возможность проводить игры с участниками из других городов. В практику вошли и мероприятия межрегионального и даже международного уровня.

Так в 2019 году был проведён межрегиональный интеллектуальный онлайн-турнир «Ставрополье и Татарстан: культурная палитра». Его участниками стали читатели двух специальных библиотек для слепых из Ставрополя и Казани, как непосредственные игроки турнира, так и те, кто пришел поддержать свою команду. Команда интеллектуалов Казани сыграла с командой Ставрополя по скайпу. Команду из Казани представляли активные игроки команд интеллектуального современного искусства (КИСИ) во главе с ведущим О. П. Силахиным, актером театра. В составе ставропольской команды играли молодые читатели, для которых этот турнир стал первым опытом демонстрации своих интеллектуальных сил. Помогали им в этом ведущие – Т.А. Четвертакова и Е.В. Свешникова, специалисты библиотеки. Надо отметить, что это был первый опыт проведения подобного мероприятия для читателей в формате on-line. Главной целью турнира стал межкультурный обмен двух регионов и расширение социальных контактов людей с нарушением зрения.

Турниру предшествовала большая подготовительная работа. Было решено, что тематика вопросов игры будет посвящена историко-культурным и другим особенностям Республики Татарстан и Ставропольского края. Команде из Татарстана необходимо было изучить историю Ставропольского края, а дружественной команде из Ставрополя – историю Татарстана. Участники очень серьезно готовились к этой игре, для них проводились специальные встречи-беседы в библиотеках.

Каждой команде из 5 человек необходимо было ответить на 10 вопросов, касающихся тематики турнира. Отметим, что ни одна из сторон не знала, как будут звучать сами вопросы. Поэтому для читателей это был волнительный момент. Обе команды проявили максимум эрудиции и фантазии в ходе игры. Например, участники из Казани при ответе на вопрос об археологических раскопках на территории Ставрополя рассказали об интересной находке в Невинномысске – «человекобаране», о которой не все члены команды из Ставрополя слышали. Для игроков Татарстана стало также открытием наличие в их регионе озера Провал, подобному тому, что находится в Пятигорске.

Приятной неожиданностью в завершении встречи для участников игры из Ставрополя стало награждение памятными подарками – сувенирными кружками с изображением Казанского Кремля.

Как отметили участники, в целом встреча получилась интересной и познавательной. Такие мероприятия стимулируют к расширению своего кругозора. Поэтому организаторы турнира высказали предложение продолжать сотрудничество в части проведения подобных он-лайн мероприятий для читателей. Запись игры доступна по <https://clck.ru/34PAqJ> А в декабре 2019 года состоялась международная игра «Что? Где? Когда?», посвящённая юбилею Луи Брайля между Республиканской специальной библиотекой для слепых и слабовидящих и Областной специальной библиотекой для незрячих и слабовидящих граждан Павлодарской области (Казахстан).

Это имя известно и почитаемо незрячими и слабовидящими во всем мире. Луи Брайль – создатель уникального рельефно-точечного шрифта, позволяющего писать и читать незрячим людям. В игре приняли участие 2 команды – «Команда города Казани» и «Команда города Павлодара». Читатели двух специальных библиотек в режиме он-лайн соревновались в знаниях и эрудиции.



Международная игра «Что? Где? Когда?». Слева направо за столом игроки казанской команды Рустем Бариев, Марсель Гайфуллин, Фарит Миндубаев, Марина Платонова. Ведущая Гелюся Закирова задаёт вопрос.



Команда Павлодарской области (Казахстан)

Знатоки искали ответы на вопросы, связанные с жизнью и деятельностью Луи Брайля, истории создания и развития уникальной системы письменности, национальных шрифтов разных народов, об известных незрячих людях внесших вклад в развитие системы Брайля и популяризации имени великого тифлопедагога. Организаторами каждой из сторон были подготовлены 14 вопросов, которые были распределены по секторам. Один из секторов содержал вопросы БЛИЦ, в котором за 20 секунд знатоки отвечали на три вопроса. А также сектор ЗЕРО – черный ящик. Игроки команд с каждой стороны отвечали на вопросы организаторов - соперников. Порядок вопросов определяла стрелка волчка. Игра шла до 6 очков.

Во время музыкальной и литературной паузы звучали песни и стихи в исполнении игроков команд. А также ведущая со стороны Казани Гелюся Закирова презентовала участникам игры издания библиотеки, выпущенные к 210-летию Луи Брайля и 85-летию создания татарского шрифта Брайля. Игра была интересной и увлекательной. Победителем игры, стала команда Казани. Подводя итоги, игроки и организаторы отметили, что не столь важно, кто победил в этой игре, гораздо важнее – дружеское общение двух народов, работа в команде, новые знания и положительные эмоции, которые они получили от игры.



Олег Петрович Силахин

Со дня внедрения в практику культурно-досуговой деятельности на протяжении долгих лет автором вопросов и бесменным ведущим интеллектуальных игр оставался Олег Петрович Силахин. Харизматичный актёр и ведущий, эрудит, обладатель уникального тембра и собственного неподражаемого стиля он всегда собирал большое количество, желающих участвовать, что читального зала библиотеки порой становилось недостаточно. Олег Петрович оставил яркий след, как в истории интеллектуального движения, так и в социокультурной жизни общества слепых и добрую память в сердцах незрячих.

В связи с болезнью О. П. Силахина в 2019 году ведущими игр выступали в сотрудники библиотеки Лобачёва Ирина Юрьевна, Сычёва Ольга Юрьевна, Закирова Гелюся Тафкиловна. А осенний сезон игр 2019 года открыл новый ведущий, инвалид по зрению Колесников Тимур Амирович.



Тимур Колесников ведёт игру

Начиная с 2020-х годов, библиотека позиционирует игры как вид деятельности, где читатели могут проявить себя в самых разных социальных ролях: просто участник, активный участник, ве-

душий, организатор, инициатор и т.д. Так с 2022 года игры начали готовить сами читатели-игроки Марина и Алексей Пижонковы, Артём Каменщиков, Эльза Рафикова, Тимур Колесников и другие.



Эльза Рафикова ведёт игру

Также интерес к проведению интеллектуальных игр растёт и в местных организациях ВОС. С 2018 года по 2021 год члены Казанской местной организации ВОС удалённо участвуют в спортивных версиях игр «Что? Где? Когда?», проводимых в городе Санкт-Петербург. В последние годы нашли развитие различные игры тематического характера. Очень полюбили игры по типу «Ерундопель», где игрокам задаются 120 вопросов с 3 возможными вариантами ответов. Игра представляет собой набор карточек, на лицевой стороне которых приведено редкое и забавное слово и три варианта его значений. Из них только один правильный. Задача игрока - определить его и, перевернув карточку, проверить себя или другого участника игры. Такие карточки закупаются Казанской и Набережночелнинской местными организациями, которые обмениваются друг с другом. Помимо участия в командных интеллектуальных играх, многие взрослые увлечены кроссвордами. Кроссворд - это головоломка, в которой требуется отгадать слова.

Настоящие любители кроссвордов знают, что эта игра не только доставляет радость, помогает с пользой провести свободное время, но и расширяет кругозор, тренирует память, развивает мышление, формирует такие важные качества как внимательность, усидчивость, находчивость и многое другое.

С 2022 года в читальном зале библиотеки каждую неделю собираются любители кроссвордов. Ведущие мероприятия – сотрудники отдела обслуживания подбирают для игры интересные кроссворды из периодических изданий. Участники – незрячие и слабовидящие читатели отгадывают слова, описание которых озвучивают ведущие игры. Очко получает игрок, который первый правильно назовет слово.



Беседка кроссвордиста

Все игры проходят в теплой дружественной обстановке. Шутки и юмор помогают приятно провести время, а коллективное обсуждение сложных вопросов достичь истины.

По окончании игры ведущие подсчитывают и озвучивают количество очков, заработанных участниками.

В заключении можно отметить, что в настоящее время интеллектуальные игры – это любимый вид мероприятий читателей

нашей библиотеки. Азарт, возможность узнать много нового и интересного, общение, дух соревнования, радость от правильного ответа и многое, многое другое – вот что делает притягательным для людей участие в такого рода турнирах. Интеллектуальные игры, проводимые в библиотеке, являются формой популяризации образования, знания, креативного мышления и других компонентов интеллекта. Эти ключевые для современного общества качества используются инвалидами по зрению в командной работе, то есть в сочетании с развитием коммуникативных навыков. Инвалиды по зрению получают стимул к самообразованию.

Как мы видим интеллектуальные игры в библиотеке и игры на кубок КИСИ – разные и в тоже время дополняющие друг друга мероприятия. На протяжении многих лет они идут параллельно друг-другу, давая нашим читателям возможность реализовать свой человеческий капитал, конвертировать его в знакомства и авторитет, творчески и интеллектуально развиваться.

В помощь проведению интеллектуальных игр

Положение кубка КИСИ ВОС

Всероссийский Кубок ВОС команд интеллектуального современного искусства «КИСИ» (далее – Кубок) учреждён в 2003 году Центральным правлением Всероссийского общества слепых.

Цели и задачи Кубка

Целями и задачами Кубка являются:

- всестороннее гармоничное развитие людей с инвалидностью и дальнейшее совершенствование работы в сфере социокультурной реабилитации инвалидов по зрению;
- расширение процесса интеграции инвалидов в гражданское общество;
- создание комфортных условий для развития интеллектуальных и творческих способностей инвалидов по зрению;
- внедрение в практику современных, адаптированных к потребностям незрячих форм активного отдыха, прежде всего игровых в сочетании с художественными программами;
- развитие плодотворного, содержательного досуга;
- популяризация научных знаний среди инвалидов по зрению, с применением новейших информационных технологий;
- привлечение молодёжи во Всероссийское общество слепых;
- привлечение внимания общественности и средств массовой информации (СМИ) к проблемам людей с инвалидностью и формирования позитивного общественного мнения об инвалидах по зрению;

Учредители Кубка

Учредителями Кубка выступают Общероссийская общественная организация инвалидов «Всероссийское ордена Трудового Красного Знамени общество слепых» и Общероссийский союз общественных объединений «Национальный Парадельфийский комитет России» (НПДКР).

Оргкомитет Кубка

Всю работу по подготовке и проведению Кубка осуществляет Оргкомитет, формируемый из представителей организаций уч-

редителей и специалистов в сфере культуры и социальной реабилитации.

Оргкомитет имеет право персонально приглашать руководителей министерств, представителей администраций субъектов РФ, местного самоуправления, общественных организаций, депутатов, активистов и ветеранов ВОС, деятелей культуры, искусства и шоу-бизнеса, а также представителей СМИ и жертвователей.

Место и сроки проведения Кубка

Игры Кубка проводятся ежегодно два раза в год в различных регионах России независимо друг от друга.

Продолжительность мероприятия и церемонии награждения победителей Кубка – один день.

Место и сроки проведения Кубка определяются Программой ВОС «Реабилитация инвалидов по зрению», утверждаемой Постановлением ЦП ВОС на соответствующий год.

В случае необходимости, Оргкомитет имеет право переносить сроки и место проведения Кубка, а также изменять продолжительность мероприятия.

Требования к участникам Кубка

В каждой игре Кубка участвуют представители региональных организаций, хозяйственных обществ и учреждений ВОС, специальных учебных заведений и сборные коллективы. Одна региональная организация ВОС может представить на игру не более двух команд. Регион, принимающий у себя игры Кубка, имеет право на двойное представительство (до четырёх команд). К участию в играх Кубка допускаются команды от 4-х до 9-ти человек. Не менее 50% членов команды составляют инвалиды по зрению. При необходимости могут быть сформированы сборные команды из представителей нескольких региональных организаций ВОС. Оргкомитет имеет право допускать к играм вне конкурса команды, состоящие из зрячих участников, например, журналистов и жертвователей.

Заявки вместе с вопросами (приложение 1) на участие в играх Кубка представляются по установленной форме и подаются не позднее, чем за 30 дней до проведения игр в адрес Оргкомитета: 125252, г. Москва, ул. Куусинена, д. 19А, Оргкомитет Кубка ВОС «КИСИ».

Контактный телефон (499) 943-35-06, телефон/факс: (499)943-34-60, адрес электронной почты: cultura@ksrk.ru.

К заявке, в соответствии с рекомендациями (приложение 2), обязательно прилагаются не менее 10 качественных авторских вопросов, без которых участие в играх не рассматривается.

Всем участникам Кубка при себе необходимо иметь паспорт, для инвалидов - справку МСЭ (ВТЭ). Основанием для участия в Фестивале является вызов Оргкомитета.

Программа Кубка

Каждая игра Кубка проводится в течение одного выходного дня. Команды выступают в двух видах соревнований: художественно-тематической программе (конкурс «Приветствие») и в интеллектуальной игре (приложение 3). Результаты соревнований суммируются, что позволяет определять победителей и призёров игр Кубка.

Финансирование Кубка

Финансирование расходов осуществляется:

- на подготовку и проведение Кубка, в том числе расходы на призовой фонд

- за счёт средств учредителей и жертвователей;

- на оплату организационных расходов - за счёт бюджетов НУ «КСРК ВОС», региональной организации ВОС, принимающей Кубок, и жертвователей;

- на оплату проезда, проживания (при необходимости) и питания участников игр Кубка - за счёт средств направляющей организации, жертвователей или непосредственно за счёт участников команд.

Порядок поощрения участников Кубка

Командам-победителям каждой игры Кубка присуждаются следующие денежные премии:

- первая премия 15000 рублей;

- вторая премия 12000 рублей;

- третья премия 10000 рублей.

Присуждаются шесть поощрительных премий по 2000 рублей каждая и шесть индивидуальных премий по 1000 рублей в различных номинациях, определяемых Оргкомитетом.

Жюри имеет право не присуждать, делить премии и переносить их в другие номинации в пределах премиального фонда. Государственные, общественные, творческие и коммерческие организации, а также жертвователи и частные лица по своей инициативе могут учреждать и присуждать специальные премии и призы участникам Кубка.

Приложение 2

Рекомендации авторам вопросов для проведения Всероссийского Кубка ВОС «КИСИ»

1. При составлении вопросов следует обязательно указывать их авторов, а также источники, которыми Вы пользовались.

2. Нельзя присылать уже опубликованные или заимствованные из телевизионных и радиопередач вопросы.

3. В зависимости от сложности вопросов, их «стоимость» составит от 1 до 3 баллов.

4. Желательно, чтобы вопросы отражали различные темы. Приветствуются вопросы по истории, деятельности Всероссийского общества слепых и роли великих незрячих в мировой истории.

5. Часть вопросов может быть оформлена фонограммными фрагментами или треками фильмов и спектаклей, инструментальных произведений и арий, современных композиций и песен прошлых лет, а также звуками окружающего мира и знакомыми голосами. Продолжительность трека не должна превышать минуты, рекомендуемое время трека – 30 секунд. Необходимые звуковые материалы, записанные на диске или флэш-карте, предоставляются в Оргкомитет по прибытии на игру Кубка.

6. Не рекомендуется задавать вопросы, ориентированные исключительно на зрительное восприятие или на которые могут дать ответы только местные жители. Можно спрашивать о фактах из биографий художников или сюжетах знаменитых картин, но при этом не следует интересоваться цветовой гаммой герба Вашего города. Примером некорректности может служить вопрос о цвете самой старой линии на схеме Московского метрополитена. Этого

не может знать инвалид по зрению, тем более живущий в провинции.

7. Следует стараться избегать числовых ответов, особенно конкретных дат. Предпочтение отдаётся заданиям, которые можно выполнить, используя логическое мышление, сопоставив несколько широко известных фактов. Почти классическим стал вопрос: «Какой инструмент назван в честь великого слепого?». Если сообщить, что инструменты бывают и музыкальными, то вспомнить легендарного сказителя Баяна не составит труда.

8. Нужно учитывать уровень образования и сферу интересов большинства незрячих интеллектуалов. Далеко не все из них владеют компьютером, поэтому лучше не спрашивать электронный адрес КСРК ВОС. В то же время вопрос: «Кто или что является причиной болезней людей и умных машин?» имеет право на существование, вспомнить «вирус» в состоянии любой знаток.

9. Имеет значение текстовое изящество и образность, точность и краткость изложения вопросов, а также оригинальность мышления автора.

10. Интеллектуальное творчество участников должно быть озвучено во время игры одним из авторов.

Приложение 3

Правила Всероссийского Кубка ВОС команд интеллектуального современного искусства «КИСИ»

1. Правила Всероссийского Кубка ВОС команд интеллектуального современного искусства «КИСИ» распространяются равнозначно на каждую игру Кубка.

2. Каждая команда вместе с заявкой присылает в Оргкомитет не менее десяти оригинальных вопросов на любые темы, пять лучших используются в играх Кубка.

3. Перед торжественным открытием Кубка проводится регистрация участников. При этом организаторы с капитаном команды сверяют список игроков, согласно заявке, и вносят необходимые изменения. Капитану выдаётся нагрудная табличка с названием команды, которая представляет соответствующую региональную

организацию ВОС, бланк затрат на мероприятие, отмечается командировочное удостоверение.

4. Перед началом игр проводится жеребьевка, распределяющая команды по игровым группам.

5. Игра в каждой из групп Кубка начинается с конкурса «Приветствие». Конкурс проходит, согласно жеребьевке. Приветствие длится от 5 до 7 минут. В нем могут принимать участие все члены команды, до девяти человек. Приветствие имеет единую тему и сквозной сюжетный ход. Приветствие может быть театрализованным, музыкальным (в том числе с использованием фонограмм). Поощряются многожанровые выступления, авторские программы, высокий исполнительский уровень и оригинальность.

6. Максимальная оценка конкурса «Приветствие» - 5 баллов. Дополнительные баллы можно получить за исполнительское мастерство, оригинальность и новаторство.

7. Результаты конкурса «Приветствие» оглашаются перед началом интеллектуальных соревнований в группе.

8. По окончании конкурса «Приветствие» игроки (не более шести от каждой команды) согласно жеребьевке занимают места за игровыми столиками, и начинаются интеллектуальные соревнования.

9. В ходе отборочных соревнований командам первой группы, задаются авторские вопросы команд из второй группы, согласно жеребьевке. Когда в борьбу вступают участники второй группы, им задаются вопросы команд третьей группы, согласно жеребьевке, и так далее. Последней группе задаются вопросы команд из первой группы.

10. Капитан первой команды представляет участников своего коллектива. Ведущий называет команду, на вопросах которой играет первый круг, и количество вопросов. Капитан выбирает номер вопроса из предлагаемых. В течение всего круга капитаны остальных команд выбирают из вопросов той же команды.

11. На обдумывание и обсуждение вопроса дается 30 секунд. Если команда, выбравшая вопрос, на него не отвечает, право ответа переходит к следующей команде. Таким образом, ответить на вопрос имеют возможность все команды, до тех пор, пока жюри не признает ответ полным.

12. Второй круг начинается со второй команды, и в игре теперь задаются вопросы следующей команды второй группы.

13. Капитаны остальных команд также начинают очередные круги соревнований. Всего в группе играет столько кругов, сколько в ней команд (то есть 3, 4 или 5)

14. Когда число кругов, равное числу команд, сыграно, отборочный этап для команд группы считается завершённым. Жюри объявляет оценки каждой команды за интеллектуальную часть игры, общую сумму баллов, а также победителя, который сразу выходит в финал игры.

15. Далее начинаются отборочные игры второй группы, начиная с конкурса «Приветствие». Игра ведётся по тем же правилам.

16. Проводится полуфинал (на вопросах Оргкомитета), для выявления команд, занимающих свободные места в финальной пятёрке игры. При равенстве баллов, может проводиться блиц-турнир, в котором каждой команде задаётся два вопроса по общим правилам.

17. Финальная часть игры проводится по правилам интеллектуальных соревнований в группах, без учёта предшествующих результатов игр в группах.

18. В финальной части игры знатокам предлагается 25 вопросов на разные темы, авторами которых являются члены Оргкомитета или жюри.

19. Вопросы в полуфинале и финальной части могут оформляться аудиотреками, которые являются фрагментами музыкальных произведений, спектаклей, кинофильмов, или звуками окружающего мира. Они являются подсказкой при ответе на вопрос.

20. В полуфинале и в финальной части используются вопросы различной «стоимости», большинство из них оцениваются в один балл. Если на вопрос необходимо дать два ответа, то вопрос оценивается в два очка, соответственно на трёхбалловый вопрос надо дать три ответа. Каждый капитан играющей команды выбирает номер вопроса и лишь тогда узнаёт его стоимость.

21. Победителю финала вручается переходящий Кубок.

22. Команда, завоевавшая переходящий Кубок, обязана организовать его доставку в адрес Оргкомитета не позднее, чем за де-

сять дней до начала второго этапа (финальной игры) следующего года.

23. За нарушение правил или некорректное поведение команда может быть оштрафована: снятием баллов, удалением одного из игроков, в крайнем случае, может быть применена дисквалификация.

24. При необходимости Оргкомитет Кубка может вносить изменения и дополнения в правила игр, оповестив об этом всех участников игр.

Положение Открытого Кубка ВОС команд интеллектуального современного искусства Республики Татарстан

Открытый Кубок ВОС команд интеллектуального современного искусства (КИСИ) Татарстана (далее – Кубок) учрежден в 2003 году Центральным правлением Всероссийского общества слепых совместно с Татарской региональной организацией ВОС.

Открытый Кубок ВОС «КИСИ» Татарстана проводится в целях всесторонней реабилитации, создания комфортных условий для развития интеллектуальных и творческих способностей инвалидов по зрению, прежде всего Татарстана и других регионов Поволжья.

Основными задачами Кубка являются:

- содействие интеграции инвалидов по зрению в общество;
- привлечение внимания к проблемам инвалидов;
- популяризация научных знаний среди инвалидов по зрению, а также освоение и развитие оригинальных видов искусства.

Учредители Кубка

Учредителями Кубка ВОС «КИСИ» Татарстана выступают:

- Татарская региональная организация ВОС;
- Некоммерческое учреждение «Культурно-спортивный реабилитационный комплекс» ТРО ВОС.

Оргкомитет Кубка

Всю работу по подготовке и проведению Кубка осуществляет Оргкомитет, формируемый из представителей организаций учредителей и специалистов в сфере культуры и социальной реабилитации.

Оргкомитет имеет право персонально приглашать руководителей министерств, представителей администраций субъектов РФ, местного самоуправления, общественных организаций, депутатов, активистов и ветеранов ВОС, деятелей культуры, искусства и шоу-бизнеса, а также представителей СМИ и жертвователей.

Место и сроки проведения Кубка

Кубок проводится раз в два года по нечетным годам.

Игра Кубка проводится в течение одного дня в городе Казани в НУ «КСРК» ТРО ООИ ВОС.

По согласованию с учредителями Оргкомитет Кубка может переносить дату и место проведения игр.

Требования к участникам Кубка

В играх Кубка принимают участие команды региональных организаций, хозяйственных обществ и учреждений ВОС и местных организаций ВОС.

К участию в играх Кубка допускаются команды от 3-х до 9-ти человек, не менее 50% членов команды составляют инвалиды по зрению. При необходимости могут быть сформированы сборные команды из представителей нескольких региональных организаций ВОС.

Заявки на участие в Кубке представляются по установленной форме и подаются не позднее, чем за 14 дней до проведения игр в адрес Оргкомитета: **420095, г. Казань, ул. Серова, дом 7**

Всем участникам Кубка при себе необходимо иметь паспорт, для инвалидов - справку МСЭ (ВТЭ).

Основанием для участия в Кубке является вызов Оргкомитета.

Программа Кубка

Команды выступают в двух видах соревнований: художественно-тематической программе (конкурс «Приветствие»), продолжительностью до 5 минут, и в интеллектуальной игре.

Результаты соревнований суммируются, что позволяет определять победителей и призеров игр Кубка.

Правила игры прилагаются.

Финансирование Кубка

Финансирование расходов осуществляется:

- на подготовку и проведение Кубка КИСИ, в том числе расходы на призовой фонд и оплату жюри – за счет средств НУ КСРК ТРО ВОС и жертвователей;

- на оплату проезда, суточных, проживания (при необходимости) участников команд – за счет средств направляющей организации, жертвователей.

Порядок поощрения участников

Командам-победителям присуждаются премии:

- первая премия – **7.0 тыс. рублей;**
- вторая премия – **5.0 тыс. рублей;**

- третья премия – **3.0 тыс. рублей**;
 - шесть поощрительных премий – **по 1.0 тыс. руб.**
- при наличии финансовых средств в следующих номинациях:
- «Самый дружный коллектив»;
 - «Самая универсальная команда»;
 - «За яркое художественное воплощение»;
 - «За волю к победе»;
 - «За творческие достижения»;
 - «Знатокам истории Татарстана».

Государственные, общественные, творческие и коммерческие организации, а также жертвователи и частные лица по своей инициативе могут учреждать и присуждать специальные премии и призы участникам Кубка.

Приложение

Правила игры Открытого Кубка ВОС «КИСИ» Республики Татарстан.

1. Перед началом соревнования проводится жеребьевка команд. Соревнования Кубка начинаются с приветствия, продолжительностью до 5 минут, в котором могут принимать участие все 9 членов команды. Приветствие должно объединяться единой темой. Максимальная оценка за художественное приветствие 10 очков.

2. Приветствие может быть театрализованным (в том числе с использованием фонограмм) или музыкальным. Поощряются комбинированные выступления, состоящие из номеров различных жанров, высокохудожественные и авторские программы.

Дополнительные очки можно получить за исполнительское мастерство, оригинальность и юмор.

3. После показа приветствий жюри выставляет оценки, а затем 6 знатоков от каждой команды занимают места за соответствующими игровыми столиками.

4. В отборочных соревнованиях команды выступают согласно жеребьевке по группам, в которых должно быть не более 5 команд.

5. В соревнованиях разыгрываются темы:

1. ЛОЗУНГИ

2. МЕДИЦИНА
3. АВИАЦИЯ И КОСМОНАВТИКА
4. ТРАНСПОРТ
5. НАГРАДЫ И ЗВАНИЯ
6. ДИКТАТОРЫ
7. ТАМ ЖИВУТ НЕСЧАСТНЫЕ ЛЮДИ ДИКАРИ
8. ГЕОГРАФИЯ
9. ЖИВОТНЫЕ НА ВОЙНЕ
10. ПРОДОЛЖАЕМ РАЗГОВОР О МУЗЫКЕ
11. В ТЫЛУ И НА ФРОНТЕ
12. ШПИОНСКИЕ СТРАСТИ
13. ЗАГАДКИ, ПОСЛОВИЦЫ, ПОГОВОРКИ

В каждой теме по 10 вопросов, различной стоимости, часть из них оформлена фонограммами.

6. Капитан первой команды представляет участников своего коллектива, называет выбранную тему и номер вопроса в ней. В первом круге все капитаны выбирают вопросы по теме, названной первым капитаном.

7. Второй круг начинается с команды №2, её капитан также выбирает тему для всех участников группы. Капитаны остальных команд назначают темы по очереди в соответствующем круге.

8. Каждый капитан выбирает тему один раз, а номер вопроса 5 раз, в туре разыгрывается один вопрос, следовательно, в группе, состоящей из 4-х команд, разыгрывается 20 вопросов из 4-х тем. Если команд 5 – то число вопросов возрастает до 25 из 5 тем, при этом шансы участников уравниваются. На обдумывание и обсуждение вопроса даётся 30 секунд.

9. При досрочном ответе команда экономит 30 секунд, которые можно использовать в любой момент на том же этапе игры.

10. Если после обсуждения капитан команды, выбиравший вопрос, не справляется с заданием, то право на ответ передаётся следующей команде, затем по очереди всем командам группы.

11. Очки, полученные в интеллектуальной игре суммируются с полученными за приветствие.

12. При необходимости, для выявления сильнейшей команды проводится блиц-турнир, в котором каждой команде задаётся один вопрос по общим правилам, если счёт остаётся равным, то от жю-

ри или ведущего предлагается ещё 3 вопроса, без предоставления времени на обдумывание. Первая, давшая правильный ответ команда, признаётся победительницей.

13. В финальную часть соревнований выходят пять сильнейших команд: победители отборочных групп и одна или две команды, набравшие наибольшее количество очков. Представительство зависит от количества отборочных групп.

14. В финальной части знатокам предлагается 25 более сложных вопросов на разные темы. Капитан играющей команды выбирает номер вопроса и лишь тогда узнаёт его стоимость и тематику, а также оформляется ли он треком.

15. Победителю финала вручается переходящий Кубок и главный денежный приз, остальные сильнейшие команды получают награды, соответствующие занятым местам и творческим достижениям.

16. Шесть поощрительных командных призов получают лучшие региональные команды, отличившиеся в группах или в финале.

17. При необходимости Оргкомитет Кубка может вносить изменения и дополнения в правила игры.

Вопросы к КИСИ, посвященному Р. Г. Гардиеву

Автор вопросов Г.Т. Закирова, зав. отделом организационно-методической и библиографической деятельности Республиканской специальной библиотеки для слепых и слабовидящих.

1. Движение КИСИ занимало большое значение в жизни Рифката Гарайхановича Гардиева. Он ярко играл и много писал об этом. В 2004 году в Республиканской специальной библиотеке для слепых и слабовидящих увидел свет сборник, в котором Рифкат Гарайханович собрал и систематизировал все материалы, связанные с играми его команды, и стал яркой иллюстрацией достижений этой команды. Назовите его название.

Ответ: «Это больше чем игра»

2. 7 января 2003 года. Именно в этот день команда «Провинциалы», капитаном которой был Рифкат Гарайханович впервые приняла участие в КИСИ. Назовите название кубка (игры), в котором впервые приняла участие и победила команда.

Ответ: «Казан-байрам»

3. В 1975 году окончив школу всего с одной «четвёркой» я вместе с двумя одноклассниками подал документы на физико-математический факультет Казанского государственного педагогического института. – пишет Рифкат Гардиев в своей автобиографии.

Что это за предмет, который, испортил аттестат выпускника?

Ответ: Физкультура

4. Рифкат Гарайханович ярко проявил себя во многих областях, он был грамотным руководителем, ярким самобытным поэтом, самодеятельным артистом и многое другое. А вот карьера на этом поприще не принесла ему успех. Она хоть и не была успешной, но позволила выработать достаточно независимую позицию к жизни и происходящим событиям... пишет он сам. Назовите эту отрасль

Ответ: Политика. В 1990 году после выдвижения Пленума Татарского Правления ВОС он баллотировался в Верховный Совет

РСФСР, в 1995 и 1999 годах баллотировался в городской Совет Депутатов.

5. Сколько лет Рифкат Гардиев проработал председателем Чистопольской местной организации?

Ответ: 35 лет

6. Этот вид творчества принес Рифкату Гарайхановичу победу в конкурсе на соискание престижной Международной премии творчества инвалидов «Филантроп». О чём идёт речь?

Ответ: Танец. Танцевальный дуэт «Радость» (г.Чистополь) Гардиев Рифкат Гарайханович и Солдатова Валентина Георгиевна стали лауреатами 3 премии в номинации «Исполнительское искусство» в подноминации «Хореография» в 2018 году.

7. Рифкат Гардиев является автором множества стихов, нескольких книг. Писать стихи он стал в достаточно зрелом возрасте. Во время этого события он написал несколько удачных частушек, после чего ему понравились рифмовать и он начал писать стих. Назовите событие, благодаря которому мы обрели поэта Рифката Гардиева

Ответ: Предвыборная борьба (Кампания)

8. В 1979 году, получив диплом учителя математики, Рифкат Гардиев начал трудовую деятельность. Назовите первое место его работы?

Ответ: Республиканская вечерняя школа работающей молодёжи слепых в Альметьевске

9. Рифкат Гардиев, человек разносторонних интересов и увлечений. В одном из номеров всем известного журнала «Наша жизнь» давний друг Рифката Гардиева Владимир Савенков об этом пишет следующее: «Теперь он и признанный поэт, и любитель зимних купаний в камской проруби, и завсегдатай голосовых чатов, и автор, иногда присылающий материалы в «Нашу жизнь». Вот теперь ещё и.... продолжите его, одним словом.

Ответ: Танцор

10. Обладателем какой литературной премии стал Рифкат Гардиев?

Ответ: Литературной премии имени писателя Кояш Тимбиковой

11. Рифкат Гардиев имел звание «Магистр КИСИ». Когда и где ему было присвоено это звание?

Ответ: В марте 2007 года на IV Всероссийском фестивале интеллектуальных игр ВОС

Интеллектуальная игра «В дружбе народов»

Автор вопросов Г.Т. Закирова, зав. отделом организационно-методической и библиографической деятельности Республиканской специальной библиотеки для слепых и слабовидящих.

1. Республика Татарстан многонациональная, но все народы между собой связаны. Что связывает друг с другом все народы, проживающие на территории нашей республики?

Ответ: Дружба

2. Сколько национальностей проживало в РТ согласно последней переписи населения 2010 года? Назовите цифру.

Ответ: 173 национальности

3. Деятельность этой организации, созданной в 1992 году на основе резолюции первого съезда народов Татарстана с участием первого Президента Татарстана Минтимера Шаймиева, охватывает этнокультурное движение всей республики. Назовите его

Ответ: Ассамблея народов Татарстана

4. Число представителей этого народа, включённых в состав Российской Федерации как один из титульных народов, согласно переписи населения 2010 года составляет 3.87% населения России (5 310 649 человек). О каком народе идёт речь?

Ответ: Татары

5. Долго запрягают, но быстро ездят, – говорил первый канцлер Германии Отто Фон Бисмарк об этом народе. О каком народе идёт речь в этом высказывании?

Ответ: русские

6. В основе этого традиционного чувашского народного праздника, который проводится в первую неделю июля игрища и хороводы. Суть торжества в общении после посевной, знакомстве суженных, пении хороводных песен, в которых в той или иной форме были обращения к силам природы с просьбой о богатом урожае, обильном дожде. Как называется этот праздник?

Ответ: Уяв.

7. Современная этнология преимущественно рассматривает их как часть татарского народа, а они считают себя отдельным народом. О какой этноконфессиональной группе идёт речь?

Ответ: Кряшен

8. Это национальное блюдо удмуртского народа представляет собой корзиночки из теста, которые наполняют всем, чем угодно: мясом, овощами, фруктами и т. д. Назовите его

Ответ: Перепечи

9. Это традиционное мучное блюдо казахов, казаков, башкиров, калмыков, киргизов, алтайцев, монголов, татар, тувинцев, туркменов, узбеков. Название переводится, как «стремление к объединению, родству, братству». Назовите это блюдо.

Ответ: Баурсаки

10. Представители этого народа проживающего в Татарстане – одна из самых небольших общин (Около 150 человек). Более ста лет чистка и ремонт обуви считается традиционным промыслом этого народа и в Казани. Благодаря стараниям президента общины Арсена Владимировича Саввы, татарстанские депутаты включили промысел «чистка обуви» в Программу по развитию туризма в г. Казани. О каком народе идёт речь ?

Ответ: Ассирийцы

11. Какой марийский национальный праздник, знаменующий собой наступление лета, проводится в Татарстане?

Ответ: Семык (от рус. Семик «седьмой четверг после Пасхи, накануне Троицы») знаменующий собой наступление лета, открывает летний праздничный календарь.

12. У большинство жителей нашей республики этот народ ассоциируется с торговлей и самой знаменитой представительницей этой страны – Дао Тхи Кой, больше известной как мадам Кой. А каком народе идёт речь?

Ответ: Вьетнамцы

13. Какое любимое многими русское блюдо солят трижды?

Ответ: Пельмени. Соль кладут в тесто, начинку и при варке.

14. Это азербайджанское блюдо традиционно готовят в форме полумесяца (полукруга) и внешне похоже на татарский кыстыбый. Они начинены разнообразной зеленью, овощами, мясом или сыром. Это восхитительное блюдо обычно готовится на большой круглой металлической сковороде, которая называется «садж». Назовите его

Ответ: Гутабы (азербайджанские пироги с начинкой)

15. Отмечаемый 13 февраля (накануне европейского Дня Святого Валентина) праздник очень ждут армянские девушки. В этот день они пекут специальное соленое печенье (мука и соль в пропорции 1:1) – «ахаблит». Скушать его нужно перед самым сном. Считается, что во сне девушке обязательно явится суженый и поднесет ей воды, чтобы напиться. Как называется этот праздник?

Ответ: День Святого Саркиса

16. Во многих народных башкирских эпосах идет речь о происхождении этого инструмента. Наиболее популярная притча повествует историю о том, как главный герой, гуляя в долине реки, был привлечен красивыми мелодичными звуками. Когда юноша стал искать источник мелодии, то выяснилось, что это стебли растения поют на ветру. Тогда он срезал этот стебель и сделал из него первый. Вам нужно назвать этот инструмент

Ответ: Курай

17. Гостеприимство этого народа может быть:

Неожиданным – например, спросив на улице у представителя этого народа дорогу в ресторан, он пригласит Вас в свой дом.

Неизбежным – отказываться бесполезно, всегда найдутся аргументы, чтобы убедить Вас.

Непредсказуемым – гостеприимство это застолье, а застолье длится столько, сколько длится!

О каком народе идёт речь?

Ответ: Грузины

18. Сколько диалектов в татарском языке?

Ответ: Татарский язык состоит из **трех** диалектов (западный диалект – это мишарский, средний – диалект казанских татар и восточный диалект, который также называют западно-сибирским)

19. Продолжите известную таджикскую пословицу: Сохранить жизнь человека - лучше,

Ответ: чем построить мечеть

20. Знаменитая татарская песня «Алмагачлары» принесла всеобщую популярность этому студенту из Конго. Назовите его имя

Ответ: Оливер Мукинди

21. 4 ноября на календаре отмечен красным цветом. Какой праздник отмечается в этот день и что символизирует праздник?

Ответ: День народного единства. В этот день в 1612 году народное ополчение, куда вошли представители разных национальностей, сословий и вероисповеданий, освободило Москву от польских захватчиков и отстояло независимость России. День народного единства символизирует сплоченность и единство русского народа, обеспечивающие стране благополучие и процветание.

22. Назовите самый распространенный русский народный инструмент, имеющийся и сейчас почти в каждом доме.

Ответ: Деревянные ложки.

23. Какой фольклорный праздник проводится каждый год в селе Никольское Лаишевского района?

Ответ: Каждый год традиционно здесь проводится русский народный праздник «Каравон» (в мае 2003 г. было принято постановление Кабинета министров Республики Татарстан о проведении праздника Каравон; в том же году по Закону РТ «О праздничных и памятных днях Республики Татарстан» он был включён в перечень официальных праздников).

24. В древности у узбекского народа существовал обычай новорожденному мазать губы медом, а ладони – клеем. Что при этом желали малышу?

Ответ: Чтобы уста его были красноречивыми, а к рукам липли деньги

25. Назовите племена, которые были ядром древнемарийского этноса, формировавшегося в 1-м тысячелетии нашей эры?

Ответ: Финно-угорские племена.

26. Этот без сомнения красивый и самобытный народный танец танцуют как на скромных семейных торжествах, так и на большой сцене. Этим танцем молодые люди демонстрируют свою удачу, бесстрашие, силу воли и искусство обращаться с оружием.

Ответ: Лезгинка

27. Выдающийся этнограф, который в 1966 году опубликовал фундаментальную работу «Русское население Среднего Поволжья (историко-этнографическое исследование материальной культу-

ры)». Он профессор Казанского университета и Казанской консерватории. Кто он? Назовите имя?

Ответ: Евгений Прокопьевич Бусыгин (1914-2008).

28. Если у вас уже есть опыт общения с армянами, то вы не раз слышали свое имя в сочетании с ласкательным словом. Это неперебиваемое на русский язык слово выражает ласковое отношение говорящего к собеседнику.

Ответ: «джан».

29. Какую графику использовал великий татарский поэт - Габдулла Тукай, при написании своих произведений?

Ответ: Использовалась арабица (арабский алфавит).

30. . В 2007 году наш земляк сказал:

- Очень важно отметить, что Казань – литературный город, и я несколько раз писал об этом тысячелетнем городе в своих книгах... Я работаю над книгой, где Казань фигурирует, как «Город Булгары на Волге» (до этого я уже упоминал о Казани в книге «Зеница ока»). Назовите автора?

Ответ: Василий Аксенов.

Викторина по истории создания рельефно-точечной письменности

Автор вопросов Г.Т. Закирова, зав. отделом организационно-методической и библиографической деятельности Республиканской специальной библиотеки для слепых и слабовидящих.

1. Где и когда родился Луи Брайль. *(Франция, г. Кувре, 4 января 1809 г.)*

2. В каком возрасте и при каких обстоятельствах мальчик ослеп? *(В 3-хлетнем возрасте, играя шорным ножом в мастерской отца, Луи случайно поранил себе глаз. Симптоматическое воспаление глаз привело к слепоте.)*

3. В каком возрасте Луи Брайль был зачислен в Парижский Королевский институт молодых слепых? *(В 10 лет, в январе 1819 г.)*

4. В каком году Брайль изобрёл универсальную систему рельефно-точечного шрифта для слепых и закончил конструирование первого письменного прибора для одностороннего письма рельефно-точечным шрифтом с грифелем? *(в 1829 г.)*

5. Что лежит в основе системы Брайля? *(Шеститочие)*

6. Как выглядит письменный прибор для письма РТШ, сколько в нём строк и сколько клеток в каждой строке? *(18 строк по 24 клетки)*

7. В каком году умер Луи Брайль? *(6 января 1852 г.)*

8. Что было в шкатулке, которую Луи Брайль завещал сжечь, не открывая? *(долговые расписки)*

9. Кому обязана Россия появлением брайлевского шрифта и первопечатанием книг по Брайлю в России? *(тифлопедагог Александр Ильич Скребицкий и благотворительница, энтузиаст просвещения слепых Анна Александровна Адлер)*

10. Как назывался журнал, впервые вышедший из печати в апреле 1924 г., который с 1969 г. выходит под названием «Наша жизнь»? *(«Жизнь слепых»)*

Интеллектуальная игра «Великие правители России»

Автор Каменщиков А.В.

Продолжительность 60 минут

Аннотация.

В России с каждым годом усиливается интерес к истории и культуре России, проводятся исторические диктанты, а также олимпиады в школах, разного рода мероприятия и конференции.

Эта интеллектуальная игра посвящена 350-летию со дня рождения Петра I и 250-летию пребывания в Казани императрицы Екатерины II.

Цель игры: Игра позволит ее участникам больше узнать о правителях России, об эпохе их правления, артефактах их пребывания в нашем крае и показать свои знания и потенциал по данной теме.

Задачи игры:

- гуманитарная – удовлетворение культурных и духовных потребностей людей, приобщение их к ценностям культурно-исторического наследия;
- Образовательная – получение новых знаний по данной теме;
- Познавательная – приобщить участников к истории России, расширить исторический кругозор;
- Воспитательная – выработать уважение к истории и культуре России и Татарстана.

Игра проводится совместно с Татарской специальной библиотекой для слепых и слабовидящих, в целях расширения кругозора посетителей с инвалидностью и проведения их досуга.

Положение об игре.

Игра проводится в Специальной республиканской библиотеке для слепых и слабовидящих.

В интеллектуальной игре участвует 3-4 команды. В начале игры ведущий приветствует участников игры, представляет ко-

манды и жюри, объявляет правила игры. Команды должны подготовить название команды,

Команды из 6 человек. Начинает игру команда ответившая на первый вопрос, за этот вопрос баллы не начисляются. Команды выбирают вопросы от 1 до 40 и играют по кругу.

Игра начинается. Ведущий зачитывает выбранный вопрос. На обдумывание даётся 1 минута. Команда, посоветовавшись между собой, через капитана или участника команды даёт ответ. При правильном ответе команда получает 1 балл. При неправильном ответе право ответа переходит к следующей команде. Если и она не смогла ответить, то отвечает третья команда и т.д. Если команды не смогли дать правильный ответ, то его объявляет сам ведущий игры. Затем право выбора номера вопроса и первого ответа на него переходит к следующей команде.

Жюри объявляет предварительные итоги после половины кругов и объявляется перерыв 10 минут.

Количество кругов игры зависит от количества команд и от желания участников. Минимальное количество кругов 10, зависит от числа команд.

Если команды набрали одинаковое количество баллов, то могут по желанию разыграть дополнительный вопрос.

После завершения последнего круга жюри объявляет конечный результат игры. Команда – победительница получает приз от Национального музея РТ и библиотеки слепых. Ведущий игры благодарит всех участников, жюри и поздравляет команду – победительницу.

Таблица баллов.

№ круга	I Команда	II Команда	III к оманда	IV Команда
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				

8				
9				
10				
Итог				
Итого- вое ме- сто				

Вопрос для определения команды начинающий первый круг.

В 1767 году мирное течение Казанской жизни нарушено было приездом императрицы Екатерины II. Желая познакомиться с отдаленными губерниями своего государства, государыня решила совершить путешествие по Волге. В Твери заготовлены были для императрицы и ее свиты четыре красивые галеры по названию по-волжских городов России. Вспомните их названия?

«Тверь», «Москва», «Ярославль», «Казань».

Вопросы игры.

1. По указу Петра I от 16.01.1705г. во всех городах со всяких служилых чинов и посадских велено брать по 60 рублей с человека... за уклонение от выполнения определенной указом обязанности. А за, что именно взималась плата?

За разрешение носить усы и бороду. Бородовой жетон с надписью «Деньги взяты» - есть в экспозиции НМ РТ.

2. Парфюмер, изобретатель, коллекционер и меценат Генрих (Анри) Брокар немало сделал для развития мыловаренного и парфюмерного дела в Москве. Он открыл способ изготовления концентрированных духов, а его духи «Любимый букет императрицы» до сих пор известны именно под этим названием, каким?

«Красная Москва».

3. Австрийский и прусский короли в 1772 году предложили Екатерине II отведать «пирога». Русская императрица долго сомневалась, но кусочек, предлагаемый ей, оказался чересчур соблазнительным, и она не устояла. О каком «пироге» идет речь?

О разделе Речи Посполитой.

4. Его звали Карл Пётр У́льрих Го́льштейн-Го́тторпский. Под каким именем и отчеством этот царь недолго правил в России и чьим он был мужем?

Петр III Федорович.

5. В Национальном музее РТ есть портрет этой царицы, зовут ее Софья-Шарлотта-Августа продолжите?

Фредерика Ангальт-Цербская или просто Екатерина II.

6. Петр I, направляясь в Персидский поход, несколько дней провел в Казани. Что делал Петр I 30 мая 1722 года в Казани?

Отметил свое пятидесятилетие.

7. В честь Петра I казанский купец и промышленник Иван Михляев на свои средства построил храм в стиле русского барокко, который до сих пор украшает Казань, а каком храме идет речь?

Петропавловский собор.

8. Известно, что указом Петра I впервые на русский язык была переведена эта книга. А указом Екатерины II впервые эта книга была издана типографским способом на государственные средства, О какой книге идет речь?

Коран.

9. Татарские, чувашские, марийские и мордовские государственные крестьяне в 1714 году были приписаны к Казанскому Адмиралтейству и занимались тяжёлой заготовкой корабельного леса. Как называли лесорубов и перевозчиков леса?

Лашманы

10. Пётр I после Казани посетил Булгары и был поражён зрелищем большого города. Велел сохранять руины для истории, отремонтировать Большой минарет, снять опять же для истории надписи с надгробных камней. Какой указ был принят в России впервые?

Это был первый указ в России об охране памятников истории?

11. В зале 18 века можно увидеть мемориальный державинский уголок из его личных вещей, переданных казанцам в разное время. Это письменный стол из красного дерева, за которым работал Державин, его чернильный прибор со светильником, его карманные часы, любимое кресло поэта. А какой инструмент, при-

надлежавший его жене Дарье Алексеевне ассоциируется с Казанью?

Арфа. Стихотворение: «Звучи о Арфа все о Казани мне...»

12. Во время крестьянской войны Е. Пугачева Казань почти покорилась повстанцам, они не смогли взять штурмом только Кремль, где оставался небольшой гарнизон. Желая поддержать поволжское дворянство и помещиков охваченного восстанием края, императрица Екатерина II объявила себя, а кем?

«Казанской помещицей».

13. Свою парадную карету Екатерина II оставила в подарок казанцам в знак благодарности. Казанцы, несмотря на то, что прошло 250 лет после визита, сумели сохранить царский подарок. Карета Екатерины стоит в музее на специальном подиуме в центре зала 18 века. Это самый лучший и драгоценный экспонат Национального музея. Какую роль выполняли кожаные ремни, на которые крепился возок кареты?

Возок поднят на ремнях, выполняющих роль рессор.

14. При Петре Первом в 1723 в Казани появилось учебное заведение славяно – латинская школа, которая потом будет преобразована, -В какое учебное заведение?

В Духовную академию.

15. В 1714 году по Указу Петра I в Казани появилось Суконная мануфактура (шерстяной завод), а что о на ней производилось из сукна?

Мундиры и шинели.

16. На казанском адмиралтействе основанном в 1718 строили бомбардирские суда, фрегаты, бригантины, галиоты и лёгкие парусные суда галеры для Балтийского и Каспийского флотов, Кто ими управлял?

Гребцы

17. На прижизненном портрете неизвестного художника Петр I изображён в офицерском мундире, с лентой и орденом на груди? Что это за орден? Звезда ордена святого Андрея Первозванного первого в Российской империи

18. Гущина и горькая вода, назовите этот напиток, который татары очень любили пить?

Чай.

19. По указу Петра I построены были в Казани в 1718 году и пильные мельницы, что это был за указ?

О создании казанского Адмиралтейства.

20. В 1767 году, посещая Казань, Екатерина II в письме к Олсуфьеву пишет о Казани: «Сей город, бесспорно, первый в России после.... После какого города?

Москвы. а Тверь - лучший после Петербурга».

21. 28-го мая 1767 года государыня Екатерина II посетила девичий Богородицкий монастырь; отстояв обедню, она приложила к чудотворной иконе Богородицы свою, а что?

Бриллиантовую корону,

22. В письме, отправленном Екатериной II из Казани Вольтеру, видно, что императрица считала одним из средств слить и образовать разноплеменное население, что это было за средство по мнению императрицы?

Театральные представления.

23. Екатерина II писала графу Н. Панину. «Мы ездили на берег смотреть развалины Тамерланом построенного города Болгары и нашли, действительно, остатки больших, но не весьма хороших строений; два турецкие минарета весьма высокие и все, что тут ни осталось, построено из плиты очень хорошей. Татары же великое почтение имеют к сему месту и ездят Богу молиться в эти развалины. Сему один гонитель, при покойной императрице Елизавете Петровне позавидовал и много разломал», о каком гонителе идет речь?

Казанский архиепископ Лука Канашевич

24. В стихотворении Г.Р. Державина «Арфа» есть строчка: «Звучи, как Павел в ней явился благодатен»... по поводу какого события в котором принимал участие в Казани Павел I написано это стихотворение?

Закладка Казанского собора Божией матери.

25. В 1722 году в походе Петра I против персидского шаха были и корабли, построенные на казанской верфи. Именно на корабле «Принцесса Анна», построенном в Казани, впервые произошло знаковое для русского флота событие?

Поднят российский адмиралтейский флаг.

26. Значительное место в декоре возка кареты Екатерины II в Национальном музее РТ занимают живописные картины глядя на которые казанский архиепископ Вениамин отказался ездить в ней сказав, что не гоже православному архиерею ездить на карете, расписанной язычниками. Попробуйте догадаться, что же там изображено?

Мифологические сюжеты Древней Греции и Рима.

27. В традициях русского женского костюма поверх рубахи и сарафана надевали именного его, а каком предмете костюма идет речь?

Запон – традиционный женский передник, характерный в том числе и для русских женщин Казанской губернии

28. Джиен древний болгарский праздник, проходил у татар Казанской губернии как правило перед сбором урожая, и состоял из совместных гуляний, а что означал Джиен у болгар?

Съезд или собрание всех болгар не по кровному съезду или собранию. А по духовному родству.

29. В татарской золотой кладовой в экспозиции Национального музея РТ представлены татарские женские украшения (чулпы). Откуда ювелиры брали золото и серебро для изготовления украшений?

Переплавливали монеты с изображением русских императриц.

30. В татарской национальной одежде присутствует элемент одежды, которую обязаны носить замужние женщины. Что это?

Фартук – альяпкыч.

31. Граф Александр Воронцов (будущий министр Екатерины II), в письмах отцу из Парижа и Вены в 1760-1761 годах сокрушался, что «молодежь наша ужасно как испорчена» и этой науке предпочитает «знание девок, балов и прочих публичных мест», о какой науке идет речь?

Об Истории.

32. Первая гимназия в России открыта по указу Елизаветы Петровны в 1755 году в Москве, а в 1758 г в Казани. 29 мая 1767 года Екатерина II, принимала учителей казанской гимназии, которые, просили императрицу, а о чем просили учителя гимназии Екатерину?

Увеличить ассигнования, о чем свидетельствует последовавший 3 сентября 1767 г. указ.

33. В учебнике по истории Янковича XVIII века говорится о создании «фабрик» при Петре I. О каких фабриках идет речь?

О суконных.

34. Про эпоху Екатерины II в учебнике Шрекова школьники могли узнать, что императрица, много путешествовала, основала Воспитательный дом, провела секуляризацию церковных земель, а что она сделала впервые в России, показав всем пример?

Сделала себе прививку от оспы.

35. Изначально он был бледно-желтым. Павел I сделал этот цвет ярким, по указу Александра I он стал жемчужным, а в эпоху Николая I цвета слоновой кости. При Николае II он был розовым, и красным, и коричневым. с 1946 года в бело-зеленой гамме, о чем идет речь?

Это Зимний дворец.

36. В течение более чем 300 лет Россией правили представители династии Романовых. На троне за это время побывало 18 правителей и у каждого из них были свои особенности характера, свои тайны, и о каждом из них слагали легенды. А сколько из них были названы Великими?

Двое Петр I и Екатерина II.

37. Когда Пушкин писал про Петра I «То академик, то герой, то мореплаватель, то плотник», в перечне профессий он упустил еще одну медицинскую, а какую?

Дантист. Интересуясь в Голландии медициной, император страстно увлекся зубодерством. Он всегда носил с собой кофр с инструментами и охотно удалял больные зубы у своих придворных.

38. Зерцало как предметный атрибут (эмблема законности) было введено в Российской империи Петром Великим для повышения авторитета присутственных мест. Оно помещалось на столе в судебных и других присутственных местах, а что оно представляло собой?

Призму, увенчанную двуглавым орлом с окнами с 3-х сторон для размещения указов

39. Весной 1767 года императрица Екатерина II с царственной парадностью отправилась в путешествие по Волге, в ходе которого посетила город Казань. Процессию сопровождали лекарь, повара, лакеи, егеря с ружьями. На повозках везли гардероб, ширмы, приборы, а что еще?

Аптеку.

40. Екатерина II сделала много добрых дел татарского населения, разрешив им свободно исповедовать ислам и строить мечети, как за это татары ласково прозвали ее?

«Эби-патша» («Бабушка-царица»).

Подведение итогов игры, объявление победителя. И награждение участников игры призами от библиотеки и музея.

До новых встреч!

Заключение.

Выводы.

Данная Интеллектуальная Игра проводится для того, чтобы участники смогли проверить свои знания по истории и культуре России и Татарстана. В ходе игры участники проявили следующие качества:

- стремление изучать и знать историю и культуру России и Татарстана – малой Родины,
- желание постоянно повышать свой уровень знаний и работать в дружной команде;
- быстро принимать решения, обрабатывать и накапливать информацию.

Игра способствует общению, передачи накопленного опыта, получению новых знаний. Развитию таких черт, как коллективизм, активность, внимательность и личностное развитие.

Список предлагаемой литературы.

1. Бикбулатов Р. Казань. Знаменитые люди. Книга 1. – Казань, 2003.

2. Идрисова Р.Р. По старым улицам Казани... Путеводитель – фотоальбом. Казань в фотографиях XIX – начала XX вв. – Казань, 2005.

3. Информация с электронного киоска «Российские императоры в Казани» в зале «Казанская губерния в XVIII веке».

4. Загоскин Н.П. Спутник по Казани. Иллюстрированный указатель достопримечательностей и справочная книжка города. – Казань, 1895 (переиздан в 2005 году).

5. Милашевский Г.А. Казань и казанцы. Новые штрихи к старым портретам. – Казань, 2003.

6. Стационарные экспозиции и выставки НМ РТ. Путеводитель по залам НМ РТ. – Казань, 2011.

7. Энциклопедия царей и императоров. Россия IX – XX вв. – М., 2010.

«В дружбе народов - сила России». (Викторина)

Автор Каменщиков А.В.

Продолжительность 60 минут

Аннотация.

Игра посвящена году(2022) народного искусства и нематериального культурного наследия народов РФ. В России с каждым годом усиливается интерес к истории и культуре народов, ее населяющих. Каждый год проводится этнографический диктант, а также занятия в школах, разного рода фестивали и конкурсы по данной теме.

Игра позволит ее участникам больше узнать о народах России, их истории и культуре, показать свои знания и потенциал по данной теме.

Цель игры:

выработать уважение к культуре и традициям, обычаям народов России и Татарстана

Задачи:

- гуманитарная – удовлетворение культурных и духовных потребностей людей, приобщение их к ценностям природного и культурно-исторического наследия;
- познавательная – сообщение информации, расширение знаний;
- образовательная (обучающая, развивающая) – формирование навыков восприятия, наблюдения и изучения;
- воспитательная – воспитание нравственности, исторического мышления, культуры межличностного взаимодействия;
- культурно-развлекательная (организация досуга).

Игра проводится совместно с Татарской специальной библиотекой для слепых и слабовидящих, в целях расширения кругозора посетителей (с инвалидностью) и проведения их досуга.

Положение об игре.

Игра проводится в Специальной республиканской библиотеке для слепых и слабовидящих.

В интеллектуальной игре участвует 3-4 команды, возраст 16+.

Число участников команды – 6 человек.

Команды придумывают для себя названия.

В начале игры ведущий приветствует участников игры, представляет команды и жюри, объявляет правила игры.

Начинает игру команда, ответившая на первый вопрос, за этот вопрос баллы не начисляются.

Команды выбирают номера вопросов от 1 до 43 и играют по кругу.

Игра начинается. Ведущий зачитывает выбранный вопрос. На обдумывание даётся 30 секунд. Команда, посоветовавшись между собой, через капитана или участника команды даёт ответ. При правильном ответе команда получает балл. При неправильном ответе право ответа переходит к следующей команде. Если и она не смогла ответить, то отвечает третья команда и т.д. Если все команды не смогли дать правильный ответ, то его объявляет сам ведущий игры. Затем право выбора номера вопроса и первого ответа на него переходит к следующей команде.

Жюри объявляет предварительные итоги после половины кругов.

Количество кругов игры зависит от количества команд и от желания участников. Минимальное количество кругов 10, зависит от числа команд.

Если команды набрали одинаковое количество баллов, то могут по желанию разыграть дополнительный вопрос.

После завершения последнего круга жюри объявляет конечный результат игры. Победителем игры является тот, кто набрал наибольшее количество баллов. Победители награждаются подарками Национального музея РТ и библиотеки слепых. Ведущий игры благодарит всех участников, жюри и поздравляет команду – победительницу.

За каждый вопрос 1 балл

Вопрос для определения команды, начинающей первый круг:

Одним из крупнейших региональных музеев России является Национальный музей Республики Татарстан, он комплексный и показывает историю многих народов. Он находится в Казани. Сколько предметов насчитывает его коллекция?

970 тысяч экспонатов.

Основные вопросы игры (задаются по выбору команды)

1. В Республике Татарстан проживают представители 173 национальностей. Назовите первые шесть в порядке убывания от первого до шестого последовательно.

1. татары – 53,2%, (2010 г. – 2012571 чел.). 2. русские – 39,7%, (2010 г. – 1501369 чел.). 3. Чувашаи – 3,1%, (2010 г. – 116252 чел.). 4. удмурты – 0,6%, (2010 г. – 23454 чел.). 5. мордва - 0,5%, (2010 г. – 19156 чел.). 6. марийцы 0,5%, (в 2010 г. – 18848 чел.).

2. В традиционной культуре русского народа ни один предмет не существует просто так, сам по себе. Кроме практической функции он всегда значит что-то еще. Какой из предметов домашней утвари был «символом власти» – хозяйки в русской крестьянской семье?

Хлебная лопата.

3. Буряты называют его – Сагаан Убугун, чувашаи – Хёл Муччи, якуты – Чысхаан, тувинцы – Соок-Ирей, карелы – Паккайне, марийцы – Йушто Кугыза. Как его зовут по русски?

Дед Мороз.

4. Это лакомство, известное с XIV века, готовится из подсушенного фруктово-ягодного пюре и сахара?

Пастила.

5. Использование геометрических и растительных орнаментов в украшении. О чем идет речь?

О татарском костюме.

6. Повседневно русские женщины на голове носили Сороку или Повойник. Среди наемных рабочих, предлагавших свои услуги на рынках и площадях дореволюционной, России выделялись

женщины в русских сарафанах и кокошниках. Назовите представителями какой профессии они были?

Это были Кормилицы – женщины, нанимаемые для кормления чужого ребенка и ухода за ним.

7. Раньше у детей были игрушки из кости, глины, дерева. А что из себя представляет «Живуля»?

Это кукла.

8. С окончанием сева у чуваш начинался период в течение, которого землю нельзя было тревожить – создавать шум, лить грязную воду, заниматься сельскохозяйственными работами, по мнению чувашей в это время земля была?

Беременной

9. Н. Дурова, жившая в Елабуге в первой половине XIX в., в одной из своих повестей так описывает религиозные пристрастия этого народа: «Христиане по наружности, то есть, они крещены, ходят в церковь, приобщаются и соблюдают посты, но все усилия наших священников и правительства не могут истребить совершенно дух идолопоклонства в народе: они скрываются в самых мрачных и непроходимых лесах для отправления таинственных обрядов...». О каком народе идет речь?

О марийцах.

10. Про татарских женщин говорили, что их «сначала услышишь, а потом уже увидишь», дело было в обилии украшений, которые звенели при каждом движении, а сколько украшений по весу носила на себе женщина?

15 кг.

11. Одно из фирменных блюд сибирской кухни-это пельмени. Многим народам известны похожие рецепты. А чем являются пельмени в кухне удмуртского народа?

Традиционное удмуртское свадебное угощение.

12. Знаток замоскворецкого быта А.Н. Островский в своей комедии «Не сошлись характерами!» (1857 г.) так называл наряд горничной: «Ходит в шубе, рубашке с кисейными рукавами». Действие при этом происходит летом, да из-под обычной шубы рубашка была бы не видна. Что скрывается под названием «шуба» или «шубка»?

Сарафан.

13. Лодка долбленка была очень легкой, но устойчивой и практичной. Для изготовления лодки использовали именно его о чем идет речь?

Ствол дерева.

14. У казанских татар дом делился на две половины. Это деление было связано с условиями ведения домашнего хозяйства, приведите названия этих половин?

Чистая и черновая – кухонная.

15. В оформлении мужских и женских татарских рубах использовалась тамбурная вышивка и художественное ткачество, какой орнамент был на татарских рубахах?

Цветочно-растительный и геометрический орнамент.

16. Значительная часть традиционных народных праздников татар связана с этапами годового цикла хозяйственной деятельности: сабантуй (праздник плуга), жыен (встреча, народное гуляние), урак эсте (жатва). Продолжите праздничный круг годового цикла?

Каз өмәсе, мал өмәсе, тупа өмәсе (помощь в заготовке птицы, мяса, изготовлении сукна.).

17. На складывание календарных праздников чувашей повлияло сочетание элементов православия и язычества. Среди этих праздников - зимний праздник испрашивания хорошего приплода скота (сурхури), праздник почитания солнца саварни (масленица). весенний праздник Ман- кун (Великий день) совпал с этим православным христианским праздником?

Пасхой.

18. В качестве праздничных женских головных уборов у русских женщин отмечены разнообразные кокошники. Наиболее распространённым был кокошник с закруглённым верхом, имеющий вид полумесяца. Кто из замужних женщин носил такой кокошник?

Их носили замужние женщины до рождения первого ребёнка.

19. Русский географ, ботаник, статистик, экономист, государственный и общественный деятель, организатор Первой всеобщей переписи населения Российской империи 1897 года, первый исследователь Тянь-Шаня, (что стало второй частью его фамилии). Назовите его фамилию?

Семенов-Тянь-Шанский

20. Какой народ России включает «горную» (кырык) и «луговую» (олык) группы? Кстати национальное платье этого народа, так понравилось императрице Екатерине II, что она заказала себе такое же.

Горные и луговые мари.

21. Согласно действующему закону, коренными малочисленными народами Севера, Сибири и Дальнего Востока России признаются этнические общности небольшой численности. Какова это численность?

Менее пятидесяти тысяч человек.

22. **Черный ящик.** «Многодетная мать-крестьянка с дородной фигурой» – что находится в черном ящике?

Матрешка.

23. Существует русская поговорка «Первый блин комом». А на самом деле она звучала как «первый блин комам». Кто же такие были «комы», для которых весной пекли блины, чтобы задобрить?

Медведи.

24. Кундюмы – старинное русское блюдо XVI века, представляющее собой современное блюдо с грибной начинкой. Тесто для кундюмов замешивается на растительных маслах (подсолнечном или маковом) и горячей воде и представляет собой, таким образом, сочетание заварного и вытяжного теста. О каком блюде идет речь?

Пельмени.

25. Деревянное зодчество имеет многовековую историю в России и, благодаря искусным мастерам, известно далеко за ее пределами. Шедевры деревянного зодчества сохраняются в музеях под открытым небом во многих регионах нашей страны: в Иркутской области – в «Тальцах», недалеко от Великого Новгорода – в «Витославицах», в Архангельской области – в «Малых Корелах». А где находится единственный в Поволжье церковный памятник деревянного зодчества 16 века ?

Это в Татарстане – Троицкая церковь 1551 года в Свияжске.

26. Татарские мастерицы изготавливали матерчатые нагрудники – «изю», искусно украшая их шелковыми и золототкаными лентами. Изю носили только замужние женщины. Для какой цели?

Скрыть грудной разрез женского платья

27. В годы Отечественной войны 1812 года французская армия называла представителей этого народа «северными амурами» за их виртуозную стрельбу из лука. О каком народе идет речь?

Башкиры.

28. В традиционной кухне многих народов России есть напитки из кислого молока: у татар, башкир, калмыков, алтайцев и других – катык, айран, кумыс; у чеченцев и ингушей – йетшура. А какой кисломолочный напиток вам подадут в столовой города Самары?

Варенец.

29. Именно этот адмирал нанес на карту большую часть побережья Сахалина и описал быт и нравы коренных жителей этого острова. Укажите его мультипликационное прозвище?

Человек и пароход И.Ф. Крузенштерн.

30. Россия относится к числу наиболее многоязычных стран мира. На скольких языках по переписи населения 2010 года говорят жители современной России?

230.

31. Айшон, Тухъя, Панга. Это названия женских головных уборов каких народов?

Чуваши, удмурты и мордвы соответственно.

32. Если удмуртской девушке делают комплимент по поводу ее наряда, то она пришивает Это на переднике, чем больше их, тем больше ее хвалили?

Чук – кисточка из цветных нитей.

33. Балдак, белезек, алкалар, яка чылбыры, хасите, муенса, тезьма, каптырма. О чем идет речь?

Это названия татарских женских украшений.

34. Музыкальный вопрос. Прослушайте народную песню Вай верьга, (первая запись могла быть нанесена на восковом фонографическом валике) на каком языке звучит песня?

На мордовском..

35. У татар в один из дней весны, одним из ожидаемых, запоминающихся моментов весны был подворный сбор, а чего собирали?

Крашеные яйца. (праздник яйца).

36. Для обработки почвы крестьяне Казанской губернии применяли три вида пахотных орудий, назовите их?

Соха – (пахотное орудие с перекидной палицей), Сабан - колесное тяжелое двухлемешное пахотное орудие плужного типа, Косуля – пахотное орудие плужного типа, состоящее из резца и деревянного (железного) отвала.

37. Масленица - был самый шумный, разгульный и любимый народный праздник. Часто ее называли «широкой, сырной, святой, разгульной» что означало слово «разгульной»?

Пьяной.

38.. У марийских девушек было принято ловить овец и по цвету их шерсти определять, а что определяли марийские девушки?

Какой будет жених брюнет, блондин.

39. Старинный напиток украинского народа, который готовили с помощью закваски, но, как правило, из смеси трех видов муки: ржаной, солодовой ржаной и гречневой или вместо ржаной использовали пшеничную. Улучшали вкус путем добавления вишневого листа и ягод калины, о каком напитке идет речь?

Кваша.

40. Для декоративно-прикладного творчества украинцев был присущ и такой вид творчества, как – писанка, что это за вид?

Украшение декором пасхального яйца. Писанка (укр.: множественное число: писанки) – украинское пасхальное яйцо, украшенное традиционными украинскими народными узорами с использованием воскостойкого метода. Слово **писанка** происходит от глагола писати, «писать» или «начертать», так как рисунки не нарисованы, а написаны (начертаны) пчелиным воском.

41. Функции хирургов-дантистов в дореволюционных селах чаще всего выполняли именно они?

Сельские кузнецы, используя примитивный инструментарий (ключи, шнуры, плоскогубцы).

42. На этих изделиях крупные узоры: восьмиконечные звезды, вписанные ромбы, ромбы с крючками, ромбы перистых очертаний. Узор исполнялся на ткацком стане в закладной технике цветными нитками, их основу составляли шерстяные или хлопчатобумажные нити, о чем идет речь?

Подведение итогов.

Выводы.

Данная Интеллектуальная Игра проводится для того, чтобы участники смогли проверить свои знания по истории и культуре народов России и Татарстана. В ходе игры участники проявили следующие качества:

- стремление изучать и знать историю и культуру России и Татарстана – малой Родины,
- желание постоянно повышать свой уровень знаний и работать в дружной команде;
- умение быстро принимать решения, обрабатывать и
До новых встреч!

Список литературы.

1. Абдулатипов Р.Г. Мой татарский народ. – М., 2005.
2. Материалы к обзорной экскурсии по экспозиции и выставкам Национального музея РТ. Казань, 2011 – 2014.
3. Татары Среднего Поволжья и Приуралья. – М., 1967.
4. Татарская энциклопедия. Т.5. Статьи «Республика Татарстан» и «Татары». – Казань, 2011.
5. Этнография татарского народа. – Казань, 2004.
6. Википедия – интернет энциклопедия
7. Арутюнов С.А. Народы и культуры: Развитие и взаимодействие. – М., 2000.
8. Лурье С.В. Историческая этнология. Учебное пособие для вузов. – М.: Аспект Пресс, 2003. – 448 с.
9. Садохин А.П. Этнология: Учебный словарь. – М.: 2003.
10. Тавадов Г.Т. Этнология. Словарь-справочник. – М.: 2003.
10. Чебоксаров Н.Н., Чебоксарова И.А. Народы, расы, культуры. – М.: 2004.
11. Этнография Под ред. Ю.В. Бромлея, Г.Е. Маркова. – М.: 2003.

12. Этнография восточных славян. Очерки традиционной культуры. – М.: 2001.
13. Этнологический словарь / Арутюнов С.А. и др. – М.: 2002, Вып. 1. Этнос.
14. Этнография Казанского Поволжья Историко-этнографические очерки под ред. Г.Ф. Габдрахмановой (авт. проекта и отв. ред.), Д.Ф. Гатиной-Шафиковой. – Казань, 2017. – 248 с.
15. Татарско-русско-марийский разговорник. Ф.Ф. Гафарова, А.Н. Куклин, Казань 2012
16. Мерцалова М.Н. История костюма: очерки история костюма. – М., 1972.
17. Сулова С.В., Мухамедова Р.Г. Народный костюм татар Поволжья и Урала. Историко-этнографический атлас татарского народа. – Казань, 2000.
18. Халиков А,Х. Происхождение татар Поволжья и Приуралья. – Казань, 1978.

Интеллектуальная игра
«Светлый мир культуры Татарстана»
(Викторина)

Автор Каменщиков А.В.

Продолжительность 90 минут

Аннотация.

Игра посвящена году (2023) Национальных культур и традиций в Республике Татарстан. С каждым годом усиливается интерес к истории и культуре России и ее народов. Каждый год проводится этнографический диктант, а также занятия в школах, разного рода фестивали и конкурсы по данной теме.

Игра позволит ее участникам больше узнать о культуре и истории Татарстана, показать свои знания и потенциал по данной теме.

Цель игры:

Выработать уважение к культуре народов Татарстана через артефакты и материалы экспозиции НМ РТ.

Задачи:

- гуманитарная – удовлетворение культурных и духовных потребностей людей, приобщение их к ценностям природного и культурно-исторического наследия;
- познавательная – сообщение информации, расширение знаний о музейных предметах
- образовательная (обучающая, развивающая) – формирование навыков восприятия, наблюдения и изучения;
- воспитательная – воспитание нравственности, исторического мышления, культуры межличностного взаимодействия;
- культурно-развлекательная (организация досуга в виде интеллектуальной игры).
- Реабилитационная – познакомить участников игры с музейными артефактами через тактильные экспонаты.

Игра проводится совместно с Татарской специальной библиотекой для слепых и слабовидящих, в целях расширения кругозора посетителей (с инвалидностью) и проведения их досуга.

Положение об игре.

Игра проводится в Специальной республиканской библиотеке для слепых и слабовидящих.

В интеллектуальной игре участвует 3-4 команды, возраст 16+.

Число участников команды – 6 человек.

Команды придумывают для себя названия.

В начале игры ведущий приветствует участников игры, представляет команды и жюри, объявляет правила игры.

Начинает игру команда, ответившая на первый вопрос, за этот вопрос баллы не начисляются.

Команды выбирают номера вопросов от 1 до 40 и играют по кругу.

Игра начинается. Ведущий зачитывает выбранный вопрос. На обдумывание даётся 60 секунд. Команда, посоветовавшись между собой, через капитана или участника команды даёт ответ. При правильном ответе команда получает балл. При неправильном ответе право ответа переходит к следующей команде. Если и она не смогла ответить, то отвечает третья команда и т.д. Если все команды не смогли дать правильный ответ, то его объявляет сам ведущий игры. Затем право выбора номера вопроса и первого ответа на него переходит к следующей команде.

Жюри объявляет предварительные итоги после половины кругов.

Количество кругов игры зависит от количества команд и от желания участников. Минимальное количество кругов 10, зависит от числа команд.

Если команды набрали одинаковое количество баллов, то могут по желанию разыграть дополнительный вопрос.

После завершения последнего круга жюри объявляет конечный результат игры. Победителем игры является тот, кто набрал наибольшее количество баллов. Победители награждаются подарками Национального музея РТ и библиотеки слепых. Ведущий игры благодарит всех участников, жюри и поздравляет команду – победительницу.

Вопрос для определения команды, начинающей первый круг:

Одним из крупнейших региональных музеев России является Национальный музей Республики Татарстан, Какие филиалы входят в его структуру, Назовите их?

Всего 13 филиалов. Музей К. Насыри, Музей А.М. Горького и Ф.И. Шаляпина, Музей-квартира М. Джалиля, Литературный музей Г. Тукая, Музей А.М. Горького в с. Красновидово Камско-Устьинского района, Музей Е.А. Боратынского, Дом-музей В.И. Ленина, Музей Н. Жиганова, Музей С Сайдашева, Музей Я. Купалы в Печищи, Музей истории татарской литературы с мемориальной квартирой Ш. Камала, Музей-мемориал Великой Отечественной войны 1941-1945гг., музей-заповедник «Ленино-Кокушкино».

Основные вопросы игры (задаются по очереди).

1. В коробке находится единственное подписное изделие, найденное в Биляре, первый письменный памятник Волжской Булгарии, На нем выгравировано: «Постоянная слава и мирный успех, и счастье всеобъемлющее, и величие, и благосостояние (да будут) владельцу сего,» О каком экспонате с этой своего рода «рекламной надписью» идет речь?

О болгарском замке мастера Абу-Бекра, показ тактильной копии.

2. Что было первым искусственным материалом, созданным человеком в эпоху неолита, а болгары к XII веку знали уже множество техник ее изготовления?

Керамика.

3. В верхней части стены болгарского дома XI-XII вв. над очагом было вырублено небольшое оконце, какую роль оно играло?

Оно выполняло роль тяги для выхода дыма при топке очага.

4. В этих палатах были теплые полы и лежанки, в зале находились специальные каменные водоемы для горячей и холодной воды. Они были местом времяпровождения, где делились новостями, обсуждали политику и налаживали деловые связи. О чем идет речь?

Булгарские бани.

5. Раковины каури, шиферные пряслица, бусины, оловянные грузики и т.д. для чего их применяли в XI – XII?

Это заменители денег применяли для мелкой торговли.

6. По мнению булгарского поэта Кул-Гали «Правитель должен быть мудр, проницателен, уметь предвидеть будущее, а также должен быть? продолжите фразу

Должен быть образованным.

7. Ярлык крымского хана Сахиб-Гирея, правившего в Казани, – единственный сохранившийся письменный документ эпохи Казанского ханства. Ярлык является грамотой, данной ханом Сахиб-Гиреем Шейх-Ахмеду и его родственникам для освобождения от чего?

От уплаты податей, налога в пользу государства и хана.

8. Кроме шаровар и рубахи с безрукавкой, татарские воины носили длинный до колена кафтан – казакин. В торжественных случаях надевался длинный и прямоспинный халат – чекмень из шелка или даже парчи, а зимой того же покроя шуба. А что служило головным убором?

Тюбетейка.

9. Этот поэт жил и творил в 30-50-е годы XVI в., время достаточно печальное и трагическое для Казани. С болью и тоской взирая на жизнь, он во многих своих произведениях говорил о несправедливости ханов и горе народа; потому не пользовался милостью при дворе, и даже был изгнан из Казани, о ком идет речь?

О народном поэте Мухамедьяре.

10. Закончите поговорку из «Если собрать много песку – все равно не будет камня, если собрать много силы – она не сможет заменить... что?

Умную голову»

11. Традиционным орнаментом на татарских женских украшениях были растительные и геометрические узоры. А что было выгравировано на браслетах?

Надписи, выполненные арабской вязью.

12. Перстни у татарских мужчин были не только украшением, а чем они служили?

Печатью (отпечатывали на сургуче, вместо подписи).

13. В XIV-XV веках татарами стали называть жителей Казанского ханства, хотя многие жители предпочитали называть себя именно так, а как?

Мусульманами.

14. В коробке находится предмет, изготовленный «Насиром – скромным мастером-медником» хана Мухаммед Эмина. По всей поверхности нанесены гравированные поэтические строки, витиевато (в восточном духе) восхваляющие воеводу Кубу́ка. Что находится в ящике?

Кувшин, показать тактильную копию.

15. В экспозиции НМ РТ уникальный памятник книжного искусства начала 17 века. Размер книги – 31x20,5 см. Количество страниц – 478. Переплет изготовлен из досок, обтянутых бархатом вишневого цвета. Верхняя и нижняя крышки украшены металлическими чеканными и гравированными средником и наугольниками. Страницы декорированы цветными миниатюрами, заставками, инициалами и буквицами, о какой книге идет речь?

О Ефремовом Евангелии.

16. Как назывался особый плат, который подвешивался на металлических прутах или крючках, которые крепились к киотам или непосредственно к нижнему краю образа, под наиболее почитаемые иконы в православных храмах?

Подвесная пелена. Традиция использования пелен под иконы пришла на Русь из Византии.

17. Уникальный, единственный сохранившийся почти целиком цикл стенной росписи II половины XVI в. Это 1080 кв. метров древних многокрасочных фресок. Несмотря на неяркие тона, колорит отличается праздничной звучностью. Это своего рода изложение основ христианского вероучения для «неверных, язычников», о каком храме идет речь и где он находится?

Успенский собор Островаграда Свяяжск.

18. Прослушайте стихотворение Мавля Калыя («О поэте и его творчестве») перевод.

Беспросветно прошли мои годы, друзья,
Под глазами прорыта слезами стезя,
Дни и ночи раскаянье мучит, грызя,
Что отвечу я, раб, перед божьим судом?

Дел угодных всевышнему я не свершал,
Бренный мир мои помыслы все поглощал,
Я скорблю о прошедшем, ничтожен и мал...,
Что отвечу я, раб, перед божьим судом?
Был я ветром познания и страсти носим,
До конца отдал дань я страданиям земным.
Этот мир удивителен, незаменим!
Что отвечу я, раб, перед божьим судом?

К какому религиозному течению в исламе ХУП-ХVIII веков относится это стихотворение?

Суфизм. Аскетически-мистическое направление в исламе, Направленное на духовное воспитание личности.

19. В бытовом обиходе в 18 веке использовались ткани, поверхность которых украшалась цветным печатным рисунком, а как называлась ткань?

Набойка по ткани.

20. В экспозиции Национального музея РТ находится портрет вице-губернатора Н.Н. Кудрявцева, сподвижника Петра I, героя северной войны. Оригинал портрета в XIX веке хранился в Казани в семье Боратынских, связанных с родом Кудрявцевых по женской линии. По портрету можно судить об изменении во внешнем облике чиновника того времени. В чем это изменение?

Он побрит, без бороды.

21. Медные и латунные изделия середины – второй половины XVIII века главным образом были изготовлены на заводах Урала (с 1730-х годов). До этого медная посуда привозилась на Урал из европейской части России и ценилась необычайно дорого. Местное население выменивало ее на меха: за один медный котел давали соболей и черных лисиц столько, а сколько?

Сколько в нем помещалось.

22. Такой знакомый нам предмет, как самовар, появился только во второй половине XVIII века. Своеобразный самовар использовали и для нагрева воды, и для приготовления пищи, как он назывался?

Самовар-кухня.

23. В России в XVII-XVIII веках широко применялась дорожная посуда для перевозки и хранения напитков. Это были сосуды цилиндрической формы с навинчивающейся на узкое горло литой медной крышкой, а как они назывались?

Четвертины.

24. Часы, представленные в экспозиции Национального музея РТ, имеют своеобразную конструкцию: циферблат расположен горизонтально, а не вертикально. На серебряной пластине циферблата можно видеть с одной стороны центральной оси изображенное молодого человека, а что изображено с другой?

С другой – старика с бородой, что символизирует неумолимое течение времени.

25. В экспозиции Национального музея РТ представлен памятник книжного искусства конца XVIII века (600 страниц, заставки не повторяются; бумага, кожа, чернила, золотые и акварельные краски), О какой книге может идти речь?

Рукописный Коран конца XVIII века.

26. Вторым по хронологии сочинением о путешествии в эту страну является рукописное сочинение татарского купца «Путешествие Исмагила ага Бикмухаммадова (в Туркестан и Индию)». Вспомните первую книгу и скажите о какой стране идет речь?

Об Индии «Хождение за три моря» Афанасия Никитина.

27. Татарский народ в иносказательной форме излагал свое отношение к происходящему, так он излагал взятие Казани, историю Сююмбике, восстание Пугачева, нашествие Наполеона, причем количество куплетов доходило до 12 о чем идет речь?

Речь об эпическом жанре у татар – байтах, которые появились в XVIII-XIX вв.

28. В 1846 году Казань стала обладательницей уникального мемориального комплекса – первого «музейного памятника» одного известного деятеля. В (1814) сочинившего оперу (драматический текст) в трех действиях «Грозный, или Покорение Казани». По завещанию его второй супруги в Казанский университет были переданы письменный стол, чернильница и кресло, догадайтесь о ком идет речь?

О нашем земляке поэте и государственном деятеле Г.Р. Державине.

29. В технике золотошвейной глади у татар используется мотив золотого пера, птиц счастья, граната в разрезе или цветочного букета, что они символизируют?

Они символизируют плодородие и благосостояние.

30. В татарском доме этот предмет называли зеркалом души и украшали стены дома в праздники. О чем идет речь?

Полотенца.

31. Этот татарский просветитель помимо основ религии, давал знания по географии, истории, астрономии, и фармакологии. В экспозиции Национального музея РТ находится его хрустальная печать, о ком идет речь?

О Ш. Марджани.

32. В экспозиции Национального музея РТ. Представлен его астрономический глобус и книги: он писал «Мудрецы утверждают, что он – это духовная пища..., что он просветляет ум, усиливает мышление, облагораживает природу: милостивого возвеличивает, малодушного превращает в храбреца, скрягу делает щедрым». О ком и о чем идет речь?

О К. Насыри и его размышлениях о голосе.

33. «Мухаммадия», «Марджания», «Галия», «Хусаиния», «Расулия». О чем идет речь?

О новометодных медресе.. В новометодных медресе применялся азбучно-звуковой метод обучения чтению вместо буквослогательного, который применялся в старометодных медресе.

34. В экспозиции Национального музея РТ, есть прижизненные издания этого поэта, который перевел на татарский язык восточных и европейских поэтов, познакомил соотечественников с поэзией Лермонтова и Пушкина, Гете и Жуковского, Крылова и Хайяма, Байрона и Шиллера, Толстого и Майкова, . О ком идет речь?

О Г. Тукае.

35. Прослушайте стихотворение татарского поэта Акмуллы.

Дом чернокаменный мне желтизну принес.

И конь, и человек трепещут от угроз.

Зачем я вас учил, Исенгильды, Батуч?

Унижен Акмулла и высох он от слез.

Каков закон ее Запомните навек:

Здесь человек узнал, что значит человек.

О чем идет речь в стихотворении?

О темнице.

36. В фондах Национального музея РТ представлен бланк письма из Баварии, времен первой мировой войны, где в то время находились Шарль де Голль, М Н Тухачевский и простой Татарин Авзалдин Замалдинов, где они все находились?

В лагере Ингольштадт.

37. В День провозглашения республики – 25 июня 1920 года – на Юнусовской площади г. Казани была установлена карта. Карта представляет собой горизонтальное полотнище из хлопчатобумажной ткани ярко-красного цвета (кумач). На карте изображены границы Казанской губернии и уездов Татарской Республики и смежных территорий. В нижней части полотна на русском и татарском языках (арабской графикой) представлены условные обозначения, выполненные разноцветными красками: белой непрерывной линией обозначены границы прежней Казанской губернии, белой пунктирной линией – границы уездов, черно-белой линией – железные дороги, синей волнистой линией – реки, черной непрерывной – границы Т.С.С.Р., а что обозначено линией из черных крестиков?

Территории, включаемые в Т.С.С.Р. после опроса населения.

38. Зачитать описание изображения: полумесяц и лук со стрелами, рабочий и крестьянин с орудиями труда. Рукопожатие рабочего и крестьянина символизировало единение народа в деле революции, предположите, что это за изображение?

Герб Татарской республики написанный Б. Урманче в 1920 году, показ тактильной копии.

39. В экспозиции Национального музея РТ представлен комплекс гармониста-виртуоза Файзуллы Туишева, (концертный костюм, гармоники) который в составе фронтовых бригад выезжал на фронта ВОВ. А как он именовал свои гармони?

Своим инструментам он давал женские имена, например, Марьям.

40. В 1942 году в Казани открыта выставка «Великая Отечественная война советского народа»; создана сотрудниками музея ТАССР совместно с академией наук, а где она работала?

Подведение итогов.

Выводы.

Татарстан – один из наиболее экономически развитых регионов России. Это место, где издавна дружно живут разные народы. Край с богатой историей, своеобразной культурой.

По итогам проведения Интеллектуальной игры участники проявили следующие качества:

- стремление изучать и знать историю и культуру России и Татарстана – малой Родины;
- смогли проверить свои знания по истории и культуре России и Татарстана;
- Познакомиться с тактильными копиями экспонатов
- Умение работать в группе;
- желание постоянно повышать свой уровень знаний и работать сообща;
- умение быстро принимать решения.
- Умение четко формулировать свои мысли

До новых встреч!

Список тактильных копий экспонатов Национального музея РТ

1. Замок Абу-Бекра
2. Кувшин мастера Насира-медника
3. Печать Ш. Марджани («Татарские просветители»)
4. Герб ТАССР (Конференц-зал)

Список литературы.

1. Абдулатипов Р.Г. Мой татарский народ. М., 2005.
2. Арутюнов С.А. Народы и культуры: Развитие и взаимодействие. М., 2000.

3. Алмазова А.А. Художественная культура Татарстана в контексте социальных процессов и духовных традиций. Казань, 2013.
4. Валеев Ф.Х. Орнамент казанских татар. Казань, 1969.
5. Загоскин Н.П. Спутник по Казани. Иллюстрированный указатель достопримечательностей и справочная книжка города. Казань, 2005.
6. Мерцалова М.Н. История костюма: очерки история костюма. М., 1972.
7. Мухамедова Р.Г., Сулова С.В., Народный костюм татар Поволжья и Урала. Историко-этнографический атлас татарского народа. Казань, 2000.
8. Халиков А, Х. Происхождение татар Поволжья и Приуралья. Казань, 1978.
9. Худяков М.Г. Очерки по истории Казанского ханства. Казань, 1990.
10. История Татарстана. Учебное пособие под редакцией Б.Ф. Султанбекова. Казань, 2001.
11. Обзорная экскурсия по стационарной экспозиции Национального музея республики Татарстан «История Татарстана с древнейших времен до наших дней», Казань. 2022.
12. Татарская энциклопедия. Т.4-5. Казань, 2009.
13. Татары Среднего Поволжья и Приуралья. М., 1967.
14. Этнография татарского народа. Казань, 2004.
15. Этнография Казанского Поволжья Историко-этнографические очерки под ред. Г.Ф. Габдрахмановой (авт. проекта и отв. ред.), Д.Ф. Гатиной-Шафиковой. Казань, 2017.

Вопросы интеллектуальной игры по избирательному праву среди инвалидов по зрению

Авторы: Г.Т. Закирова, О.П. Силахин

Первый вопрос для определения команды, с которой начнется игра

Перечислите количество краев в составе РФ?

9 краев: Алтайский край,

Забайкальский край,

Камчатский край,

Краснодарский край,

Красноярский край,

Пермский край,

Приморский край,

Ставропольский край,

Хабаровский край.

1. Продолжите фразу: Вольтер писал «Я никогда не соглашусь с вашими убеждениями, но отдам жизнь за то...

Чтобы вы могли их свободно высказать

2. А.А. Аракчеев видел в нем единственного человека в России, в ком он признавал ум, намного превосходящий его собственный.

М.М. Сперанский

3. Сколько Конституций принималось в нашей стране (РСФСР, СССР, РФ) после Октября 1917года?

Шесть конституций

4. Сколько кандидатов принимало участи в президентских выборах в России в 2008 году?

5 человек

5. Продолжите фразу Д. Адамса «Там, где заканчиваются ежегодные выборы, начинается...»

Рабство

6. Один «доброжелатель» советует; «Не ходи рано голосовать, а то...»

За пенсионера примут!

7. Именно в этой стране женщины впервые получили право голосовать, почему.

Новая Зеландия, слишком мало людей

8. Мао-Цзе-дун говорил: «Многие думают, что это хорошо, это демократично. А я думаю, что это просто красивая фраза. О чем говорил Великий Мао?»

О выборах

9. На Новгородском Вече голосовали не поднятием руки А?

Криком

10. Где и когда прозвучала эта знаменитая фраза «Караул устал».

7 января 1918 года при разгоне Учредительного собрания».

11. Чтобы ускорить принятие решения конклавом по выборам Папы Римского применяется именно этот способ?

Кормят все хуже и меньше

12. В африканских племенах лесных туарегов только вождь имеет право выбирать это, что?

Себе жен

13. Закончите фразу Б. Шоу; » Демократия это бикфордов шнур, на одном конце которого – огонь, а на другом...)

Дурак

14. Именно такими депутатами лучше всего манипулировать. Какими и почему?

Курильщики, торопятся покурить

15. В национальном музее РТ ему посвящена целая выставка, как главному борцу с коррупцией, его так и называли Бич вельмож. О ком идет речь?

Г.Р. Державин

16. Сколько раз созывалась Государственная Дума в России?

Десять раз

17. Именно они, не будучи депутатами, не только проникли в здание парламента, но и забрались на его крышу. Кто они?

Егоров и Кантария

18. Его определили в конституции РСФСР 1918 года и с тех пор не меняли, что?

Возрастной ценз

19. Зинат Муратов, Семен Игнатъев, Фикрат Табеев, Рашид Мусин, Гумер Усманов. А кто следующий?

Минтимер Шаймиев, руководитель ТАССР

20. Именно их выбирали в России еще до введения избирательного права?

Приходских священников

21. Назовите всех председателей Государственной думы в современной России?

И. Рыбкин, Г. Силезнев, Б. Грызлов, С. Нарышкин

22. Наполеон Бонапарт провел референдум, на котором был принят гражданский кодекс, введившей, в том числе и это, что?

Трудовые книжки

23. Сколько статей в конституции РФ?

137 статей

24. Назовите фамилию человека, который готовил появление в России парламентаризма?

С.Ю. Витте

25. Вспомните, как назывался трактат знаменитого флорентийского писателя Н. Макиавелли?

Государь

26. Вспомните когда в России проходят единые дни голосования?

Второе воскресенье марта и октября

27. «ОНА» появился в 1993 году. Его цель, по мнению многих обозревателей, была в том, чтобы стимулировать активность избирателей. Но 2006 год стал «ЕЕ» последним годом жизни в России. О ком или о чем идет речь?

Строка против всех

28. Поэт Расул Гамзатов утверждает, что кинжал, хотя и не является музыкальным инструментом, всё же знает две песни. Одна из них – о гибели. О чём вторая?

О свободе

29. Согласно одной крылатой фразе, труд сделал из обезьяны человека. А наличие чего, согласно другой крылатой фразе, делает человека из мелкого насекомого?

Бумажки

30. Попробуйте расшифровать следующие цифры: 2073772, 2840, 238, 1,1?

Все цифры относятся к партии Единая Россия

31. Трудно поверить, но в швейцарском кантоне Аппенцель-Иннерроден ЭТО произошло на местных выборах только в 1991 году. А вот на Олимпийских играх – в 1900 году. Что именно произошло?

Разрешили участвовать женщинам

32. Видимо, ЭТО ИМЯ – производное от имени Родерик, что означает «славный король». Считается, что с этим именем связано начало истории выборов в нашей стране. Напишите ЭТО ИМЯ.

Рюрик

33. В футбольной сборной Белоруссии, которая заняла третье место на чемпионате Европы 2011 года, не смог бы сыграть ни один депутат Государственного Совета Республики Татарстан, даже если бы принял белорусское гражданство. Назовите причину этого

Молодежная сборная, в ней все игроки моложе 21 года, а в Госсовет Республики Татарстан могут быть избраны только лица от 21 года

34. На президентских выборах в Гаити 2006 года в избирательных бюллетенях значилось сразу 32 кандидата, причем, что поразительно, двое из них были ИМИ. Кем?

Супругами

35. Выборы первого патриарха после почти 200-летнего отсутствия патриаршества прошли 5 ноября 1917 в московском храме Христа Спасителя. Три записки с именами самых достойных епископов лежали в ларце. Вытянул записку затворник Алексей. Какое качество, присущее Алексею, позволило доверить столь ответственный выбор именно ему?

Слепота.

36. Закончите двумя словами шутку: «Выборы президента Бразилии прошли так напряженно, что победителя пришлось определять...».

По пенальти.

37. Ответьте, где находится самый южный избирательный участок РФ.

Антарктиде.

38. В Общероссийском государственном классификаторе перед профессией «преподаватель вуза» находится другая профессия. Назовите её.

39. Президент РФ.

В дореволюционной Государственной думе депутатам было запрещено делать ЭТО. А вот я сегодня ЭТО делаю. Что именно?

Читал по бумажке.

Интеллектуальный бизнес-марафон «12 стульев»

Проект игры.

Автор игры: Л.Н. Смирнова, начальник организационно-методического отдела КСРК ВОС.

Организация: Всероссийское общество слепых, Культурно-спортивный реабилитационный комплекс, Организационно-методический отдел.

Возможная сценическая площадка: Сценическая площадка, фойе, зал.

Зрительская аудитория: Для проведения в учреждениях социокультурной реабилитации ВОС.

Ни для кого не секрет, что за последнее время чрезвычайно выросла популярность интеллектуальных игр. Различного рода викторины заполнили теле- и радио эфир, с успехом проходят на клубных площадках, являясь неотъемлемой частью многих мероприятий.

Стоит ли говорить о значимости интеллектуальных игр для незрячих? Это и великолепный стимул к познанию мира и прекрасный способ полноценно и достойно проявить себя на любую аудиторию.

Сегодня мы представляем вам проект новой интеллектуальной игры, которую предлагаем для проведения в учреждениях социокультурной реабилитации ВОС.

Мы назвали ее «Интеллектуальный бизнес-марафон «12 стульев» и уже успели опробовать один из вариантов проведения в рамках Всероссийского молодежного фестиваля «Доступная среда – открытый мир» в конце 2012 года.

Почему игра названа именно так?

Во-первых, потому, что если делать все, как задумано изначально, она превращается в настоящий марафон - не только по затрате физических и интеллектуальных сил, но и по времени.

Во-вторых, в течение игры необходимо не только демонстрировать свой интеллект, но и умело распоряжаться некоторой суммой игровых денег.

В третьих, победителем может оказаться не самый умный, а самый везучий.

Теперь попробуем описать, что нужно для того, чтобы подготовить и провести эту игру.

Подготовительный этап

Вопросники

В первую очередь готовятся вопросники на различные темы по числу предполагаемых игр: игры в подгруппах – по 3-4 вопросника на каждую подгруппу, полуфиналы (если они запланированы) – также, и один комплект из 3-4 тем на финал. В каждый вопросник по теме входят 6 вопросов стоимостью 100 руб., 6 вопросов по 200 руб., 6 по 300 руб., и 6 по 500 руб.

Чтобы составить вопросники, уйдет немало сил и времени. С чего начать?

С примерным числом мы уже определились. Теперь нужно придумать соответствующее количество тем. Темы должны быть запоминающимися и не пугать игроков своей сложностью. Кроме того, название темы может содержать подсказку, помогающую, используя логику, найти верный ответ. Например, если тема звучит «Все кончается на «У», можно ожидать, что в слове, являющимся ответом, «у» будет последней буквой. Дальше для каждой темы попытайтесь набросать перечень ответов. К примеру, для вышеупомянутой темы ищем слова, оканчивающиеся на «у»: какаду, пугассу, су, кукареку и т.д. Если вы набираете нужное число слов, которые могут служить ответами внутри предполагаемой темы, можно составлять под них вопросы и раскидывать по степени сложности. Если нет – увы, от темы придется отказаться. Не стоит забывать, что вопросы не должны быть слишком сложными, а формулировки должны быть максимально точны. Все-таки это индивидуальный блиц. Еще одно обязательное требование – вопрос не должен быть дуальным, то есть должен предполагать только один вариант ответа. В противном случае вам придется разрешать спорные ситуации.

Костюмы и реквизит.

Теперь возьмемся за подготовку костюмов и реквизита.

Исходя из названия игры, нам в первую очередь, нужны 12 стульев.

Вариант 1 - самый сложный - приобрести комплект детской кукольной мебели и снабдить каждый стул тайником – наклеенным кармашком.

Вариант 2 – сделать то же самое, но используя вполне нормальную обычную взрослую мебель.

Вариант 3 – взять большие почтовые конверты и сделать на них наклейки с изображением полукресел, выполненных в соответствующем стиле.

Начинку для стульев вы определяете сами. Она зависит от того, по каким правилам вы собираетесь играть и ваших материальных возможностей.

Вариант 1: в каждый стул помещается вкладыш, влияющий на ход игры: 100 руб., 300 руб., 500 руб., 1000 руб., 1200 руб., «шаг вперед», «без выигрыша» и т.п.

Вариант 2: в один из стульев кладется единственный купон со словом «клад».

Неплохо, если ведущие тоже хоть немного соответствуют персонажам из романа.

Первый – Остап Бендер. Для преображения мы берем полосатый пиджак, белый длинный шарф и фуражку, надеваем все это на нашего ведущего и получаем Остапа Бендера. Он будет задавать вопросы.

Теперь одеваем Кису Воробьянинова - для этого достаточно приличного костюма, рисованных усов, «пенсне» (можно сделать из простой оправы) и шляпы - и «устраиваем» его сотрудником игрового банка.

Игровой банк.

Без чего не может обойтись наш бизнес-марафон – это без игрового банка. Поэтому мы готовим рабочее место для его сотрудника. Заранее делаем в ноутбуке таблички на основе программы Excel для каждой игры, чтобы иметь возможность следить

за расходами и доходами каждой команды и по первому требованию участников игры объявить результат.

Название команды №1 Приход Расход ИТОГ

Название команды №2 Приход Расход ИТОГ

Название команды №3 Приход Расход ИТОГ

При возможности, изображение с монитора ноутбука можно вывести на большой экран, чтобы она была доступной для участников и зрителей.

Если ноутбука у вас нет, воспользуйтесь простой бумагой, расчерченной для каждой команды на графы: приход, расход и остаток по счету. В конце концов, главное - чтобы ваш «банкир» успевал считать.

Теперь вешаем плакат «БАНК», и с этим этапом подготовки тоже покончено.

Зал и игровое поле.

Теперь мы переходим к оформлению игрового поля. Для этого нам понадобится свободная площадка размером минимум 6 на 6 м., по центру которой мы рисуем игровые дорожки.

Проще всего это сделать с помощью цветного мела или цветного скотча, который не слишком дорого можно купить в магазине канцелярских товаров.

Исходя из названия игры – «12 стульев» – мы понимаем, что в идеале у нас должно быть 12 команд и 12 игровых клеток. Теперь благая воля организатора сделать три разноцветные дорожки по 4 клетки, или четыре дорожки по три. Сразу должна заметить - опыт показал, что во втором случае игра идет динамичнее.

Итак, берем скотч или мел, например, синий, и намечаем дорожку – три клетки величиной метр на метр. Параллельно скотчем другого цвета оформляем дорожки другого цвета. Если вам кажется, что клетки велики, то сразу поясню: люди у нас незрячие, и величина клеток должна позволять присутствие на игровом поле ассистента, помогающего правильно по нему передвигаться.

На той стороне квадрата, где заканчиваются игровые дорожки, оформляется рабочее место сотрудника игрового банка, ставится стол для ведущего, и 12 стульев (если это обычная мебель)

или второй стол, на котором находятся игрушечные стулья или раскладываются 12 конвертов с изображением стульев.

Стулья для зрителей и места для запасных игроков располагаются по бокам игрового поля, то есть вдоль игровых дорожек.

Проведение

Как мы уже говорили, игра имеет два основных варианта проведения – с итогом по выигранной денежной сумме и с суперпризом.

Вариант 1.

Первый вариант характеризуется бонусными карточками в конвертах и наличием заранее определенного «игрового времени». Победителем в нем становится самая богатая команда.

Перед стартом.

В игре принимают участие команды, состоящие из 3-5 чел. При этом трое вступают в действие, а двое остаются в запасе (см. Правила замены).

Сначала между командами проводится жеребьевка, по результатам которой формируются игровые подгруппы – 3-4 команды в каждой (число зависит от общего количества команд). Затем командам дается виртуальный стартовый капитал. Это может быть:

- наследство, то есть некая сумма, которая в конце игры в подгруппе не возвращается банку;
- беспроцентный кредит, то есть сумма, которую необходимо банку вернуть;
- кредит под процент, который возвращается в банк с оговоренным процентом.

Если дело касается наследства – организатор сам назначает сумму стартового капитала. Исходя из нашего скромного опыта, удобной суммой является 3 000 игровых единиц. Если речь идет о кредитах, можно дать возможность команде самой определяться с суммой, которую она хочет взять.

Когда команды определились с деньгами, банкир делает первую запись о состоянии счета. После этого в течение игры в любой момент команда может сделать запрос в банке о количестве имеющихся у нее денег.

Теперь можно приступить к аукциону.

Ведущий выставляет на торги несколько тем. Каждая команда пытается купить тему, которая кажется ей наилучшей. Стартовую цену лота назначает ведущий. Она не должна быть слишком высокой, чтобы команды могли перебивать друг у друга цену. После покупки темы со счета команды снимается сумма, потраченная на ее приобретение. Если команда играет оставшуюся тему (которую ей не пришлось торговать), с ее счета уходит сумма, равная первоначальной цене лота.

Ход игры.

После определения темы команды выходят на старт. Первую дорожку занимает команда, первой купившая тему, вторую – вторая и т.д.

Первый игрок от каждой команды, вступающий в игру, занимает первую клетку своей игровой дорожки.

С этого момента начинается идти игровое время.

Продолжительность игрового времени в подгруппе определяется, исходя из числа команд в данной подгруппе из расчета 10 мин. на команду. Так в подгруппе из трех команд игровое время будет составлять 30 мин, из 4-х – 40, и т.д. Игровое время может быть добавлено, если пауза, взятая на подсчет банком, затягивается.

Задача игрока – преодолеть расстояние в 3 шага и выйти с игровой дорожки с другой стороны.

Для этого игрок выбирает вопрос определенной стоимости из купленной ранее темы. Услышав вопрос, игрок в течение 10-ти секунд обдумывает ответ. Если ответ верен, игрок получает на счет команды соответствующую сумму и делает шаг вперед. Если ответ неверен, игрок делает шаг назад, и цена вопроса вычитается из командного счета.

Если игрок, шагая назад, оказывается вне игрового поля, он выбывает из игры, и на его место заступает следующий представитель той же команды. При этом, выбывший теряет право на продолжение игры.

Если выбранный вопрос игрока не устроил, он может попытаться продать его другой команде. Условие одно – он не должен пытаться ответить на него. После попытки ответить продажа невозможна. При удачной торговой сделке продавец получает в

пользу своей команды деньги за продажу и остается стоять на своей позиции. Если покупателей несколько – возникает торг, и того, кому достается вопрос, определяет продавец.

Команда, купившая вопрос, теряет со счета деньги, ушедшие на покупку. Теперь она должна ответить на купленный вопрос. При правильном ответе команда получает на счет полную стоимость вопроса, а действующий игрок делает шаг вперед. В случае неверного ответа команда теряет стоимость вопроса, а игрок делает шаг назад.

Если игроку удастся пройти всю дорожку, он получает право выбрать стул с вложенным в него бонусом, а затем встает за последним игроком своей команды, чтобы в свою очередь вновь вступить в игру.

Напоминаем, что в любой момент команда может затребовать в банке состояние счета. Команда, у которой во время игры закончились деньги, выбывает из соревнований.

Игра заканчивается по окончании игрового времени.

Правила замены игрока

В игре принимают участие команды из 3-5 чел.

В игре активно участвуют трое, а остальные двое являются запасными.

Команда может сделать замену действующего игрока на запасного при условии, что заменяемый игрок в данный момент не находится на игровом поле.

Если команда ощущает необходимость замены игрока на поле, она может воспользоваться правом «горячей замены», то есть совершить ввод на поле другого игрока, заплатив определенную сумму в игровой банк. Заявить о желании сделать «горячую замену» команда или действующий игрок могут только после выбора и прочтения вопроса. Стоимость «горячей замены» равна половине стоимости выбранного вопроса.

В случае, если замена делается из активной части команды, сменный игрок встает в конец очереди на выход на поле. Если на поле выходит запасной игрок, сменяемый участник уходит в запас.

Вариант 2.

Если вы проводите игру по варианту с вкладышем «клад», ваша игра закончится, как только одной из команд достанется этот стул. Независимо от набранной суммы она считается победителем – обладателем супер-приза.

Однако не стоит забывать о денежной составляющей игры. Правило банкрота здесь также действует, то есть команда, не имеющая денег на счете, покидает игровое поле.

Полуфиналы и финал

Теперь поговорим о том, что мы можем сделать при большом стечении команд, когда есть необходимость играть полуфиналы и финал.

Мы проводим соревнования в нескольких подгруппах по любому типу выбранных правил.

При варианте №1 банкир «выстраивает» всех участников в порядке уменьшения сумм на счете, и снимает у каждого со счета сумму кредита, взятого в начале. Команды, оставшиеся «в плюсе», выходят в финал, который играется по тем же правилам, что и в подгруппах. При этом игровые деньги, заработанные командой ранее, остаются в игре.

Если таких команд 6 и более – играют полуфинальные игры.

При наличии полуфиналов – после полуфиналов также идет расчет с банком. Заработанная в каждой игре сумма остается на счете для следующей игры.

Если изначально вы выбрали в качестве стартового капитала наследство, то перед началом игры вы можете озвучить число команд, например 4, которые выйдут в финал, и вывести на игровое поле 4 команды с наибольшим заработком.

Для варианта №2 с «кладом» в полуфинал и финал выходят владельцы выигрышных стульев, и на их счете также сохраняется заработанная сумма.

Вопросы викторины «12 стульев» на литературные темы

Авторы вопросов: сотрудники организационно-методического отдела Культурно-спортивного реабилитационного комплекса ВОС

РУССКАЯ ПОЭЗИЯ

100

1. Столько веселых чижей было в стихотворении Хармса и Маршака. – *44*.
2. На этом поприще прославились оба сына поэта Сергея Михалкова. – *Кинорежиссура*.
3. Этот бард написал и исполнял песню «Милая моя, солнышко лесное». – *Визбор*.
4. Она ночевала «на груди утеса-великана». – *Тучка золотая*.
5. Лирический герой Есенина никогда не был на берегах этого пролива. – *Босфор*.
6. Столько жен было у Михаила Юрьевича Лермонтова. – *Ни одной*.

300

1. Такой инструмент Маяковский предлагал для исполнения ноктюрна. – *Флейта водосточных труб*.
2. Так назван период в русской поэзии, приходящийся на начало 20-го века. – *Серебряный век*.
3. Именно эту песню «играл эскадрон смычками страданий на скрипках времен». – *«Яблочко»*.
4. Жена Александра Блока была дочерью этого ученого. – *Менделеев*.
5. Известное стихотворение Юрия Левитанского представляет собой диалог у этого дерева. – *Новогодняя елка*.
6. Эту поэму составили две части: «Княгиня Трубецкая» и «Княгиня М.Н.Волконская». – *«Русские женщины»*.

500

1. Ему посвящено стихотворение Слуцкого с такими словами: «Однажды я шел Арбатом. Бог ехал в пяти машинах». – *Сталин*.

2. Во время блокады она работала на радио, о чем позже поведала в книге «Говорит Ленинград». – *Ольга Берггольц.*

3. За этим современным сатириком закрепилось прозвище «поэт-правдоруб». – *Игорь Иртеньев.*

4. Этому поэту принадлежит шуточное стихотворение «Улица Мандельштама». – *Мандельштам.*

5. «На севере диком стоит одиноко» Лермонтова является вольным переводом стихотворения этого автора. – *Генрих Гейне.*

6. Подчиненный Людмилы Прокофьевны Калугиной обольщал именно его стихами, выдавая их за свои. – *Пастернак.*

1 000

1. У нее было огромное количество мужских псевдонимов: Лев Пуцин, Товарищ Герман, Роман Аренский, Антон Крайний, Никита Вечер и другие. – *Зинаида Гиппиус.*

2. Именно ему Сталин позвонил, чтобы расспросить подробнее о том, хороший ли поэт Мандельштам. – *Пастернак.*

3. Этот еврей не прошел по квоте в университет и уехал учиться в Оксфорд. Так, собственно, и стал великим переводчиком. – *Самуил Маршак.*

4. В истории русской поэзии Иван Тургенев, если не считать «Стихотворений в прозе», отметился, пожалуй, только текстом этого романса. – *«Утро туманное».*

5. Известный поэт своего времени, подписывавшийся инициалами К.Р., носил на самом деле эту царственную фамилию. – *Романов.*

6. У всех участников общества «Арзамас» были прозвища, позаимствованные из баллад Жуковского. Этому председательствующего на собраниях поэта называли Светлана. – *Жуковский.*

АЙ, ДА ПУШКИН!

100

1. Родной город поэта. – *Москва.*

2. Гринев состоял в Семеновском полку именно с этого возраста. – *С момента рождения.*

3. Первая песнь поэмы «Руслан и Людмила» начинается именно так. – *У лукоморья дуб зеленый.*

4. Эту поэму Белинский назвал «Энциклопедия русской жизни». – **Евгений Онегин.**

5. Именно он назвал Пушкина «солнцем русской поэзии». – **Василий Жуковский.**

6. Сюжет этого знаменитого произведения Гоголю подсказал Пушкин. – **Мертвые души.**

300

1. Именно это придворное звание было присвоено Пушкину. – **Камер-юнкер**

2. До 1918 года – Царское село, до 1937 – Детское село. А как этот город называется сейчас? – **Пушкин.**

3. Этот царь был официальным цензором и редактором Пушкина. – **Николай Первый.**

4. Этот городок стал названием известнейшего литературного кружка, членами которого были и Жуковский, и Батюшков, и Пушкин. – **Арзамас.**

5. Первая постановка оперы-сказки «Сказка о царе Салтане» была приурочена именно к этой дате. – **К столетнему юбилею Пушкина.**

6. Кто из Пушкинских героев восклицает: «Противен мне род Пушкиных мятежных» – **Борис Годунов.**

500

1. День рождения Пушкина совпал с этим церковным двенадцатым праздником. – **Вознесение.**

2. Автор знаменитого памятника Пушкину в Москве. – **Опекушин.**

3. Цитата из пушкинского послания «К Чаадаеву» стала названием этого фильма о декабристах. – **«Звезда пленительного счастья».**

4. Знаменитое восклицание «Ай, да Пушкин, ай, да сукин сын» родилось по окончании именно этого произведения. – **Борис Годунов.**

5. Литературный и общеполитический журнал, основанный Пушкиным и издававшийся в Санкт-Петербурге в 1836-1866 годах. – **Современник.**

6. Назовите жанр произведения «Евгений Онегин». – **Роман в стихах.**

1 000

1. Ссылку в это имение поэт даже просил заменить «на любую из крепостей государевых», хотя друзья считали это место поэтической родиной Пушкина. – *Михайловское*.

2. «Себя как в зеркале я вижу, но это зеркало мне льстит». Так Пушкин отозвался о своем портрете его кисти. – *Кипренский*.

3. «Пушкинский венок» Г. Свиридова был создан именно в этом жанре. – *Концерт для хора*.

4. В восьмой главе «Евгения Онегина» упоминается именно этот старик. – *Державин*.

5. Облик старшей дочери Пушкина Марии Гартунг Л.Н.Толстой запечатлел в одной из своих любимых героинь. Какой? – *Анны Карениной*.

6. Такими в юмористическом стихотворении Пушкина были и истец, и ответчик, и судья. – *Глухими*.

ОХ, УЖ ЭТИ СКАЗОЧКИ!

100

1. Как старик Хоттабыч называл своего юного друга? – *Волька ибн Алеша*.

2. Именно этот творческий жанр больше всего привлекал Колобка. – *Пение*.

3. Встреча с этой рыбой очень сильно изменила жизнь Емели? – *Щука*.

4. Под каким названием мы знаем русский вариант западного сюжета «Красавица и чудовище»? – *Аленький цветочек*.

5. Этот сказочный персонаж одолевал врага с помощью свиста. – *Соловей-разбойник*.

6. В этой детали женского платья помещаются озёра, лебеди и другие элементы окружающей среды. – *Рукава платья Царевны-лягушки*.

300

1. Поляки называют её Едзина, чехи - Езинка, словаки - Ежи Баба, а как называем её мы? – *Баба-Яга*.

2. Назовите единственную героиню сказки «Репка», имя которой нам известно. – *Жучка*.

3. В какую сторону шел ученый кот из Лукоморья, когда рассказывал сказки? – **Налево.**

4. Эта швейная принадлежность таит смертельную опасность для сказочных персонажей, славящихся своим долголетием? – **Игла.**

5. Мы узнали о них благодаря Туве Янсон. – **Муми-тролли.**

6. До того, как Братья Гримм написали свою сказку «Жадная старушка», у Пушкина появилась похожая известная сказка. Какая? – **Сказка о рыбаке и рыбке.**

500

1. Сказку о том, как школьников превратили в пенсионеров, написал именно он. – **Евгений Шварц.** «Сказка о потерянном времени».

2. Чем, по сути, является произведение Андерсена «Сказка моей жизни»? – **Автобиография.**

3. Этот персонаж Астрид Линдгрен непопулярен в своей стране и попал в музей писательницы по настоянию русских туристов. – **Карлсон.**

4. Памятник этому сказочному герою стоит в итальянском городке Коллоди? – **Пиноккио – деревянный человечек.** Это герой сказки Карла Коллоди, настоящая фамилия сказочника – **Лоренцини.**

5. Именно так названа современная версия сказки «Спящая красавица», созданная Анджелиной Джоли – **Малефисента.**

6. Этот весёлый и жизнерадостный детский писатель-сказочник родился в День Смеха? – **Корней Иванович Чуковский, родился 1 апреля 1882 года.**

1 000

1. На обложке одного из сборников русских сказок красуется необычное имя автора - Казак Луганский? Кто это? - **Владимир Даль**

2. В этот день недели, по сказке «Маленькая баба Яга», было строго-настроено запрещено колдовать. – **В пятницу.**

3. Этот знаменитый сказочник был генеральным секретарём в интендантстве королевских построек, членом Французской академии, физиком, анатомом и языковедом? – **Шарль Перро.**

4. Одной хорошей шведской учительнице предложили написать учебник географии родной страны. Она решила написать совершенно особый учебник – в виде сказки. Кто ее главный герой? – **Нильс** («*Чудесные приключения Нильса с дикими гусями*» Сельмы Лагерлёф).

5. Эту сказку сочинил Антоний Погорельский для своего племянника Алёши, ставшего впоследствии писателем Алексеем Константиновичем Толстым? – «**Чёрная курица, или Подземные жители**».

6. Один багдадский калиф, превратившись в аиста, никак не мог вспомнить волшебные слова, чтобы вернуть себе человеческий облик, так как сделал то, чего было делать ни в коем случае нельзя. – **Рассмеялся**.

Содержание

Введение	3
Интеллектуальная игра – актуальный метод работы с незрячими и слабовидящими	5
Виды интеллектуальных игр для использования в библиотеке ..	10
Рекомендации по проведению игр	21
Информационные ресурсы в помощь библиотекарю по организации интеллектуально-познавательных игр	31
Опыт Республиканской специальной библиотеки для слепых и слабовидящих и Татарской региональной организации ВОС	33
В помощь проведению интеллектуальных игр	55
Положение кубка КИСИ ВОС	55
Положение Открытого Кубка ВОС команд интеллектуального современного искусства Республики Татарстан	63
Вопросы к КИСИ, посвященному Р. Г. Гардиеву	68
Интеллектуальная игра «В дружбе народов»	71
Викторина по истории создания рельефно-точечной Письменности	76
Интеллектуальная игра «Великие правители России»	77
Викторина «В дружбе народов - сила России»	87
Интеллектуальная игра «Светлый мир культуры Татарстана» ..	97
Вопросы интеллектуальной игры по избирательному праву среди инвалидов по зрению	108
Интеллектуальный бизнес-марафон «12 стульев».	
Проект игры	113
Вопросы викторины «12 стульев» на литературные темы	121

Интеллектуально-познавательная игра
как форма социокультурной реабилитации
незрячих и слабовидящих
Методическое пособие

16+

Составители:

Г.Т. Закирова; Д. Г. Муратова
Редактор Д.Ю. Чернова
Технический редактор Т.Ю. Исхаков
Отв. за выпуск И.А. Хаертдинов

Подписано в печать 03.11.2022.
Формат 60x84/16. Бумага офсетная.
Гарнитура Times New Roman. Печать цифровая.
Усл. п. л. 7,38
Тираж 10 экз.

Отпечатано в издательском отделе ГБУК РТ “Республиканская
специальная библиотека для слепых и слабовидящих”
420095, г. Казань, ул. Серова, д.3
e-mail: rsbs@yandex.ru