

Список литературы

- 1 Лекции Александра Левитаса. Аксиомы вопросника // http://www.kursy.ru/chgk_ask/lesson1.htm
2. Требования к написанию вопросов по интеллектуальным играм Что? Где? Когда?, проводимым на территории Республики Беларусь под эгидой Белорусской Лиги Интеллектуальных Команд // <http://funtiki.org/cgi-bin/articles.pl>
3. Борис Левин "Что?Где?Когда? для "чайников" // <http://funtiki.org/cgi-bin/articles.pl?article=131>
4. Калачёва И.И. Молодежь и поликультурное образование в высшей школе Беларуси. – Мн.: Тесей, 2003 г.

ГОСУДАРСТВЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«БЕЛОРУССКО-РОССИЙСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Отдел по воспитательной работе с молодежью

**ФЕСТИВАЛЬНОЕ ДВИЖЕНИЕ КАК ОДНА ИЗ ФОРМ РАЗВИТИЯ
ТВОРЧЕСКОГО ПОТЕНЦИАЛА СТУДЕНЧЕСКОЙ МОЛОДЕЖИ**

из опыта работы студенческого клуба
Белорусско-Российского университета

Часть 2

Могилев 2010

Рекомендовано к опубликованию
Советом по воспитательной работе
Белорусско-Российского университета

Авторы-составители: Л.А.Демидова,
Т.И.Герасимова

В методических указаниях обобщается опыт работы по организации и проведению студенческих фестивалей в Белорусско-Российском университете. Указания рекомендуются участникам воспитательного процесса.

Учебное издание

Фестивальное движение как одна из форм развития творческого потенциала студенческой молодежи

Часть 2

Ответственный за выпуск А.В.Казанский

Подписано в печать . Формат 60x84/16. Бумага офсетная. Гарнитура Times New Roman. Печать трафаретная. Усл. печ. л. . Уч.-изд. л. . Тираж экз. Заказ №

Издатель и полиграфическое исполнение
Государственное учреждение высшего профессионального образования
«Белорусско-Российский университет»
ЛИ № 02330/375 от 29.06.2004 г.
212000, г.Могилев, пр.Мира, 43

© ГУ ВПО «Белорусско-Российский университет», 2010

Вед Встречайте! Мария Солдатенко

(звучат позывные КВН)

Вед Внимание! Впервые на нашей сцене сборная интернациональная команда КВН «Дружба народов»

Вед И в песне живой, и в огненном танце,
Рождаются в дружбе друзья.
Как славно, что иностранцы,
И белорусы – семья.

*(звучит музыка, дефиле в национальных костюмах,
все участники выходят на сцену)*

ВЕД. Спасибо студентам Белорусско-Российского университета!
Далее, согласно жеребьевке выступает _____

Вед. Наш конкурсный день фестиваля подошел к концу.

Вед. Мы ждем вас завтра в актовом зале Белорусско-Российского университета в 14.30 на торжественном закрытии фестиваля и награждении победителей.

Вед Встречайте – Эко!

Россия

Вед Если ты пленился Россией,
Если хочешь понять до корней
Эту душу, что нет красивей,
Это сердце, что нет верней,-

Вед Не копайся в ученых книгах
И в преданиях старины,
А взгляни среди пажитей тихих
Лишь на девушку нашей страны.

Вед Ты увидишь в глазах широких
Синий север высоких широт:
В них – легенда о светлых строках,
В них – живой этой верой народ.

(Поэт Виктория Шнейдерова)

Вед Для вас пела Виктория Шнейдерова

Китай (видеоролик)

Вед Древняя страна Китай –
Прекрасна и мудра, как сказка.
Китайская стена, китайский чай,
И вечной Поднебесной царство!

Вед Поэт Синь.

Вед Встречаем – Юань!

Беларусь

Вед О, край родны, край прыгожы!
Мілы кут маіх дзядоў!
Што мілей у свеце божым
Гэтых светлых берагоў,

Вед Дзе бруяцца срэбрам рэчкі,
Дзе бары-лясы гудуць,
Дзе мядамі пахнуць грэчкі,
Нівы гутаркі вядуць;

Содержание

1 Интеллектуальные игры, их сущность.....	4
2 Историческая справка	4
3 Развитие интеллектуальных игр в Белорусско-Российском университете	6
4 Методика организации фестивалей.....	8
5 Освещение проведения фестивалей в СМИ	20
6 Положение о проведении фестиваля по интеллектуальным играм	25
7 Фестиваль творчества иностранных студентов «Дружба народов»	29
8 Положение о проведении фестиваля	32
9 Сценарий открытия фестиваля творчества иностранных студентов «Дружба народов»	34
Список литературы	40

1 Интеллектуальные игры, их сущность

**Природа одарила нас
умом для того, чтобы мы всю
жизнь разгадывали ее тайны**
Л. Сухоруков

Интеллект есть способность координировать знание, хотя его часто смешивают со знанием как таковым.

«Интеллект» – слово, заимствованное из немецкого или французского в первой трети XIX века. Французское «intellect», немецкое «intellekt» восходит к латинскому «intellectus», производному от «intellegere» – «понимать», «понять», «иметь понятие». Таким образом, исходное значение слова «интеллект» – «умение понять, воспринять». С этим же латинским глаголом связано слово «интеллигенция», заимствованное из польского, где оно означает «смышленность, понятливость», в дальнейшем получило новое значение «наиболее образованная часть человечества».

Аристотель в свое время говорил: «Ум заключается не только в знании, но и в умении прилагать знание на деле». А это означает, что человек должен уметь излагать свою точку зрения, стремиться правильно выразить ее, убедить в его правоте других, а затем действовать. В Древней Греции зародилось формальное обсуждение существующих законов, были места, где каждый мог высказать свою точку зрения. В средние века в Европе умение говорить, высказывать свои мысли, стало частью системы образования и основой для развития ораторского искусства, оно на деле помогало людям становиться образованными, интеллектуально развитыми людьми.

Как студенческое, интеллектуальное движение, желание высказать свои мысли, свои познания в какой-то области появилось в Великобритании в XXI веке. В этом движении главным было то, что в человеке развивается логичность мышления, правильность речи, ведь образованный человек обладает обширными познаниями, способностью донести их до другого человека.

2 Историческая справка

Интеллектуальное движение в Советском Союзе получило импульс к развитию в 1976 г. с появлением телевизионной версии игры «Что? Где? Когда?» (ЧГК). Телевикторина Владимира Ворошилова впервые вышла в эфир Центрального телевидения 4 сентября 1975 года и сразу стала если и не культовым, то, по крайней мере, одним из самых популярных развлечений на одной шестой части суши. Особо активные телезрители заваливали редакцию игры множеством вопросов. «Что? Где? Когда?» смотрели семьями, специально ходили друг к другу в гости, чтобы вместе поболеть за знатоков.

Международная Ассоциация Клубов «Что? Где? Когда?» (МАК) – общественная неправительственная организация, созданная в 1989 году по

Одна лишь мысль о нём стесняет мукой грудь.
Кто знает, много ль дней тебе прожить осталось?
Не трать их попусту, благоразумней будь

Вед. Мы песни и танцы разучим,
И вместе споем вам, друзья
Персидский народ наш певучий
Вам дарит любовь и сердца.

Песня в исполнении иранского ансамбля

(видеоролик об Ираке)

Вед. Ваши аплодисменты! На сцене национальный иракский танец
«Дэбка»

Марокко

Вед Хоть земли горячей Марокко
Отсюда весьма далеки,
Но люди земли Белорусской
По духу и чувствам близки.

Вед А вы знаете, чем Марокко пленяет нас – белорусов?

Вед Нет?

Вед Какой непрменный атрибут новогоднего стола вы знаете?

Вед Мандарины. Встречайте!

(звучит марокканская музыка, девушки выносят мандарины в зал, идет видеоролик, одновременно звучат стихи)

Вед Здесь солнцем обесцвечена земля
Здесь мандарины, а не тополя.
Здесь небо кажется таким безумно синим.
Здесь вечер короток, а душный полдень длинен.

Вед Здесь океан отмеривает ритм.
Здесь аист над своим гнездом парит.
Здесь крики чаек, аромат цветов –
Здесь на меня обрушилась любовь.

Вед Восток – дело тонкое, мой друг:
Шелка, красавицы, волшебный танец,
Улыбки тайна их прекрасных губ,
И юных лиц божественный румянец.
(восточный танец)

Сирия (видеоролик)

Программа выступления студентов БРУ

- Вед.** Посмотри!
Ведь ты совсем ни такой, как я,
- Вед.** А он совсем не такой, как ты,
- Вед.** Но всех нас объединяет дружба
- Вед.** И наш родной университет.

Просмотр видеофильма «Национальные культуры стран России, Беларуси, Китая, Ирана, Сирии, Ливана, Марокко, Вьетнама, Судана, Саудовской Аравии» - 10 мин.

(Без объявления – белорусский танец «Купалле»)

- Вед.** Вас приветствовал танцевальный коллектив «Dance-коктейль» белорусским народным танцем «Купалле».

Иран

- Вед.** Рубаи Омара Хайяма
Сольются в достойную песнь
С Тургеневской классикой-драмой
И строками Пушкина здесь.

(на экране демонстрируется видеоролик об Иране)

- Вед.** Встречаем! ИРАН! Мохаммад!
- Вед.** Аллахяри Алиреза исполнит народную музыку Персии на танбуре

(Во время исполнения музыки звучат стихи)

Любая частичка в ладонях земли-
Красавицы лик, что упрятан в пыли.
Будь нежен ты с пылью, в ней — солнечный локон,
Что в жизни былой обрамлял этот лик.

Брось раздоров невзгоды, пока ты в пути,
Посвяти правде годы, пока ты в пути.
Терпишь тяготы ты, сберегая богатства...
Раздавай и расходууй, пока ты в пути!

В день завтрашний нельзя сегодня заглянуть,

инициативе В.Я. Ворошилова, сегодня объединяет клубы интеллектуальных игр многих стран мира и является координирующим центром движения спортивного «ЧГК».

В Республике Беларусь интеллектуальное движение формировалось под влиянием телеигры и получило значительное развитие. Координирует это движение общественная организация «Белорусская лига интеллектуальных команд» (БЛИК). Она объединяет клубы и команды, которые занимаются интеллектуальными играми. В БЛИКе рады каждому, кто играет в «Что? Где? Когда?» и «Брейн-ринг». Лучшие команды БЛИК играют на международном уровне — в Москве, Петербурге, Одессе и других городах СНГ и мира. На Чемпионате Мира-2008 по «Что? Где? Когда?» команда Беларуси заняла 8 место, пропустив вперед только российских знатоков. Игроки команд, входящих в БЛИК, являются членами элитарного казино «Что? Где? Когда?» в Москве и телеклуба «Что? Где? Когда?» в Киеве.

Региональные организации, входящие в ОО «БЛИК», ежегодно проводят более 10 республиканских и международных турниров по интеллектуальным играм, а также регулярные чемпионаты городов и клубов. Соревнования проходят для знатоков из разных возрастных категорий. Наиболее крупные турниры, проводимые региональными организациями ОО «БЛИК»:

- Чемпионат Республики Беларусь по игре «Что? Где? Когда?» (проводится во всех возрастных категориях);
- Чемпионат Республики Беларусь по игре «Брейн-ринг» (проводится среди ювеналов, юниоров и грандов);
- Чемпионат Республики Беларусь по «Своей игре» (проводится среди юниоров, сеньоров и грандов);
- Чемпионат Республики Беларусь по «Эрудит-квартету» (проводится среди юниоров, сеньоров и грандов);
- Чемпионат Республики Беларусь по «Тройке» (проводится среди юниоров и грандов);
- Синхронный Кубок Беларуси по игре «Что? Где? Когда?» (проводится среди юниоров и грандов);
- «Кубок Нестерки» по интеллектуальным играм — осенью, в Минске (проводится среди юниоров и грандов);
- «Кубок княгини Ольги» по интеллектуальным играм — весной, в Витебске (проводится среди юниоров и грандов);
- «Кубок Полесья» по интеллектуальным играм — в конце весны, в Гомеле (проводится среди грандов);
- «Кубок Надежды» по интеллектуальным играм — весной, в детском лагере "Зубрёнок" (проводится среди ювеналов);
- «Мартовский лев» — в начале весны, в Могилёве (проводится среди грандов);
- «Беловежская зима» — в начале зимы, в Бресте (проводится среди грандов);
- «Альпийские игры» — зимой, в Мозыре (проводится среди юниоров);

- Турнир по интерактивным интеллектуальным играм «Горец» — весной, в Минске (проводится среди сеньоров и грандов).

Основными целями деятельности МОО «БЛИК» являются: широкая пропаганда знаний, подъем престижа интеллектуальных видов деятельности; помощь гражданам в развитии новых форм и способов осуществления организации интеллектуальной деятельности. Основными задачами МОО «БЛИК» являются: поддержка работы молодежных центров, досуговых объединений, клубов; распространение методов эвристики; приобщение молодежи к овладению знаниями, самообразованию; пропаганда здорового образа жизни.

Наибольшее распространение в республике получили следующие интеллектуальные игры: «Что? Где? Когда?», «Эрудит-квартет», «Брейн-ринг», «Своя игра».

3 Развитие интеллектуальных игр в Белорусско-Российском университете

У студентов всех специальностей университета особенно ценится умение мыслить. Развитию и совершенствованию этого качества способствуют интеллектуальные игры, они не только повышают эрудицию, но и учат, используя знания и способности отдельных людей, находить правильное решение проблемы или задачи, которую невозможно решить в одиночку.

В середине девяностых в университете было принято решение о возрождении клуба интеллектуальных игр и организации совместной деятельности с городским клубом «IQ-club». Именно поэтому БРУ стал центром интеллектуального движения области. Хорошее студенческое начинание – интеллектуальные игры - получило поддержку у руководства университета и вышло совершенно на новый уровень. Не реже одного раза в неделю в Белорусско-Российском университете проводятся тренировки городского клуба интеллектуальных игр, в которых могут принимать участие все желающие. Клуб интеллектуальных игр университета тесно сотрудничает с другими аналогичными клубами.

По мере развития интеллектуального движения у руководителя университетского клуба Дединца В.В. в 1997 г. появилась идея проведения на базе университета турнира по интеллектуальным играм «Мартовский лев», который впоследствии перерос в международный, а в 1998 году Белорусско-Российский университет инициировал проведение студенческого фестиваля «Зимний лис».

Большой вклад в развитие интеллектуально движения Могилевщины внес бессменный руководитель городского клуба «IQ-club» Кашуба С.И., руководители университетского клуба Свинтицкий Д.Ф., Короткевич А.Ф.

Команды, состоящие из студентов нашего университета, становились неоднократными призерами различных фестивалей и турниров, чемпионами Республики Беларусь по интеллектуальным играм.

Вед. Впервые принимает участие в фестивале «Дружба народов» Могилевский государственный университет им. Аркадия Кулешова.

Вед. Мы надеемся, что наш фестиваль пройдет в дружеской, радушной обстановке и надолго запомнится каждому из вас.

Вед. Мы также надеемся, что вы найдете здесь новых друзей и увезете в своем сердце частичку молодежного фестивального задора.

Вед. Почетное право открыть наш фестиваль предоставляется ректору университета, доктору технических наук, профессору Игорю Сергеевичу Сазонову

Вед. Фестиваль национальных культур «Дружба народов» объявляется открытым!

Вед. У нашего фестиваля есть добрая традиция - награждать лучших людей, внёсших большой вклад в развитие международных отношений.

Вед. За вклад в развитие дружеских отношений между представителями разных национальностей «Шаг навстречу» дипломом и памятным подарком награждается доктор технических наук, профессор Евгений Иванович Берестов

Вед. А сейчас творческий подарок от вокальной студии «Сузор'е» Белорусско-Российского университета

Вед. Для вас поет лауреат фестиваля популярной песни «Студенческий листопад» Мария Солдатенко

Вед.: Наш фестиваль обещает быть насыщенным и интересным.

Вед Дорогие друзья! Разрешите нам представить жюри, которому предстоит нелегкая работа

Идет представление жюри

Вед.: А теперь, внимание, зрители!

Вед.: Именно ваши аплодисменты будут решающими при определении обладателя приза зрительских симпатий!

Вед. : Будьте внимательны!

Вед. А сейчас на сцене согласно жеребьевке выступают представители Белорусско-Российского университета

9 Сценарий открытия студенческого фестиваля творчества иностранных студентов «Дружба народов»

актовый зал БРУ
3 декабря 2009
14.30

В зале звучит музыка, зал празднично украшен.

Звучат фанфары, выходят ведущие (6 чел, здороваются на разных языках)

Вед. Добрый день, дорогие друзья!

Вед. Шчыра вітаем вас, шанюныя сябры!

Вед. На разных языках мы говорим,
Мы разные по нации и цвету кожи,

Вед. Мы вместе учимся, и любим, и творим,
И нет на свете ничего дороже.

Вед. Здесь льются персидские песни,
Арабская слышится речь,

Вед. Здесь кимано из Китая,
Аюзай из Вьетнама –

Вед. Всех дивных красот и несчесть.

Вед. А чтобы лучше узнать друг друга,
Мы проводим вместе досуг:

Вед. Это и спортивные баталии
И походы в музей,
И фестиваль “Дружба народов”.

Вед. Мы рады приветствовать в стенах Белорусско-Российского университета участников студенческого фестиваля творчества иностранных студентов «Дружба народов».

Вед. Сегодня мы встречаем гостей из Белорусского торгово-экономического университета потребительской кооперации город Гомель

Вед. Могилевского государственного университета продовольствия

Вед. И Белорусско-Российского университета

Географию участия команд в различных фестивалях, развитие интеллектуальных игр в нашей республике можно проследить на примере команды «Джокер», которая состояла из студентов, а в последствии выпускников нашего университета и добилась наибольших успехов. Ее игроки таким образом описывают историю своей команды: «Команда родилась в ноябре 1993 года. У истоков команды стояли два человека: Тамара Зыкова и Сергей Кашуба. Сергей, который в то время работал в Могилёвском технологическом колледже, каждый год проводил турнир по брейну среди классов. А Тамара имела выход на внешний мир. И вот однажды Зыкова, у которой было приглашение на турнир в Гомель, решила привезти туда вместе с собой детскую команду. Команда-победительница внутришкольного турнира усилилась двумя игроками и успешно выступила на турнире "Сезон надежд - 93". Так началась история команды "Могилёвские дети". Название придумалось случайно: ведущий постоянно называл нас Могилёв-дети. В первоначальный состав команды входили Виталий Лоцманов, Глеб Коломыцев, Олег Манчулянцев, Дмитрий Голдов, Николай Ужов и бессменный с тех пор капитан Михаил Савченков. В таком составе команда существовала до мая 1994 года, успев за это время принять участие в четырёх выездных турнирах. Обновив состав, мы сменили название на "Джокер", что соответствовало тогдашнему увлечению карточными играми. Под этим названием мы выступали долгое время, сохраняем его и до сих пор. В 2004 году после того, как четверо могилевчан стали работать в Москве, мы начали выступать и в России. Два сезона подряд играем в московской высшей лиге (под названием "команда Савченкова"). Однако связи с Родиной не теряем и в будущем чемпионате Беларуси надеемся побороться за высокие места. Первая победа команды, еще под названием "Могилевские дети", была на детском чемпионате Беларуси по брейн-рингу в 1994 году. В официальных белорусских турнирах по "Что? Где? Когда?" "Джокер" - чемпион Беларуси 1995, 2002, 2007, 2009, вице-чемпион Беларуси 2001, 2005, 2006 годов, а также обладатель Кубка Беларуси 1997, 2000 гг.

По опросам в рамках ежегодной премии "Буслянка" Белорусской лиги интеллектуальных команд "Джокер" признавался лучшей командой Беларуси сезонов 2001/2002 и 2002/2003. Еще одна неожиданная и приятная победа - в чемпионате Москвы по брейн-рингу 2004 года. Помимо значимых, перечисленных выше, были победы на пусть не самых сильных, но зато душевных турнирах ("Студенческая весна" в Витебске или турнир в честь юбилея могилевского клуба "Нам пять лет"). Кроме того, мы побеждали в телевизионной игре "Риск-версия" 1996-97гг. (Белорусское телевидение).

Победы на фестивалях в городах Беларуси:

- Мартовский лев (Могилев) 1997г., 1998г., 2001г., 2000 г., 2003г. (ЧГК);
- Кубок Нестерки (Минск) 1995г., 2001г. (ЧГК); 1996г., 1997г. («Брейн-ринг»);
- Кубок княгини Ольги (Витебск) 2003г. (ЧГК и абсолютный зачет);
- Кубок Полесья (Гомель) 1998г. («Брейн-ринг»);
- Кубок ВРЗ (Гомель) 1997г. (ЧГК и «Брейн-ринг»).

Сейчас семь команд университета являются основными участниками всех турниров и фестивалей, проводимых в нашем университете, городе, республике. Они официально зарегистрированы в Белорусской лиге интеллектуальных команд.

В направлении развития интеллектуальных игр в университете ведется большая работа - это регулярные тренировки, на которых играют не только наши команды, но и все желающие команды нашего города. Это позволяет командам повышать свой уровень, что положительно сказывается на игре участников команд в дальнейшем. Но, наверное, главным направлением является организация и проведение фестивалей и турниров различного уровня. Практически все крупнейшие турниры, проводимые в Могилеве и Могилевской области, проходят на базе университета. Это туры кубка города, отборы на выездные фестивали, чемпионаты республики по «Своей игре» и «Брейн-рингу».

Отдельно следует отметить международный фестиваль по интеллектуальным играм «Мартовский лев» и международный студенческий фестиваль «Зимний лис». Вся организационная работа, начиная от разработки регламента, рассылки приглашений, подготовки помещений и заканчивая расселением участников фестивалей (это ни много ни мало более 170 иногородних участников на фестивале «Мартовский лев» в 2009 году), выполняется клубом интеллектуальных игр университета и городским клубом «IQ-clab».

4 Методика организации фестивалей

Методика организации фестивалей по интеллектуальным играм в основном схожа с методикой проведения фестивалей, описанной в части 1 данных методических рекомендаций, однако имеет свои особенности, которые связаны с подготовкой вопросов для игр, судейством.

Интерес к игре во многом зависит от разыгрываемых вопросов. О том, какой характер должны иметь эти вопросы, чтобы быть одинаково интересными для всех участников турнира, рассказал Марат Фрайман – один из составителей заданий для турнира: «Главное, вопросы не должны повторяться на турнирах предыдущих лет. Все вопросы можно подразделить на несколько видов: логические на знание и логические с элементами эрудиции. Хороший вопрос получается тогда, когда команда, не зная самого факта, логически может найти ответ. Ведь даже самые опытные игроки не знают всего. Вопросы исключительно на знание считаются наиболее сложными и часто определяют сильнейшие команды».

Александр Левитас - авторитетный составитель вопросов для игр, в своих лекциях предлагает несколько аксиом и принципов ЧГК:

- «аксиома №1: ЧГК – это состязание интеллектов, а не знаний, меряться знаниями глупо. Брокгауза с Эфроном всё равно не переплунешь, а Google всегда сможет правильно ответить на большее количество вопросов на знание,

3. Условия проведения фестиваля

3.1 В фестивале принимают участие иностранные студенты вузов, обучение которых не связано с получением творческой специальности.

3.2 Участник фестиваля должен подготовить номер художественной самодеятельности, отражающий национальные традиции его страны, либо Республики Беларусь.

3.3 В заявке на участие в фестивале необходимо указать программу выступления (название произведения, авторов слов и музыки, Ф. И. О. исполнителя и худ. руководителя, хронометраж), музыкальное сопровождение (MD, CD, музыкальный инструмент и др.).

3.4 Участник должен иметь при себе студенческий билет, подтверждающий его обучение на дневном отделении.

4. Порядок проведения фестиваля

4.1 Фестиваль проводится по следующим номинациям:

-вокально – хоровое творчество: солист – вокалист, вокальный ансамбль вокально – инструментальный ансамбль;

-хореографическое искусство: коллективы классического, народного, бального, эстрадного и современного танца;

- индивидуальные исполнители на музыкальных инструментах, театр миниатюр, оригинальный жанр, конферанс.

4.2 При определении лучшего исполнителя жюри руководствуется следующими критериями:

- уровень исполнительского мастерства; артистичность; сценическая культура;

4.3 Заявки на участие в фестивале направляются до 14 декабря 2008 г. по адресу: 212030 г. Могилев, пр-т Мира 43, международный отдел Белорусско-Российского университета, с пометкой: «На фестиваль «Дружба народов». Контактный телефон 8(0222)25-28-30, факс 8(0222)22-58-21.

4.4 Состав делегации участников от одного учебного заведения: не более десяти участников.

4.5 Оргкомитет назначает жюри фестиваля.

4.6 Фестиваль завершается гала-концертом участников.

5. Награждение победителей фестиваля

Победители фестиваля в номинациях награждаются дипломами и ценными подарками.

6. Финансирование фестиваля

6.1 Финансовые расходы по организации подготовительных работ, проведению фестиваля берет на себя оргкомитет фестиваля.

6.2 Финансовые расходы по приобретению призов, сувениров, дипломов несут Белорусско-Российский университет, спонсоры фестиваля.

6.3 Финансовые расходы по оплате транспортных услуг, командированию участников и руководителей берет на себя направляющая организация.

Начальник международного отдела

Короткевич А.Ф

Бегенч (Туркменистан), Садыкова Джахан (Туркменистан), Аллаярова Огульгозель (Туркменистан), Агаев Гуванч (Туркменистан), Сюй Муюе (Китай), Араб Араш (Иран). Очень достойно выступили студенты нашего университета. Из шести номеров, представленных жюри фестиваля, для участия в финальном концерте были отобраны четыре: танец «Кушдепди» (Аннаклычев Бегенч, Садыкова Джахан, Аллаярова Огульгозель, Атаров Сулейман), «Лезгинку» в исполнении Сулеймана Атарова, хореографическую композицию с элементами художественной гимнастики в исполнении Климентьевой Дианы и «Песню о цветке» Сюй Муюе. Так что из шестнадцати номеров финала четыре представляли иностранные студенты «Белорусско-Российского университета». По итогам фестиваля все представители нашего университета награждены дипломами фестиваля. Отдельно в рамках фестиваля проводился конкурс по оценке работы университетов республики с иностранными студентами. По итогам данного конкурса наш университет награжден дипломом в номинации «Лучшее мероприятие по организации досуга иностранных студентов» и дипломом «За укрепление межкультурного диалога студенческой молодежи и активное участие в фестивале». Также по итогам фестиваля университет награжден двумя медалями и кубком фестиваля. Первый блин не оказался комом!»

8 Положение о проведении фестиваля творчества иностранных студентов «Дружба народов»

УТВЕРЖДАЮ
Ректор Белорусско –
Российского университета
_____ И.С.Сазонов
« ____ » декабря 2008 г.

Положение о проведении фестиваля «Дружба народов»

1. Организаторы фестиваля

Белорусско-Российский университет, ПО ОО «БРСМ» при поддержке местных органов власти.

2. Цели и задачи

Развитие творческих способностей студенческой и учащейся молодежи, установление новых творческих контактов между студентами разных стран, национальностей, выявление талантливых исполнителей самодетельного творчества, повышение художественного уровня исполнительского мастерства, расширение круга любителей искусства среди молодежи, организация досуга молодежи, духовное обогащение студентов и учащихся, сохранение и приумножение нравственных и культурных достижений молодежи.

Фестиваль должен способствовать обмену, распространению и возрождению национальных традиций, сохранению и приумножению нравственных и культурных достижений студенческой молодежи.

нежели команда чемпионов мира. Куда интереснее состязаться в логике, гибкости мышления, способности к нетривиальным ассоциациям и т.п.;

- аксиома №2: ЧГК – это игра, в которую играют ради удовольствия. А иначе – зачем? Конечно, есть несколько команд, сделавших "Что? Где? Когда?" своей профессией, но «узок их круг и страшно далеки они от народа». Большинство знатоков играет ради кайфа и адреналина;

- аксиома №3: Радует только игра, исход которой не предreshён. Кто захочет играть, будучи полностью уверенным, что проиграет? Не знаю. Во всяком случае, не я. А точно зная заранее, что выиграет? Возможно, кто-то и захочет, если он любит получать кубки и медали. Но много ли радости принесит такая игра? Куда больший кайф – биться в полную силу, до последнего момента не зная, удастся ли тебе выиграть на этот раз;

- аксиома №4: Радует только игра, исход которой зависит от тебя. Даже в казино, где выигрыш и проигрыш зависят только от везения, тебе и то дают возможность повлиять на исход игры – выбрать, на какой номер рулетки поставить, снять колоду и т.п. Иначе было бы неинтересно играть. А уж в интеллектуальные игры – тем более;

- аксиома №5: Радует только игра против равного противника. Потому что игра против существенно более слабого противника – избивание младенцев, а против существенно более сильного – сизифов труд. И в обоих случаях исход игры предreshён заранее;

- аксиома №6: Каждый вопрос ЧГК – отдельная маленькая игра. Именно поэтому слабые команды участвуют в турнирах вместе с сильными, детские – вместе с взрослыми. Да, они знают, что первого места им не видать, что макро-игра ими заранее проиграна, но зато они отыграют 30, 40 или 60 микроигр и смогут выиграть некоторые из них;

- аксиома №7: В ЧГК команда играет против вопроса, вопросника. На турнире команда старается обойти своих соперников. Однако в каждой микроигре, стараясь взять тот или иной вопрос, команда играет не против других команд, а против автора вопроса. Или, вернее, против самого вопроса;

- аксиома №8: Задача вопросника – быть "равным противником". Эта аксиома, по сути – сумма всех предыдущих. Задача вопросника в "Что? Где? Когда?" – дать командам вопросы, которые будут для знатоков "равными противниками". Такие вопросы, чтобы каждая команда имела шанс взять каждый из них, если сумеет сыграть в полную силу – но именно шанс, а не гарантию».

Из этих аксиом следуют несколько принципов, соответствие или несоответствие которым, на взгляд Александра Левитаса, отличает хороший вопрос от плохого, красивый от некрасивого, профессиональный от непрофессионального:

- «принцип №1: Вопрос должен браться головой. Ответ на вопрос должен следовать из самого вопроса. Вопросы, ответы на которые можно только знать или не знать, равно как и угадки вроде игры в рулетку, тут непригодны. "Каков атомный вес циркония?" или "В какой руке у меня монетка?" – это не плохие вопросы ЧГК, это вообще не вопросы ЧГК;

- принцип №2: Вопрос должен быть един для всех. Ни одна из команд не должна иметь априорного преимущества перед другими, вне зависимости от того, из какого она города, какие книги читают игроки и как они любят проводить досуг. На "межгороде" не задают вопросы по истории Москвы, на межфакультетском турнире – на знание физики. Вопросы "только для преферансистов" или "только для меломанов" неуместны вообще;

- принцип №3: Вопрос должен «браться» на основе общих знаний. Если для ответа на вопрос нужно обладать каким-то экзотическим знанием вроде сленга футбольных болельщиков, это однозначно плохой вопрос. Всеми сведениями, необходимыми для взятия вопроса, должны обладать все команды. Если в этом нет уверенности, лучше ввести эти сведения в текст вопроса;

- принцип №4: Ответ должен однозначно следовать из вопроса. Вопрос не должен быть угадкой, когда команде приходится выбирать среди нескольких равноценных версий правильную, подбрасывая монетку. В случае, когда возможно появление нескольких версий, одинаково отвечающих всем условиям вопроса, автор должен ввести отсечку, позволяющую выбрать правильный ответ;

- принцип №5: Вопрос не должен браться "от фонаря". Вопрос не должен ставиться в такой форме, когда ответ можно просто угадать, поскольку вариантов выбора – кот наплакал. Нельзя заканчивать вопросы фразами наподобие "Назовите этого великого русского поэта", "В какой цвет её должны были покрасить?", "А направо или налево?" – эти вопросы можно взять случайно, "от фонаря", просто угадав ответ;

- принцип №6: Команда отвечает на тот вопрос, который задали. Насколько мне известно, среди знатоков нет телепатов. Игроки отвечают на то, что спросил автор, а не на то, что он хотел спросить, подразумевал, имел в виду и т.п. Если автор небрежно сформулировал вопрос и в результате получил ответ, соответствующий всем пунктам вопроса, но отличающийся от авторского – это проблема автора, а не игроков;

- принцип №7: Вопрос должен строиться на интересной фактуре. Информация, содержащаяся в комплексе "вопрос + ответ + комментарий", должна быть либо интересной, либо, как минимум, забавной. Это может быть какая-то занятная история, необычный факт, изящная шутка, легенда, анекдот, нетривиально решённая задача, цитата или что-то ещё – главное, чтобы это была интересная информация;

- принцип №8: Тема для вопроса должна быть незаезженной. Вопросы по фильму "Джентльмены удачи", книге "12 стульев" или песне "В лесу родилась ёлочка" уже утомили всех и вся. Если по какой-то фактуре уже задавались 100 вопросов, Вам едва ли удастся выжать из неё ещё и 101-й вопрос, который будет так же приятно играть, как и первый. Куда лучше будет поискать другую фактуру».

Основные положения организации фестивалей по интеллектуальным играм, судейству, признаваемые МАК, приводятся в Кодексе спортивного «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?» 2008г., действие которого может быть распространено и на другие интеллектуальные игры.

Безусловно, цель фестиваля – обмен культурными традициями была достигнута. Эти два дня светлым лучом надолго останутся в памяти каждого – и участников, и зрителей, и гостей, и организаторов».

Активное участие иностранных студентов в вузовском фестивале, повышение их исполнительского мастерства, поддержка творческого развития студентов со стороны администрации университета позволила делегации иностранных студентов университета успешно представлять вуз на республиканском фестивале.

Впечатлениями о фестивале делится начальник международного отдела Александр Короткевич: «9-10 декабря в Центре Национального творчества детей и молодежи Министерства образования Республики Беларусь состоялся финальный тур республиканского фестиваля творчества иностранных студентов высших учебных заведений «F.-ART.by». Фестиваль проводился уже шестой год и за это время стал ярким событием культурной жизни Беларуси. Организаторы мероприятия – Министерство образования Республики Беларусь и Национальный центр художественного творчества детей и молодежи. В фестивале приняли участие студенты 20 областных и 15 минских вузов, свое творчество представили студенты из Азербайджана, Армении, Беларуси, Вьетнама, Германии, Грузии, Ирака, Ирана, Йемена, Казахстана, Китая, Ливана, Литвы, Маврикий, Мадагаскара, Нигерии, Сирии, Туркменистана, Эквадора и ряда других стран.

На экспозиционных стендах высших учебных заведений были представлены фотовыставки и мультимедийные презентации «Улыбки мира – Земле Беларуси!», информационные материалы высших учебных заведений по работе с иностранными студентами, экспозиция работ изобразительного и декоративно-прикладного творчества, демонстрация национальных костюмов, изделий национальной культуры и ремесел. В рамках фестиваля прошла выставка «Хлеб моей страны», на которой студенты-иностранцы вузов республики угощали гостей и участников фестиваля национальной выпечкой.

За организацию презентации «Хлеб моей страны» студент экономического факультета нашего университета Агаев Гуванч награжден дипломом фестиваля в номинации «Лучшая презентация «Хлеб моей страны». В зале присутствовали представители министерств и ведомств Республики Беларусь, посольств и дипломатических корпусов иностранных государств. Интерес к фестивалю был настолько большим, что зрительный зал не смог вместить всех желающих.

Зрители увидели яркую концертную программу, которая включала в себя классические произведения и эстрадные номера, музыку, песни и танцы разных народов мира и многое другое. Незабываемым финальным аккордом фестиваля стал выход на сцену всех участников программы с флагами университетов, которые они представляли.

В состав делегации ГУ ВПО «Белорусско-Российский университет» вошли победители III фестиваля творчества иностранных студентов «Дружба народов», проходившего в нашем университете 3 – 4 декабря 2009 года: Атаров Сулейман (Туркменистан), Климентьева Диана (Туркменистан), Аннакльчев

«Дружба народов» - Именно под таким названием проводится в Белорусско-Российском университете фестиваль творчества иностранных студентов. Он сблизает тех, кто приехал к нам учиться из разных стран. Общение в неформальной обстановке позволяет студентам ближе узнать друг друга, познать и полюбить культуру, язык, обычаи других стран. Проводится он также для выявления творческих способностей студентов и учащейся молодежи, талантливых исполнителей самодеятельного творчества, повышения уровня исполнительского творчества.

Фестиваль расширяет круг любителей искусства среди молодежи не только нашего вуза. Целенаправленная организация досуга молодежи, духовное общение студентов и учащихся позволяет сохранить нравственные и культурные достижения прошлого разных народов, способствует обмену, возрождению национальных традиций, сохранению и приумножению нравственных и культурных достижений студенческой молодежи.

Фестиваль способствует воспитанию у молодежи чувства прекрасного, а также в дальнейшем расширяет международные творческие связи, укрепляет идеи мира, дружбы, взаимопонимания, культурно-духовного сотрудничества.

В 2009 году фестиваль проводился третий раз.

Засудайло Анна в своей статье «Дружба народов не просто слова, дружба народов навеки жива», опубликованной в университетской газете «Параллель», так описывает работу фестиваля: «Союз искусства и молодости» - под такой формулой в нашем университете 3 и 4 декабря прошёл студенческий фестиваль творчества иностранных студентов «Дружба народов». В нём приняли участие студенты не только Белорусско-Российского университета, но и гости из Могилёвского государственного университета продовольствия, Гомельского института потребительской кооперации. Впервые свои выступления подарил Могилёвский государственный университет имени Аркадия Кулешова. Следует отметить, что и география участников достаточно богата и обширна: Сирия, Вьетнам, Грузия, Израиль, Китай, Украина, Ливан, Туркмения, Корея и, конечно, Беларусь.

Два фестивальных дня пролетели незаметно. Они были наполнены репетициями, конкурсами, тёплыми сердечными и дружескими встречами. Безусловно, самые яркие и приятные впечатления остались у дипломантов конкурса – это студенты Могилёвского государственного университета продовольствия с народным туркменским танцем «Кушдепди», Ахмед Бекмуратов, Араб Араш, Юнис, Сюй Муйе и Гао Я, Джахан и Бегенч, Климентьева Диана из Белорусско-Российского университета. Выступления конкурсантов были пронизаны любовью к своей стране и нации, каждый номер был оригинален и неповторим. Но всё же в каждом конкурсе есть тот, кому удаётся поймать синюю птицу счастья. Сулейман Атаров, несомненно, сразил всех своим обаянием и задором. Именно он стал звёздочкой фестиваля – победителем. Сулейман исполнил «Лезгинку» - он не только станцевал, но и сыграл на роале.

Характеристика игр. ЧГК – командная игра, в которой команды соревнуются в умении находить правильный ответ на поставленный перед ними вопрос за ограниченное время. Цель команды в процессе игры - ответить на большее число вопросов, чем ее соперники.

Оргкомитет соревнования осуществляет подготовку соревнования и несет ответственность за его проведение, выполняет следующие функции: разработка регламента соревнования; обеспечение проведения соревнования и подведение его итогов в соответствии с Кодексом, контроль соблюдения правил игры.

Редакционная коллегия готовит пакет вопросов для проводимого соревнования. Для проверки и оценки отдельных вопросов и всего пакета в целом имеет право привлечь тестеров – лиц, обладающих опытом игры и заведомо не участвующих в проводимом соревновании.

Игровое жюри назначается до начала соревнования. В функции Игрового жюри входит: принятие решений о зачете ответов, данных командами; подведение предварительных итогов тура (соревнования) и внесение в них исправлений при обнаружении технических ошибок; оперативный контроль за соблюдением норм настоящего Кодекса и регламента в ходе игры; ведение таблицы результатов и хранение карточек с ответами команд.

Апелляционное жюри представляет собой орган, в задачи которого входит принятие решений по апелляциям команд, решение является окончательным.

Игроки и команды. Игроками считаются лица, объединенные в команды для участия в соревновании, независимо от фактического присутствия или отсутствия за игровым столом. За команду могут играть только включенные в ее заявочный состав игроки. За игровым столом могут находиться не более 6 игроков. В каждой команде особые функции выполняет капитан. В заявочном списке команды должно быть явно указано, кто является ее капитаном.

Опытные игроки таким образом характеризуют команду. Лицо команды - Капитан. Эту роль можно назвать главной, но, как уточняют знатоки, Капитану вовсе не обязательно проявлять себя в качестве звездного игрока. Главное здесь - уметь всех выслушать и выбрать правильный ответ. А как дальше распределяются роли среди игроков команды? Функция Генератора идеи - выбрасывать версию на стол. Для противовеса нужен Скептик. Например, у такого мощного Генератора, как Нурали Латыпов, такая сильная восточная энергетика, что он все другие версии может просто отместить. Здесь Капитан с помощью Скептика должен противостоять его напору. Есть еще функция Эрудита, которую выполняют все. Нужна и такая роль (ее назначают в приказном порядке), как «Ответственный за конец». Вот для чего: идет обсуждение, пришла пора отвечать, а как был сформулирован вопрос, все в запале и забыли. На этот случай Ответственный должен записать вопрос.

Ведущий. Функции ведущего могут быть возложены на любое лицо, не участвующее в данном соревновании (или данной его части) в качестве игрока. Ведущий выполняет следующие основные функции: оглашение текста

вопросов, авторских ответов и других компонентов вопросов; оперативное руководство действиями секундантов; оперативный контроль за соблюдением норм Кодекса и регламента в ходе игры; ведение отсчета времени в случае отсутствия автоматической системы отсчета. Ведущий обязан обладать хорошей дикцией и свободно владеть разговорным языком, на котором ведется игра; предварительно ознакомиться с игровыми материалами; четко и разборчиво зачитывать вопросы.

Вопросы. Вопрос ЧГК – это задание, сформулированное на естественном языке, возможно, с привлечением нетекстовых элементов (изображений, звуко- и видеозаписей и т. д.). Характерными признаками вопроса ЧГК, отличающими его от других видов заданий, являются:

- краткость задания. Как правило, вопрос ЧГК может быть задан в течение одной минуты. Для вопросов, использующих нетекстовые элементы, время задания может достигать нескольких минут;
- краткость ответа. Для записи ответа на вопрос ЧГК, как правило, должно быть достаточно нескольких слов или символов;
- элемент размышления. Ответ на вопрос ЧГК находится путем размышления над вопросом, возможно, с использованием необходимых знаний и общечеловеческих представлений (например, о прекрасном или смешном);
- общедоступность. Для восприятия вопроса ЧГК и для ответа на него, как правило, не должны требоваться узкоспециальные знания;
- метафоричность. В тексте вопроса слова могут использоваться в переносном смысле, не в основном значении, допускаются метонимические переносы значений слов, синекдохи, аллегории, одушевление и другие тропы, характерные для литературного языка.

Если в регламенте соревнования не оговорено иное, вопросы задаются на русском языке. Вне зависимости от языка проводимого соревнования, задаваемые вопросы могут содержать фрагменты или иллюстративный материал на другом языке, который может быть указан явно либо не указан. Использование полностью иноязычных вопросов допустимо на международных фестивалях в исключительных случаях.

Требования к написанию вопросов по интеллектуальным играм «Что? Где? Когда?», проводимым на территории Республики Беларусь под эгидой Белорусской Лиги Интеллектуальных Команд.

1. Вопрос «Что? Где? Когда?» должен включать четыре обязательные части: «Тело вопроса», «Ответ», «Источник», «Автор». Иная информация, которую автор вопроса желает привести в вопросе и которая не может быть включена в три обязательные части, может быть приведена в необязательной части: «Комментарий». Вопрос, не содержащий какой-либо из обязательных частей, признается бракованным и не должен быть заигран.

2. «Тело вопроса» должно включать в себя четко понимаемый вопрос, соответствующий семантическим правилам русского или белорусского языка, и допускать единственный ответ. В случае, если семантические правила языка позволяют признать правильными несколько ответов, они должны быть

7 Фестиваль творчества иностранных студентов «Дружба народов»

Самый прекрасный подарок, сделанный людям после мудрости, это дружба.

Ф.Ларошфуко.

Беларусь – многонациональное государство, на территории которого издавна проживали представители разных национальностей в согласии, мире и уважении друг к другу. Недаром в национальном характере белорусов наиболее ценны такие качества, как миролюбие, гостеприимство, трудолюбие, умение почтительно относиться к чужому, гордость и достоинство.

В высшей школе, как важнейшем социальном институте, интенсивно развивается международная деятельность, устанавливаются контакты между отдельными вузами, расширяются информационные связи вузовской молодежи из разных стран. Увеличивается и становится более разнообразным контингент студентов из иностранных государств, получающих образование в вузах Беларуси. Процесс интернационализации предполагает установление межличностных отношений как преподавателей, так и студентов, живущих в разных сообществах, разных культурах. А для этого необходимы определенные теоретические и практические знания о культурах мира, их разнообразии, традициях, нормах этикета, формах диалога представителей разных стран и культур.

Данные направления деятельности реализовываются в Белорусско-Российском университете. Подготовка иностранных граждан осуществляется с 1985 г., за это время выпущено 183 специалиста с высшим образованием для 36 стран. В настоящее время вуз имеет 33 международных договора о сотрудничестве с учебными заведениями, ведется обучение 92 иностранных гражданина из 11 стран СНГ и дальнего зарубежья, 118 граждан России.

В вузе работа с иностранными студентами строится по различным направлениям, одним из самых эффективных является проведение фестиваля иностранных культур, важнейшие цели которого:

- гармонизация межнациональных отношений средствами культуры;
- сохранение многовековых традиций взаимодействия культур через деятельность национальных объединений;
- создание новых самостоятельных коллективов национальных культур различных видов и жанров;
- исследование, обновление и преемственность художественных традиций национальных товариществ, объединений, организаций;
- повышение уровня исполнительского мастерства и сценической культуры национальных любительских объединений;
- популяризация лучших образцов поэтического, музыкального, хореографического, декоративно-прикладного, изобразительного искусства национальных товариществ, объединений, организаций.

следующие места отборочного тура: 3, 6, 11, 14. В группе “D” играют следующие места отборочного тура: 4, 5, 12, 13. В В ½ финала выходят по 2 лучших игрока из каждой группы. В ¼ финала играет 6 тем по правилам одинарного раунда.

8.3.5 Полуфинальный тур состоит из одинарного и двойного раундов, включающих по 6 тем в каждом. Состав группы “E”: A1, B2, C2, D1. Состав группы “F”: A2, B1, C1, D2. В финал выходят 2 лучших игрока из каждой группы.

8.3.6 Финал состоит из одинарного, двойного и тройного раундов, включающих по 6 тем в каждом.

8.3.7 Места определяются по количеству набранных очков.

8.4 По итогам фестиваля определяется абсолютный победитель. Абсолютным победителем фестиваля признаётся команда, сумма мест которой в чемпионатах по играм «Что? Где? Когда?» и «Брейн-ринг» наименьшая. В случае равенства упомянутой выше суммы, приоритет отдаётся команде занявшей более высокое место в чемпионате по игре «Что? Где? Когда?».

8.5 Игра «Эрудит-лото» входит в программу открытия фестиваля, и её правила объявляются перед началом данной игры.

9. Награждение победителей

Участники, занявшие призовые места (1-е, 2-е, 3-е) в чемпионатах по «Что? Где? Когда?», «Брейн-рингу», «Своей игре» и победитель «Эрудит-лото» награждаются призами и дипломами.

10. Финансирование

Белорусско-Российский университет предоставляет помещения для проведения фестиваля, несёт расходы по аренде аппаратуры, изготовлению афиш, дипломов, бланков для игр «Эрудит-лото» и «Что? Где? Когда?», поселению иностранных команд, организации фото- и видеосъёмки, организации экскурсий по Могилёву для иностранных команд, питание иностранных команд согласно договорам о сотрудничестве.

Отдел по делам молодёжи облисполкома несёт расходы на приобретение призов для игр «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Своя игра», «Эрудит-лото», приза для абсолютного победителя фестиваля, приза за лучший вопрос фестиваля, а также канцтоваров.

Региональное представительство Белорусской лиги интеллектуальных команд предоставляет аппаратуру для игры «Брейн-ринг», занимается подготовкой пакетов вопросов и их редакцией.

Командировочные расходы команд за счёт командующих или спонсирующих организаций.

Председатель оргкомитета
фестиваля

А.Ф. Короткевич

приведены автором вопроса в части «Ответ». В противном случае, вопрос признаётся бракованным и может быть снят апелляционным жюри.

3. Обязательная часть «Ответ» должна содержать не противоречащий логике ответ на вопрос, содержащийся в «Теле вопроса».

4. Обязательная часть «Источник» должна содержать подтверждение фактам, событиям или логическим построениям, задействованным в вопросе. Ссылки должны максимально облегчать поиск нужной информации для ищущих подтверждение лиц.

5. «Тело вопроса» не должно содержать фактических ошибок, могущих повлиять на нахождение ответа.

6. «Источник» должен соответствовать принципу авторитетности. Принцип авторитетности источника говорит о том, что им могут служить электронные или печатные издания, несущие ответственность за приведенную информацию, либо мнение научных специалистов в данной области, либо мнение общественных, политических, культурных деятелей с коэффициентом общеизвестности не менее 30 %. Под коэффициентом общеизвестности какого-либо лица следует понимать отношение знатоков, играющих в зале, которые имеют какую-либо информацию об оцениваемом лице и его деятельности, к общему количеству игроков.

7. Если «Источник» вопроса не соответствует принципу авторитетности, вопрос должен соответствовать принципу уникальности ответа. Принцип уникальности ответа говорит о том, что приведенные в вопросе факты или логические посылки допускают только единственное логическое истолкование и не допускают множества равновероятных версий. Правильная версия должна четко выделяться на фоне других своим логическим соответствием предпосылкам.

8. Вопросы, не соответствующие принципу авторитетности источника, либо принципу уникальности ответа, признаются бракованными и не допускаются к участию в игре, если в вопросе не выстроена параллельная логическая цепочка, соответствующая какому-либо из принципов и позволяющая прийти к правильному ответу без знания фактов, не соответствующих принципу авторитетности источника.

9. Если вопрос строится на фактах из специальных областей знания, таких, как астрология, астрономия, автомобилестроение, физика, химия, медицина, биология, электротехника (связь) и электроника, музыковедение, программирование, коэффициент общеизвестности таких фактов должен быть не менее 20%. В противном случае вопрос не должен быть разыгран или может быть снят. Это не относится к вопросам, где специализированный термин или предназначение устройства может быть логически выведено из представленной автором вопроса информации, носящий общеобразовательный характер.

10. Запрещается в качестве единственного источника вопроса использовать неисторический анекдот. В случае использования неисторического анекдота в вопросе должна содержаться параллельная логическая цепочка, приводящая к правильному ответу, а логическая цепочка, основанная на анекдоте, должна носить вспомогательный характер.

11. При составлении вопроса автор должен учитывать несовершенство дикции ведущих и звуковой аппаратуры и по возможности избегать труднопроизносимых и трудновоспринимаемых на слух букво- и словосочетаний.

Борис Левин в статье «Что? Где? Когда» для «чайников» следующим образом характеризует неформальные требования к вопросам: «Итак. Каким должен быть вопрос, претендующий на благосклонное восприятие общественности? Специфика нашего дела такова, что начну с мудрого правила, высказанного Александром Друзем: «Не пиши вопросы, на которых ты сам играть не хотел бы». Действительно, поскольку каждый вопросник еще и игрок (а иначе не бывает!), у него есть возможность оценить свое творение с противоположной стороны. Другое дело, что очень тяжело сделать это объективно, но и подсовывать другим то, от чего сам по какой-либо причине не в восторге, не советую. Услышите о себе много интересных вещей. Красивый вопрос обычно сочетает в себе и логику, и фантазию, опирается и на эрудицию, и на интуицию. Информация, заложенная в нем, необходима и достаточна для его разрешения, а форма, в которую она облечена, изящна и - по возможности - остроумна. Всегда хорош парадокс, этаким неожиданный поворот сюжета, выход в новую плоскость, за пределы двухмерного мышления. При этом в вопросе всегда должна быть заложена ниточка, потянув за которую, можно распутать клубок. Другое дело, что она замаскирована и опутана ложными следами (обязательно отсекаемыми логически).

Хорошо принимаются вопросы, основанные на обыгрывании неизвестных подробностей хорошо известных фактов или обнаружении неожиданных граней у банальных, казалось бы, предметов и явлений. «Найти неизвестное в известном, необычное в обычном, невероятное в очевидном» - именно такой видел главную задачу любого вопроса не кто иной, как В.Я.Ворошилов. Что же касается его соперников - игроков, то они всегда признают лучшим вопрос, который при прочтении показался им абсолютно нерешаемым, но в результате минутного командного - именно командного! - обсуждения был, как говорят, «раскручен» и «взят». Но ориентироваться на это трудно, ибо команда команде рознь - одни будут крутить всю минуту и получат-таки наслаждение, другие ответят на первой же секунде и будут сидеть и зевать.

Должен ли вопрос быть максимально кратким? Не уверен. Он не должен быть заумным, перенасыщенным информацией (некоторые авторы совершенно зря пытаются втиснуть в вопрос все, что знают по данной теме), скроенным из сложных придаточных предложений. Но вот кратким быть при этом не обязательно (впрочем, как и длинным тоже). Давайте сформулируем это так: вопрос должен быть лаконичным. То есть не содержать информации, не несущей смысловой нагрузки, а вставленной так, красоты ради. В то же время жертвовать элегантным ложным следом или изящным намеком ради краткости, на мой взгляд, тоже неправильно.

Вообще говоря, к вопросу правильнее всего подходить как к маленькому литературному произведению. Это - акт творчества, а любой подобный акт

Победителем считается команда, набравшая наибольшее количество баллов за взятые вопросы. При равенстве баллов высшее место занимает команда с наиболее высоким суммарным рейтингом. При равенстве суммарного рейтинга более высокое место занимает команда, взявшая вопрос с наибольшим суммарным рейтингом относительно команды-конкурента. В случае равенства вышеперечисленных показателей более высокое место занимает команда, которая подала меньше отклонённых апелляций. При одинаковом количестве отклонённых апелляций более высокое место занимает команда, имеющая наибольшее количество более высоких мест в отдельно взятых турах. В случае равенства всех показателей команды считаются поделившими более высокое место.

8.2 Чемпионат по игре «Брейн-ринг»

В турнире по игре «Брейн-ринг» принимают участие все зарегистрированные в фестивале команды.

Чемпионат состоит из двух этапов. На первом этапе проводятся игры в группах, на втором – по олимпийской системе. Более точная схема игр будет объявлена перед началом чемпионата, в зависимости от количества приехавших на фестиваль команд.

Групповой этап проводится по круговой системе.

Начисление очков следующее:

Победа	– 2 очка.
Ничья	– 1 очко.
Поражение	– 0 очков.

За матч, в котором обе команды не взяли ни одного вопроса - 0 очков.

Матчи второго этапа проводятся по Полесской системе с упрощением невзятых вопросов (не более 2-х раз) до трёх взятых вопросов одной командой.

Матчи 1/2 финала проводятся по Полесской системе до четырёх взятых вопросов одной командой. Победители выходят в финал, проигравшие играют в матче за третье место.

Матч за 3-е место играется до четырёх взятых вопросов одной командой.

Финальная игра место играется до пяти взятых вопросов одной командой.

8.3 Чемпионат по «Своей игре»

8.3.1 В чемпионате могут принять участие все желающие из состава команд – участников чемпионата.

8.3.2 Чемпионат состоит из отборочного, квалификационного, полуфинального и финального туров.

8.3.3 Отборочный тур проводится без снятия баллов за неправильные ответы. Играются 12 тем под запись. Каждая тема состоит из пяти вопросов, категорированных на 5 степеней сложности. Места определяются по количеству набранных очков. По итогам отборочного тура 16 лучших выходят в ¼ финала. В случае равенства последних более высокое место занимает игрок, правильно ответивший на большее количество более сложных вопросов.

8.3.4 В ¼ финала играют 4 группы по 4 человека. В группе «А» играют следующие места отборочного тура: 1, 8, 9, 16. В группе «В» играют следующие места отборочного тура: 2, 7, 10, 15. В группе «С» играют

- составлением и редакцией пакетов вопросов;
- организацией установки оборудования и мебели в залах, в которых будет проходить фестиваль;
- закупкой призов;
- организацией экскурсий по городу для иностранных команд;
- освещением фестиваля в средствах печати и Интернет;
- обеспечением высокого уровня фестиваля.

Состав оргкомитета:

Короткевич А.Ф. – руководитель клуба интеллектуальных игр Белорусско-Российского университета (председатель оргкомитета);

Беляева М.А. – председатель профкома студентов Белорусско-Российского университета;

Кашуба С.И. – член Центрального совета ОО «Белорусская лига интеллектуальных команд» от Могилёвской области;

Свинтицкий Д.Ф. – руководитель клуба интеллектуальных игр Могилёвского государственного университета продовольствия;

6. Участники фестиваля

Участниками фестиваля являются команды, состоящие из 6-ти студентов вузов, либо из числа молодежи родившихся после 1.09.1986 г. (включительно).

7. Подача заявок на участие

Для участия в фестивале необходимо до 18.11.09г. подать заявку установленной формы (Приложение №1). Заявку необходимо прислать по электронной почте на адрес fox_mogilev_2009@mail.ru (Короткевич Александр Федорович).

8. Условия проведения фестиваля

Фестиваль состоит из 4-х частей: чемпионата по игре «Что? Где? Когда?»; чемпионата по игре «Брейн-ринг»; чемпионата по игре «Своя игра» и игры «Эрудит-лото».

8.1 Чемпионат по игре «Что? Где? Когда?»

В чемпионате принимают участие команды, состоящие из 6-ти человек.

Чемпионат по игре «Что? Где? Когда?» состоит из трёх туров по 16 вопросных раундов в каждом.

Вопросный раунд состоит из следующих частей: начало вопросного раунда; чтение вопроса; минута обсуждения; сбор ответов; объявление ответа; зачет ответов.

На вопросы команды отвечают письменно на специальных бланках.

Время на поиск правильного ответа и оформление его на специальном бланке 1 минута.

После слов ведущего «Время! Просьба сдавать ответы!» один из игроков команды должен поднять бланк с ответом.

Зачёт в чемпионате по «Что? Где? Когда?» сквозной для трёх туров.

После 16-го и 32-го вопросов ведущий объявляет перерыв, указывая продолжительность перерыва и время начала следующего тура.

оценивается субъективно. Сегодняшнее ваше настроение – а, стало быть, и мироощущение - толкает к перечитыванию Ильфа и Петрова, завтра вам хочется погрузиться в Чехова или Достоевского, послезавтра душа запросит Гумилева, а то, бывает, и на Баркова потянет, верно ведь. То же и с вопросами, только в гораздо более сжатом, а значит, и более концентрированном виде. Главная мысль, которую я уяснил для себя, - в знатоках борются две основные тенденции. Будучи в большинстве своем людьми интеллигентными и образованными, они тянутся к вещам небанальным и глубоким. Но их «игроцкая» суть требует легкости, парадоксальности, какого-нибудь прикола, наконец.

Предупреждаю сразу - готовых рецептов вы в этом разделе не найдете, но согласитесь, что советы, полезные для употребления - вещь тоже нужная. Для начала не могу не напомнить вам еще раз, что информация, лежащая в основе вопроса, обязательно должна быть интересной - то есть любопытной, познавательной, пикантной, в общем, какой угодно, но только не скучной и занудной. Очень образно это выразил В. Я. Ворошилов, который в книге «Феномен игры» сравнил вопрос с «вкусным, желанным орехом, ядро которого скрыто в твердой скорлупе». Не заставляйте же тех, кто будет на ваши творения отвечать, расколоть скорлупу и обнаружить никому не нужную труху. Найдя информацию, не спешите сразу же писать вопрос. Обдумайте материал со всех сторон, вспомните, что вы знаете по этой теме и можете привлечь, проанализируйте, какие ассоциации вызывает у вас предмет вопроса, поищите возможности для игры словами, и вполне может быть, что вы построите вопрос совсем не так, как хотели вначале, а гораздо тоньше, изящнее, интереснее. Помните, что вопрос может быть одноходовым, а может - двух-, трех- и даже многоходовым.

Количество ходов - важнейшая техническая характеристика вопроса, определяющая прежде всего его сложность. Позже мы еще поговорим о вопросах для «Брейн-ринга», но можно отметить, что все они - одно-, двухходовые. Вопросы же для «Что? Где? Когда?» (как телевизионной, так и фестивальной) имеют обычно несколько ходов. Что же такое «ход» в вопросе? Ход - это промежуточная проблема, решение которой дает необходимую информацию для ответа на вопрос в целом.

Для задания вопросу оптимальной сложности сопоставляйте количество ходов в нем со степенью известности привлеченной информации! Еще один совет по организации материала, используемого в вопросе. Часто бывает так, что часть информации известна хорошо, а часть - не очень. Никогда не ставьте малоизвестную информацию в ответ! Если загадочно звучит вопрос, это неплохо, но если ответ... Запомните прием, который бывалые «вопросники» называют «вывернуть вопрос наизнанку».

Когда вопрос готов, обязательно поставьте себя на место знатоков и подумайте, как бы вы сами искали ответ на него. Если вы четко представили себе путь, по которому можно выйти к ответу - отлично, если же нет - подумайте. А достаточно ли информация, заложенная вами в вопрос? Советую вам также дать готовому уже вопросу отлежаться и вернуться к нему через

какой-то промежуток времени - вполне возможно, что свежий взгляд подскажет вам какую-то более изящную формулировку или даже конструкцию вопроса в целом».

Ответ. Ответ подразумевает изложение (как правило, в письменной форме) информации, требуемой согласно условиям вопроса, должен соответствовать вопросу по сути и по форме.

Пакет вопросов (далее – пакет) представляет собой набор вопросов, подготовленных для соревнования (или его части) и расположенных в определенном порядке.

Подготовка вопросного материала. Рекомендуется готовить пакет в электронном виде и пользоваться при задании вопросов распечатанным экземпляром. В пакете собственно вопросам должна предшествовать преамбула, в которой указывается соревнование, тур, а также может присутствовать другая информация (например, благодарности).

Каждый вопрос состоит из следующих частей: номер вопроса; указания ведущему; текст вопроса; иллюстративные материалы; авторский ответ; критерии зачета; комментарий; источники информации; автор или авторы вопроса.

Перед чтением очередного вопроса ведущий обязан объявить его номер. Признаком окончания текста вопроса и начала минуты обсуждения служит сигнал ведущего: «Время!».

Критерии зачета – указания, сформулированные редакционной коллегией и являющие основания для признания правильным или неправильным ответа. Критерии зачета могут быть сформулированы явно или неявно. Явная формулировка критериев зачета состоит в прямом перечислении ответов, признаваемых правильными (наряду с авторским) либо неправильными, или указании, что засчитывать следует только точный ответ. Источники информации содержат ссылки на печатные и электронные документы и издания, кино- и видеофильмы, радиопрограммы, личные документы, беседы, воспоминания и впечатления авторов вопроса, подтверждающие достоверность фактов и утверждений, приводимых в вопросе. При указании источников информации рекомендуется приводить их выходные данные и реквизиты (адрес страницы в Интернете, год издания книги, номер газеты или журнала, страницу, содержащую нужную цитату, время просмотра телепрограммы и т.п.). В случаях, когда издание является общеизвестным или типовым, выходные данные могут отсутствовать.

Игровые материалы и оборудование. Игровой зал должен быть достаточных размеров для размещения всех участвующих в соревновании команд. Всем участвующим в соревновании командам должны быть обеспечены нормальные и, насколько возможно, равные условия для игры, в частности, достаточный уровень освещенности, комфортная температура воздуха и отсутствие постороннего шума во время обсуждения вопросов. Всем командам должна быть обеспечена возможность нормально слышать вопросы. Если в игровом зале есть команды, которые сидят далее чем в 10 метрах от ведущего, при задании вопросов рекомендуется пользоваться микрофоном.

6 Положение о проведении фестиваля по интеллектуальным играм

«Утверждаю»
Начальник отдела
по делам молодёжи
облсполкома
_____ И.А. Дорофеева
“__” _____ 2009 г.

«Утверждаю»
Ректор Белорусско-
Российского
университета
_____ И.С. Сазонов
“__” _____ 2009 г.

Положение
о проведении XIII-го фестиваля
по интеллектуальным играм «Зимний лис – 2009», посвящённого
Международному дню студентов

Город Могилёв, 21-22 ноября 2009 года.

1. Общие положения

Фестиваль состоит из 4-х частей: чемпионата по игре «Что? Где? Когда?»; чемпионата по игре «Брейн-ринг»; чемпионата по «Своей игре» и игры «Эрудит-лото». Фестиваль проводится в соответствии с уставом и правилами Белорусской лиги интеллектуальных команд.

2. Цели фестиваля

Фестиваль проводится с целью развития интеллектуальных способностей молодёжи. Фестиваль способствует повышению престижа образования, популяризации интеллектуального творчества и интеллектуально-игрового движения; предоставляет дополнительные возможности для творческой самореализации студентов; укрепляет связи между клубами интеллектуальных игр разных городов Беларуси, России и Украины.

3. Место проведения

Корпус №1 Белорусско-Российского университета. Проспект мира, 43.
Игры будут проходить в актовом зале Белорусско-Российского университета.

4. Организаторы

Фестиваль проводится Белорусско-Российским университетом, отделом по делам молодёжи Могилёвского облсполкома, общественным объединением «Белорусская лига интеллектуальных команд».

5. Порядок проведения

Для проведения фестиваля создаётся оргкомитет. Оргкомитет фестиваля занимается следующими вопросами:

- составлением регламента фестиваля;
- приглашением команд;
- утверждением состава жюри;
- организацией проживания;
- встречей и расселением команд;

Теперь о результатах. Победителем игры «Эрудит лото» стал Галагаев Александр, игрок команды «Мара» (Могилёв). Призёрами игры «Интеллектуальный дуатлон» стали команда «Джокер» (Могилёв) - капитан Николай Ужов (I место), команда «S'est la vie» (Могилёв) - капитан Замятин Андрей (II место) и команда «Форум» (Могилёв) - капитан Дмитрий Свинтицкий (III место). Призёрами игры «Что? Где? Когда?» стали команды «Ультиматум» (Гомель) - капитан Сергей Пасиченко (I место), «Хатні бусел» (Гомель) - капитан Леонид Климович (II место) и команда «Джокер» - капитан Николай Ужов (III место). Абсолютным победителем фестиваля стала команда «Джокер». Очень приятно, что в составе команды «Джокер» выступают выпускники нашего университета.

На нашем фестивале проигравших нет. Его победители и призеры увезли домой великолепные призы, предоставленные организаторами фестиваля: отделом по делам молодёжи Могилёвского облисполкома, отделом по делам молодёжи Могилёвского горисполкома, федерацией профсоюзов работников образования и науки - часы, сервизы, вазы и многие другие ценные призы. Главный приз фестиваля, предоставленный федерацией профсоюзов работников образования и науки – DVD - проигрыватель стал приятным сюрпризом для команды - победительницы, ставшей абсолютной победительницей.

А ещё участники фестиваля получили заряд оптимизма и хорошего настроения, уверенности в своих знаниях и приятные воспоминания о гостеприимном городе Могилёве и о Белорусско-Российском университете, где им были и всегда будут рады.

Каждая команда должна быть обеспечена столом и шестью стульями (креслами и т.п.), расположенными так, чтобы игроки команды могли совместно обсуждать вопросы.

Игровой стол должен быть достаточных размеров, чтобы игроки могли разместиться за ним. Расстояние между соседними игровыми столами, как правило, должно составлять не менее 1,5 м. Каждая команда должна быть обеспечена карточками для ответов по числу вопросов в туре. На карточках должны быть ясно обозначены место для номера команды и место для номера вопроса. Если эти поля не заполнены, команда обязана их правильно заполнить, при этом допускаются исправления случайно сделанных ошибок и описок, внесенные в бланк до сдачи ответа. На карточках также должно быть пространство для записи ответа шириной не менее пяти и высотой не менее трех сантиметров.

В ходе соревнований члены жюри ведут таблицы результатов. Допускается подготовка и заполнение таблиц от руки либо с использованием компьютерной техники. После подведения итогов каждого тура и всего соревнования всем капитанам команд должна быть предоставлена возможность ознакомления с таблицей результатов. При использовании проекционной техники допускается демонстрация итоговой таблицы на экране.

Разделение на туры. Туром считается относительно обособленная часть соревнования, включающая в себя фиксированное количество вопросов раундов. В регламенте соревнования должно быть указано, каким образом осуществляется разделение на туры. Тур состоит из двух частей – игрового тура и перерыва после игрового тура.

Игровой тур состоит из следующих частей:

- начало вопросного раунда. Сигналом о начале вопросного раунда является объявление ведущим номера очередного вопроса;

- чтение вопроса производится ведущим с листа или с экрана компьютера. Если вопрос содержит нетекстовые (не предназначенные для раздачи командам) элементы, ведущий воспроизводит их сам или руководит их воспроизведением, следуя указаниям в тексте вопроса;

- минута обсуждения. Сигналом начала минуты обсуждения является команда ведущего «Время». Во время минуты обсуждения игрокам запрещается мешать другим командам, покидать свои места, возвращаться на свои места. Через 50 секунд после начала минуты обсуждения дается сигнал «осталось 10 секунд». Через 60 секунд после начала минуты обсуждения дается сигнал «обсуждение закончено». На этом минута обсуждения заканчивается;

- сбор ответов команд. Через 10 секунд после сигнала «окончание обсуждения» дается сигнал «прошу собрать ответы». До этого сигнала капитан (или другой игрок) команды обязан написать ответ на карточке и поднять эту карточку над головой. Если у команды нет ответа, незаполненная карточка все равно должна быть поднята. После сигнала «прошу собрать ответы» поднятую карточку уже нельзя опустить или заменить поднятую карточку, а также изменить написанный на ней ответ. По сигналу «прошу собрать ответы» секундант начинает собирать карточки у тех команд, которые за ним

закреплены, и передает их в жюри. Ведущий организует движение секундантов по залу таким образом, чтобы они собрали карточки с ответами с минимальными затратами времени;

- оглашение ответа. После того, как сбор ответов команд закончен, ведущий читает авторский ответ. Если авторский ответ содержит нетекстовые элементы, ведущий воспроизводит их сам или руководит их воспроизведением, следуя указаниям в тексте ответа. Комментарий может быть оглашен ведущим полностью или выборочно.

Обработка ответов команд. Обработка ответов включает в себя принятие решения о зачете или незачете каждого ответа, сортировку карточек для последующего хранения и фиксацию принятых решений в таблицах результатов. Обработка ответов происходит по мере поступления карточек с ответами на очередные вопросы и не привязана к конкретному вопросному раунду. При необходимости она может продолжаться и в перерыве между турами либо по окончании последнего тура.

Судейство соревнований. Принципы зачета ответов. В общем случае правильным считается ответ, удовлетворяющий условиям и контексту вопроса не в меньшей степени, чем авторский.

Правильный ответ. Ответ команды считается правильным, если он удовлетворяет хотя бы одному из следующих условий:

- совпадает с авторским ответом; удовлетворяет критериям зачета; является более точным, чем авторский ответ (например, свободен от ошибок, имеющихся в авторском ответе);

- может быть интерпретирован как развернутый ответ, т.е. включает авторский или эквивалентный ему ответ, а также дополнительную информацию, которая не может быть принята за другой ответ, не противоречит содержанию вопроса и не содержит грубых фактических ошибок;

- не подпадает под действие предыдущих случаев, но соответствует всем без исключения условиям вопроса не в меньшей степени, чем авторский ответ или ответы, соответствующие критериям зачета;

- не подпадает под действие предыдущих случаев, но соответствует логически непротиворечивой альтернативной интерпретации текста вопроса и/или иллюстративных материалов (например, соответствует иному значению отдельных многозначных слов в тексте вопроса).

Неправильный ответ. Ответ команды считается неверным, если выполняется хотя бы одно из следующих условий:

- не существует интерпретации текста вопроса, иллюстративных материалов или критериев зачета, при которой он соответствовал бы всем условиям вопроса (включая личный опыт автора) или критериям зачета;

- содержит более одного ответа на вопрос, причем хотя бы один из ответов неверен;

- содержит дополнительную информацию, которую можно принять за другой ответ, причем этот ответ неверен;

- содержит дополнительную информацию, искажающую смысл ответа,

победители «Брейн-ринга» заняли лишь четвертое место. Что же, это всего лишь игра!

А сразу после игры команды-призеры выстроились в ряд для получения памятных призов и дипломов. Одно плохо – не позаботились организаторы по поводу медалей. В следующем году следует исправиться и подарить хотя бы шоколадные. А вместо кубка команде-победителю всего турнира «Одушевленным аэросаням» был торжественно вручен электрический чайник – тоже весьма полезная в хозяйстве вещь.

На этом все. Тринадцатый студенческий турнир по интеллектуальным играм «Зимний Лис» завершен. Ждем вас в следующем году. Занавес. Аплодисменты».

Александр Короткевич в своей статье «Мартовский лев объединяет» (университетская газета «Параллель») описывает результаты XI фестиваля: «Когда что-то происходит единожды – это случайность, когда дважды – совпадение, а когда одиннадцать раз? Когда одиннадцать раз, то это одиннадцатый Международный фестиваль по интеллектуальным играм «Мартовский лев - 2007». Если студенческий фестиваль «Зимний лис», который традиционно проводится в нашем университете в ноябре месяце, очень похож на веселого лисёнка, который является символом фестиваля, то «Мартовский лев» похож на благородного, серьёзного льва. Это фестиваль без возрастных цензов. В нем могут принимать участие, как поётся в известной песенке, девчонки и мальчишки, а также их родители. Приятно, что для многих команд участие на данном фестивале стало хорошей доброй традицией. Среди таких команд сильнейшие команды нашей страны: «Хатні бусел» с бессменным капитаном Леонидом Климовичем, «Джокер» с капитаном Николаем Ужовым, «Ультиматум» с капитаном Сергеем Пасиченко.

Также к числу хороших традиций фестиваля можно отнести участие в нем иностранных команд. В этом году в фестивале принимали участие четыре команды из России. Это команда «В.А.С.Х.О.Д.» (Смоленск) - капитан Веселовский Константин, команда «Мы» (Смоленск) - капитан Абалонко Дмитрий, команда «ЗАО Зло» (Смоленск) - капитан Попов Евгений и команда «Винни - Пух » (Брянск) - капитан Фетисов Николай. Всего на данном фестивале собралось 35 команд, т.е. в фестивале приняло участие более 200 участников. Из них 17 команд приехали к нам из других городов (Минск, Светлогорск, Гомель и др.). Первоначально подтвердило своё участие в фестивале ещё большее количество команд, но рабочая суббота к сожалению не дала возможности приехать многим взрослым командам.

В программу фестиваля в этом году входили такие игры, как «Эрудит лото», «Что? Где? Когда?» и «Брейн-Ринг». Причём «Брейн-Ринг» был построен по принципу интеллектуального дуатлона, когда для определения победителя в зачёт идёт и сам «Брейн-Ринг», и командная «Своя игра». На основании результатов по играм «Что? Где? Когда?» и «Брейн-Ринг» определялся абсолютный победитель фестиваля.

интеллектуальных игр "IQ-club", Могилевскому государственному техническому университету, комитету по делам молодежи Могилевского облисполкома, отделу по работе молодежи Могилевского горисполкома».

Ольга Баранова, статья «Что мы знаем о «Лисе»?», опубликованная в университетской газете «Параллель»:

«Что мы знаем о лисе?..
Ничего. И то - не все!
Б. Заходер.

Участвовали ли вы когда-нибудь в турнире по игре «Что? Где? Когда»? А что вы знаете о «Лисе»? «Зимнем Лисе»? Тоже ничего? Сейчас мы это исправим!

Итак, 21-22 ноября 2008 г. Белорусско-Российский университет совместно с отделом по делам молодежи Могилевского облисполкома в очередной раз организовал и принял у себя толпы бушующих интеллектуалов нашей республики (и не только), жаждущих провести выходные над решением вечных вопросов. Так вы себе это представляли? Зря, хотя доля правды в этом есть, только интеллектуалы были не такие уж и бушующие, да и вопросы не такие уж и вечные – на каждый отводилось не более минуты (вот такие строгие правила).

И вот 28 команд (среди которых были гости из Брянска и Смоленска) устремились в погоню за кухонной утварью. Какой? Сервизами, конечно, – весьма популярный подарок победителям. Главное - делится хорошо: каждому по чашке блюдцем, то есть блюдцем по чашке. В общем, вы поняли. А главное украшение кухни – это кубок! Еще бы, из него получается отличная вазочка для конфет.

Открытие турнира проходило под лозунгом “Марату – 50!” и было посвящено пятидесятилетию скромнейшего из умнейших обладателей золотого пера Etich Krause в «Своей Игре» – старейшему могилевскому интеллектуалу Марату Михайловичу Фрайману. В честь юбиляра было проведено эрудит-лото, все вопросы которого были взяты из его еще не написанной автобиографии “Жизнь интеллектуала: в картинках и раскрасках”.

Сразу же после открытия проводился отбор по индивидуальной «Своей Игре», а потом жеребьевка на «Брейн-ринг» и, соответственно, сам «Брейн», состоящий из двух групповых этапов и парных боёв до выяснения победителя. Вот уже где хватало зрелищности и эмоций. Еще бы, нервное это дело – за первое место бороться. А лучше всех боролась минская команда “Земляне”, которая вырвала-таки победу у другой минской команды под названием “Одушевленные аэросани”.

Первый игровой день закончился финальным этапом «Своей Игры», за которой ревностно следил герой этого дня. Осторожно, Марат Михайлович, молодежь наступает на пятки!

Лидер менялся каждый тур (всего было отыграно 3 тура по 16 вопросов), но в итоге выиграла команда “Плентус” из Минска, обойдя команды “Одушевленные аэросани” и “Енотики-7”. Лидеры же первого тура по ЧГК и

содержащую грубые фактические ошибки или противоречащую условиям вопроса;

- отличается от авторского ответа грамматически, причем соблюдение грамматики требуется в вопросе явно или это отличие меняет смысл ответа;
- не соответствует форме вопроса, т.е. описывает иной объект, действие, качество и т.п., что требуется согласно условиям вопроса или критериям зачета;
- является формальным, т.е. лишь повторяет некоторые из фактов и логических связей, явным и очевидным образом содержащихся в условиях вопроса.

Апелляции. Под апелляцией в рамках Кодекса понимается просьба об изменении зачета, подаваемая в установленном порядке в специальный орган – Апелляционный жюри.

Допускаются апелляции следующих типов:

- апелляция на зачет ответа – просьба команды засчитать ответ, не засчитанный жюри;
- апелляция на некорректность вопроса – просьба команды снять вопрос, который она считает некорректным в связи с фактической ошибкой в тексте вопроса или авторского ответа.

Подача апелляций. Апелляции по отдельным вопросам отыгрываемого пакета могут быть поданы только командой, на общих основаниях участвовавшей в туре, в котором был отыгран данный вопрос.

По каждому апеллируемому вопросу командой подается отдельная апелляция. Совместные апелляции нескольких команд по одному и тому же вопросу не принимаются. Не принимаются также апелляции на зачет ответа, данного другой командой. По одному вопросу команда может подать только одну апелляцию, тип которой должен быть явно указан.

Все апелляции подаются только в письменном виде секретарю апелляционного жюри, который обязан их зарегистрировать и передать в жюри, не сообщая, какие команды их подали. При наличии по одному и тому же вопросу апелляций и на некорректность вопроса, и на зачет ответа сначала рассматриваются все апелляции на некорректность вопроса; если они удовлетворены, то апелляции на зачет ответа не рассматриваются. При наличии нескольких апелляций одного типа, поданных по одному и тому же вопросу, жюри рассматривает их последовательно или совместно, не переходя к апелляциям по другим вопросам до окончания этого рассмотрения.

Принятие решений. Решения по апелляциям принимаются путем открытого голосования членов жюри. После принятия решений жюри формулирует каждое из них в виде вердикта, содержащего результат рассмотрения апелляции и мотивы ее принятия или отклонения. При формулировании вердикта необходимо соблюдать корректность по отношению ко всем участникам.

Дисциплинарные санкции. Виды дисциплинарных санкций. За нарушение норм Кодекса и регламента, нарушение порядка в игровом зале и некорректное поведение к участникам соревнований и зрителям могут быть применены следующие виды дисциплинарных санкций: замечание;

предупреждение; технический незачет ответа; удаление из зала до окончания тура; отстранение от участия в соревновании; отстранение от участия в последующих соревнованиях, проводимых данным клубом или объединением клубов (локальная дисквалификация);

Регламент соревнования и рекомендации по его составлению.

Регламент соревнования уточняет правила и порядок проведения соревнования. Регламент соревнования не должен противоречить правилам, сформулированным в Кодексе (но может не следовать включенным в него рекомендациям). Регламент составляется до начала соревнования и не может быть изменен в ходе соревнования. Необходимо заранее доводить регламент до сведения всех команд, желающих принять участие в соревновании. Во время соревнования регламент должен предоставляться капитанам команд по их запросу в промежутках между турами.

Регламент соревнования должен содержать: информацию о названии и статусе соревнования и о правилах допуска команд на соревнование; полное и точное описание формата соревнования – всех туров и этапов, включая число вопросов в каждом игровом туре и правила допуска на каждый тур (этап); полное описание системы подведения результатов каждого игрового тура, каждого этапа и соревнования в целом; информацию о том, допускаются ли в соревновании апелляции и какого вида.

Рейтинг вопросов. Рейтингом вопроса является оценка уровня его сложности. Она вычисляется по формуле:

$$R = N + 1,$$

где N – число команд, участвовавших в туре и не ответивших на данный вопрос. Рейтингом команды является суммарный рейтинг вопросов, взятых ею на том отрезке турнирной дистанции, для которой он считается. При равенстве правильных ответов более высокое место занимает команда с большим рейтингом.

Победителем соревнований по «Что? Где? Когда?» является команда, ответившая на максимальное количество вопросов. Абсолютным победителем фестиваля является команда, имеющая лучший результат по двум играм «Что? Где? Когда?» и «Брейн-ринг». Данные нормы отражаются в положениях о фестивалях.

5 Освещение проведения фестивалей в СМИ

Освещение проведения и результатов фестиваля в прессе необходимо для популяризации интеллектуальных игр и интеллектуального досуга. Фестивали интеллектуальных игр, проводимые в университете, освещались на телевидении, в местных печатных изданиях, на сайте университета. Приводим некоторые статьи:

Виктор Казюлин в своей статье «Двойной джокер, или Пятый прыжок "Мартовского Льва» пишет: «Если вы спросите могилевских аборигенов, с каким словом у них ассоциируется эпитет "мартовский", то вам назовут отнюдь не кэрролловского зайца или изнывающего от переизбытка гормонов кота.

"Мартовский Лев" - международный турнир по интеллектуальным играм с таким поэтичным названием проводился в Могилеве уже в пятый раз. И, надо отметить, за время своего существования фестиваль завоевал немалую популярность не только в среде знатоков.

Местом настоящего нашествия высокоразумных голов со всей республики, а также гостей из Москвы стал Могилевский государственный технический университет, в народе именуемый "Машинкой". Два дня кряду, 17-18 марта 2001 г., в специально оборудованных залах главного корпуса более пятидесяти команд, не щадя сил, выясняли, кто же из них "всех мудрее". В очередной раз не были чужими на празднике ума и журналисты "Знаменки". Наша, пожалуй, самая "отвязанная" команда с хищным названием "Тигры ЗЮ" пыталась мощью своего коллективного интеллекта "порвать" соперников уже на третьем крупном турнире. Пока с переменным успехом, если таковым считать не самый хвост итоговой таблицы. Впрочем, у нас есть временная отмазка: слишком малый игровой опыт. Новичкам соперничать со старыми волками, играющими вместе не один год, мягко говоря, тяжело. Однако, победы "тигров" еще впереди. И переименовывать команду, как предложил один наш штатный остряк, в "Тупой, еще тупее" покамест явно не стоит.

А теперь о тех, кто по праву достоин особого упоминания - о победителях. Для выдержавших хотя бы несколько этапов многочасового рубилова в брейн первый день - он трудный самый. Давно известно, что брейнинг - это наполовину спорт, наполовину нервы. Правильные версии рождаются в первые 3-5 секунд, поэтому большинство вопросов берется на кнопку. Отсюда вывод: «кнопочник» - полкоманды, и если его "клемит" - бери шинель, иди домой. С другой стороны, проигранная кнопка - отличный повод для самоутешающих причитаний: мол, будь у нас за пультом управления не этот истеричный тормоз, мы б о-го-го... Короче, пока пролетевшие фанерой над Могилевом уже в гостинице орали под гитару заунывные песни, могилевская команда "Джокер" хорошенько "повозила" всех попавших под руку соперников и стала чемпионом. До финала упирался гомельский "АСГАРД", а третье место застолбил "Витебский трамвай", сами знаете откуда. После чего триумфаторы ломанули в номера вместе с остальными есть ссобойки и орать под гитару викариальные песни. Второй день. Турнир по "Что? Где? Когда?". Полсотни вопросов в режиме почти нон-стоп. И где только господин Кашуба надергал столько головоломок - "гробов"? Достаточно сказать, что вновь «надравший» всех "Джокер" взял чуть больше половины - всего 27. А разместившиеся вслед за сделавшими победный дубль хозяевами еще одна могилевская бригада "Лев" и московский "КСЕП" и того меньше. Что касается "Тигров ЗЮ"... В общем, мы опять довольствовались олимпийским принципом. Но это на самом деле не главное. А главное то, что мы, как и тысячи других знатоков, основательно подесли на интеллектуальные игры. Чему ужасно рады. И собираемся и дальше колесить по замечательным турнирам, подобным "Мартовскому Льву". Если, конечно, позовут.

В заключение искренний официоз. Хочется выразить признательность организаторам этого прекрасного фестиваля: Могилевскому клубу