



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI, CULTURII  
ȘI CERCETĂRII



Association of  
brain games of  
the Republic of Moldova



Universitatea Pedagogică de Stat  
"Ion Creangă" din Chișinău



# DIALOGICA ГИД

по проведению образовательных игр

Гид был разработан командой Ассоциации интеллектуальных игр Республики Молдова: Поляков Евгений, Емелин Павел, Павленко Ирина, Пендус Иван.

Гид разработан при поддержке ЮНИСЕФ в Молдове. Благодарим представителей ЮНИСЕФ в Молдове Мунтяну Анжелу и Листопад Полину за помощь в процессе разработки Гида.

Гид рекомендован к использованию Государственным Педагогическим Университетом имени Иона Крянгэ.

Содержание Гида и высказанные в нём мнения не обязательно отражают позицию ЮНИСЕФ в Молдове и Министерства образования, культуры и исследований Республики Молдова.

*Выдержки из Гида могут быть воспроизведены с указанием источника: Ассоциация интеллектуальных игр Республики Молдова, Гид по проведению образовательных игр.*

*Для информации пишите: [iqgames.md@gmail.com](mailto:iqgames.md@gmail.com)*

Copyright © Ассоциация интеллектуальных игр Республики Молдова, ЮНИСЕФ в Молдове

Copyright Фотография с обложки © Карабуля Евгений

Design: MS Logo SRL

Тираж: 100 экз.



**ГИД**

по проведению образовательных игр



Игры в образовании	3
Области применения	6
Что такое Квиз?	7
Подготовка к игре	8
Проведение игры	16
Квиз в онлайн-формате	20
Приложение 1. Правила игры	26
Приложение 2. Бланки	31
Приложение 3. Подсчёт результатов	36
Темы игр	38

# ИГРЫ В ОБРАЗОВАНИИ



Игра – основной вид деятельности ребёнка. Через неё он познаёт мир и получает новые навыки. Игра решает важные задачи – мотивацию и инициативу в процессе обучения.

Образование через игру – эффективный способ донести детям информацию, помочь им адаптироваться к жизненным реалиям, побудить вести социально-ответственный образ жизни.

## КОНВЕНЦИЯ О ПРАВАХ РЕБЁНКА

### Статья 28.

Каждый ребёнок имеет право на образование.

### Статья 29.

Образование должно быть направлено на развитие личности, талантов и умственных способностей ребёнка.

### Статья 31.

Ребёнок имеет право участвовать в играх и развлекательных мероприятиях, соответствующих его возрасту.

Авторы гида заметили, что много проектов предназначены для детей дошкольного или младшего школьного возраста. Игра остаётся одним из ведущих видов деятельности ребенка и во время его взросления.

Ассоциация интеллектуальных игр Республики Молдова в сотрудничестве с ЮНИСЕФ Молдова разработала гид по проведению образовательных игр для детей 13-21 лет.

Мы верим, что качественное образование – один из столпов благополучия каждой страны, а, значит, и всего мира.

Качественное образование – это успешное сочетание формального и неформального методов образования. Мы предлагаем в игровой форме рассказать детям о Целях в области устойчивого развития и буллинге.



## **ДЛЯ ЧЕГО НУЖНЫ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ**

Образование через игру – это простой и занимательный способ вовлечь детей в учебный процесс.

Образовательные игры – эффективный инструмент донесения информации, позволяющий объединить детей в большое и крепкое сообщество.

Образовательные игры усиливают связь между ребёнком и взрослым, что позволяет наладить диалог на равных.

Образовательные игры помогают развить критическое и логическое мышление, навыки работы в команде, умение вести переговоры.

К гиду прилагаются образовательные игры в формате Квиз.

Все вопросы образовательных игр не привязаны ко времени. В них не используются вопросы, ограниченные использованием реалий и конкретной местности, в вопросах не используются для игры слов особенности какого-то одного языка (проверено в русской, румынской и английской версиях).

Готовность игр: прочитай инструкцию, подготовь раздаточный материал, изучи вопросы, проведи игру.

Мы мечтаем, чтобы образовательные игры включили в школьную программу как дополнительный инструмент для повышения качества образования.

**Давайте сделаем это вместе!**



Этот гид для учителей, общественных организаций, волонтёров, активной молодёжи и новаторов, которые хотят дополнить и разнообразить свои мероприятия интересным и полезным компонентом в формате образовательных игр.

Приложенные к гиду игры – для детей и молодёжи от 13 лет до 21 года, говорящих на румынском и русском языках.

К вопросам приложены рекомендации для компоновки игры по сложности в зависимости от возраста и особенностей участников.

Вопросы в трёх вариантах: на румынском языке, на русском языке и билингва.



**Важно:** в образовательных играх могут принимать участие дети с особыми потребностями.

Образовательную игру можно провести как:



Урок в школе (30-45 минут)



Часть программы вашего мероприятия (20-60 минут)



Полноценное мероприятие (90-180 минут)



Онлайн (30-90 минут)

**Важно:** Гид по образовательным играм – это не образовательное пособие. Приложенные к нему вопросы не раскрывают полностью каждую тему. Гид и приложенные к нему вопросы – это отправная точка для начала разговора с молодёжью.



Игры можно проводить в любом оборудованном для них помещении: класс, актовый зал, фойе, библиотека, конференц-зал, под открытым небом и даже онлайн.

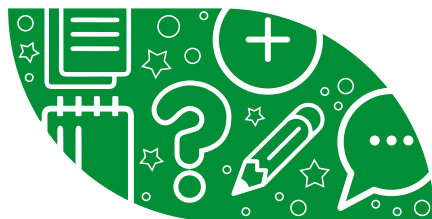
# ЧТО ТАКОЕ КВИЗ?

Квиз – это командная образовательная игра формата «вопрос-ответ». Игра делится на раунды, в каждом – определённое число вопросов на логику и смекалку. Задача игроков – письменно ответить на вопросы и набрать наибольшее число баллов, полученных за правильные ответы. По итогам всех раундов побеждает команда, которая набрала больше всех баллов.

**Важно:** Квиз помогает развить важные качества: критическое и логическое мышление, умение работать в команде и вести переговоры. Регулярное участие в подобных образовательных играх развивает лидерские и организаторские качества учащихся. Это помогает вовлечь их в решение различных социальных вопросов.

К Гиду приложены квизы на 17 тем, каждая тема разбита на 4 раунда. Каждая тема соответствует одной из Целей в области устойчивого развития. Бонус: 2 раунда на тему буллинга.





## РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ

Распечатайте бланки (Бланк#1, Бланк#2, Бланк#3, Бланк#4) из расчёта выбранных раундов и кол-ва команд.

*Макеты бланков есть на приложенной к гиду флешке.*

Подготовить ручки или карандаши для записи ответов (рекомендуем для каждого игрока, но не меньше 2 шт. на команду. Проверьте, чтобы все ручки писали, а карандаши были заточены). Экологичней и дешевле использовать карандаши.

Подготовить чистые листы, блокноты или тетради для черновых записей игрока.

Распечатайте вопросы с комментариями для модератора, которые вы найдёте на приложенной к гиду флешке.

*Помните о разумном потреблении: при распечатке используйте двустороннюю печать!*

Распечатайте вопросы и ответы для ассистентов, которые вы найдёте на приложенной к гиду флешке.

Рекомендуем раздаточный материал иметь с запасом.



## ОБОРУДОВАНИЕ

Микрофон для ведущего (опционально).

Ноутбук для ведения игры (если больше 10 команд, рекомендуем иметь второй ноутбук для учёта результатов игры).

Проектор с экраном или телевизор для вывода вопросов и ответов.

Кабели для подключения ноутбука к проектору, колонкам и пульту.

Фотоаппарат (опционально).

Стол и стулья на всех участников (один стол = одна команда). При игре под открытым небом, можно команды рассадить на покрывала или бинбэги. В этом случае приготовьте жёсткие планшеты (кусок фанеры) для удобства заполнения ответных бланков.





## УЧАСТНИКИ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА



**Модератор**



**Ассистент**



**Без ассистентов**



**Команда**



**Зрители**

### 1. Модератор

Модератор – это ключевая фигура игры. Модератор ведёт игру, объясняет правила, читает вопросы, принимает окончательное решение по спорным моментам.

Модератор должен обладать хорошей дикцией, иметь навыки работы с аудиторией, владеть на должном уровне языками, на которых проходит игра.

### 2. Ассистент

Ассистент – вспомогательная фигура. Его задача – своевременно раздавать и собирать бланки для ответов, безошибочно проверять ответы и контролировать соблюдения правил игры.

Для комфортного проведения игры на 10 команд необходимо минимум 3 человека: модератор и 2 ассистента. Если у вас больше 10 команд, рекомендуем предусмотреть на каждые 7 команд по 1 ассистенту.

### 3. Если нет ассистентов

Если игра проходит в рамках урока или небольшого мероприятия, и у вас нет ассистентов, модератор может предложить участникам проверить бланки друг друга:

- ◆ В конце раунда попросите всех обменяться бланками с соседней командой.
- ◆ Коротко проинструктируйте о правилах проверки.
- ◆ После оглашения каждого ответа и логики, скажите, чтобы проверяющий за правильный ответ в бланке поставил 1 балл, а за неправильный – 0 баллов. И так по всем вопросам.
- ◆ Затем просите подсчитать сумму набранных баллов и узнайте, у кого больше всего.
- ◆ Затем команды возвращают бланки друг другу и сверяют правильность подсчётов.
- ◆ Объявите победителей раунда и поаплодируйте им все вместе. Так вы сэкономите время и усилите взаимодействие участников.

### 4. Команда

- ◆ Команды формируются: участниками, модератором или жребием.
- ◆ В команде от 4 до 8 человек. Рекомендуем не больше 6 игроков.
- ◆ Для сохранения соревновательного интереса, в игре должно быть не менее 3 команд. Максимальное количество команд ограничивается вместительностью игрового пространства.

### 5. Зрители

Если на игре присутствуют зрители, чаще всего это родители, одноклассники и учителя, модератор должен проинструктировать их о правилах игры и последствиях их несоблюдения. Зрители не должны подсказывать командам. В случае подсказки зрителя просят выйти из зала.



## ЧТО МОЖНО, А ЧТО НЕЛЬЗЯ

### Что могут делать игроки?

1. Обсуждать вопросы с членами своей команды.
2. Письменно отвечать на вопросы.
3. Задавать уточняющие вопросы модератору и ассистентам.
4. Следовать правилам игры.

### Что игрокам нельзя делать?

1. Выкрикивать ответы во время игры.
2. Подсказывать другим командам.
3. Искать ответы в интернете и пользоваться гаджетами.
4. Подслушивать ответы и обсуждение других команд.
5. Принимать ответы от зрителей.

### Что должен делать модератор?

1. Проводить игру и принимать решения в соответствии с правилами игры.
2. Подготовиться к игре и подготовить всё для неё необходимое.
3. Заранее прочитать вопросы, ответы и комментарии к ним.
4. Читать вопросы и ответы без ошибок.
5. Зачитывать ответы с объяснением логики вопроса и других комментариев.
6. Координировать действия игроков и ассистентов.
7. Управлять всем игровым процессом.
8. Дружелюбно общаться со всеми участниками игры.
9. Не допускать утечки вопросов и ответов.

### **Что модератору нельзя делать?**

1. Отступать от правил.
2. Засуживать игроков.
3. Предвзято оценивать ответы команд.
4. Подсказывать ответы конкретной команде.

### **Что должен делать ассистент?**

1. Раздавать и собирать бланки с ответами.
2. Следить за соблюдением правил во время игры.
3. Сообщать модератору о нарушении правил.
4. Проверять бланки и вносить результаты в таблицу.

### **Что ассистенту нельзя делать?**

1. Отступать от правил.
2. Подсказывать ответы конкретной команде.



## КОМПОНОВКА ИГРЫ



**Шаг 1.** Выберите тему или несколько тем для игры для вашего мероприятия. Все темы и подробные инструкции к ним есть на флешке, которая прилагается к гиду.



**Шаг 2.** Выберите необходимое количество раундов для вашего мероприятия. При компоновке раундов для игры следуйте рекомендациям по времени и сложности раундов. Эти рекомендации вы найдёте на флешке, которая прилагается к гиду.



**Шаг 3.** Модератор должен изучить все вопросы за день до игры. Прочитать все комментарии, логику вопросов, проверить правильность произношения всех слов.



**Шаг 4.** Скопировать выбранные раунды на устройство, с которого будет вестись игра и распечатать в достаточном количестве экземпляры вопросов-ответов-комментариев.



## СОЗДАНИЕ ДРУЖЕЛЮБНОЙ АТМОСФЕРЫ



1. Для усиления соревновательного эффекта, купите символические призы победителям и призёрам (дипломы, медали, сувениры). Минимум 3 комплекта для команд, занявших 1, 2 и 3 места. Число единиц в комплекте должно соответствовать количеству игроков в команде. Также можете придумать дополнительные номинации для награждения и поощрения. Например, «Самая дружная команда», «Самая весёлая команда», «Самое креативное название команды» и т.д.

2. Подготовьте музыкальный трек-лист для поднятия настроения игроков до игры и во время перерывов. При выборе репертуара ориентируйтесь на вкусовые предпочтения игроков.

3. Рекомендуем поставить на столы каждой команды фрукты и воду. Чтобы не загрязнять планету и экономить деньги, рекомендуем отказаться от пластика и воду подавать в графинах.

# ПРОВЕДЕНИЕ ИГРЫ

## 10 шагов проведения игры



### Шаг 1. Техника

Подключите заранее оборудование и проверьте, работает ли оно. Возьмите флешку, которая прилагается к гиду. Скопируйте с неё слайды с вопросами на ноутбук, с которого будете вести игру. Проверьте, чтобы слайды правильно отображались: был звук, изображение, текст, а картинки не были срезаны по краям.



### Шаг 2. Раздаточный материал

Для удобства рекомендуем перед началом игры заранее положить на столы пакеты участников (бланки, блокноты, ручки и т.д.).



### Шаг 3. Регистрация команд

Можете предложить игрокам бонус за самое креативное название. Это стимулирует их активность. Представители команд должны принести заполненные регистрационные бланки на стол организаторов. Модератор или ассистент вносит названия команд в таблицу, где будет подсчитываться результаты игры.



### Шаг 4. Брифинг

Перед началом игры объявите и раскройте тему. Расскажите о правилах игры.



### Шаг 5. Начало игры

После этого можете начинать первый раунд. Вопросы выводятся на экран, их зачитывает модератор. На обсуждение каждого вопроса даётся 1 минута. Отсчёт времени начинается, после того как модератор прочёл вопрос. Модератор не должен совершать ошибки, а, если это произошло, нужно быстро исправиться и ещё раз прочесть ту часть вопроса, в которой была допущена ошибка. Если в вопросе есть изображение, необходимо обратить внимание игроков на экран. Рекомендуемая фраза: «Внимание на экран!» После последнего вопроса каждого раунда объявите командам, что даётся ещё 15-20 секунд для записи ответов.

**Важно:** для каждого вопроса предусмотрено 2 слайда с одинаковой информацией, только на втором слайде есть обратный отсчёт времени. После прочтения текста вопроса с первого слайда модератор переключается на второй слайд, где появляется таймер. Когда закончится 1 минута, слайд автоматически переключится на слайд со следующим вопросом.



### Шаг 6. Конец раунда

Попросите игроков поднять бланки. Их должны собрать ассистенты или попросите представителей команд принести их для проверки. Собирать бланки нужно максимально корректно и вежливо. Рекомендуем не выхватывать бланк, если игрок дописывает ответ, можно поторопить его в шуточной форме. Когда ассистент забирает бланк, или участники сами приносят бланки модератору, скажите: «Спасибо!».



### Шаг 7. Перерыв

После сбора бланков модератор объявляет перерыв. Перерыв не больше 10 минут, чтобы у детей не пропал интерес к игре. В перерыве ассистенты и модератор проверяют бланки и подсчитывают результаты. В перерыве включите негромкую музыку.

Кофе-брейк лучше делать после окончания игры, чтобы дети не отвлекались. Не забывайте о планете и не используйте пластиковую посуду!

**Важно:** Если игра проводится без ассистентов, модератор просит участников обменяться бланками с соседними командами и сразу читает правильные ответы, а участники в это время проверяют бланки.



### **Шаг 8. Правильные ответы и результаты**

После перерыва модератор просит участников занять места и зачитывает правильные ответы с объяснением логики. После оглашения правильных ответов объявляют результаты за раунд и аплодируют победителям раунда.

Если это последний раунд, ассистенты должны заполнить дипломы, пока модератор подводит итоги без объявления результатов игры.

**Шаги 5-8 идентичны для каждого раунда.**



### **Шаг 9. Награждение**

В образовательных играх награждение ничем не отличается от традиционного.

Рекомендуем начать объявлять результаты с команд, набравших наименьшее количество баллов.

Если вы решили включить дополнительные номинации, начните с них, а призёров объявите в самом конце. После оглашения результатов каждой команде необходимо аплодировать.



### **Шаг 10. Выдержка и уважение**

Не начинайте собираться, пока игроки подходят к вам с вопросами. Вежливо ответьте всем на вопросы. Помните: как капитан покидает корабль последним, так и организаторы уходят с игры позже всех.



**Удачи! Теперь вы знаете всё и легко проведёте игру!**

# КВИЗ В ОНЛАЙН-ФОРМАТЕ

Если невозможно провести игру в офлайн-формате, например, из-за эпидемиологической ситуации, которая сложилась в связи с пандемией COVID-19, игры можно проводить в онлайн-формате.

Это не сложнее, а в чём-то даже легче, чем провести офлайн-игру. Проверено!

## Как провести онлайн-игру

Мы уверены, что за время карантина все в совершенстве освоили видеочаты и онлайн-платформы.

В этом разделе описаны только отличительные особенности проведения игры в онлайн-формате. Остальные правила и инструкции такие же, как и для игр в офлайн с небольшими интуитивными поправками. Поэтому рекомендуем ознакомиться с другими разделами гида.



Для трансляции онлайн-игры подойдёт любая онлайн-платформа, например, YouTube, Zoom, Twitch и даже Facebook. Выберите ту, с которой вы уже работали, и она удобна и привычна для участников.

На приложенной к гиду флешке вы найдёте видеоролик, где продемонстрирована последовательность создания и проведения онлайн-игры на YouTube.

### Что нужно для проведения онлайн-игры?

1. Любое устройство с выходом в интернет.
  2. Хорошее настроение.
  3. Желание классно провести время.
- Всё остальное вы найдёте в нашем гиде.

## КАК ИГРОКИ ОТВЕЧАЮТ В ОНЛАЙН-ИГРЕ?

Мы предлагаем два варианта для подачи ответа.

### 1 Вариант

- ◆ Скопируйте с приложенной к гиду флешке макеты бланков, и разошлите их командам заблаговременно.
- ◆ Команды сами распечатывают бланки.
- ◆ Команда самостоятельно выбирает капитана, который будет вписывать ответы в бланк.
- ◆ Во время игры участники придумывают ответ, а ответственный за заполнение – записывает вариант команды на распечатанном бланке.
- ◆ После окончания раунда капитан фотографирует бланк команды и отправляет фотографию модератору в мессенджер или на почту. Заранее проговорите, куда отправлять и сколько времени выделяется на отправку ответов.
- ◆ Нельзя начинать следующий раунд или зачитывать правильные ответы, пока все команды не выслали бланки для ответов.
- ◆ Пока модератор зачитывает правильные ответы, ассистенты проверяют бланки.

## КАК ИГРОКИ ОТВЕЧАЮТ В ОНЛАЙН-ИГРЕ?

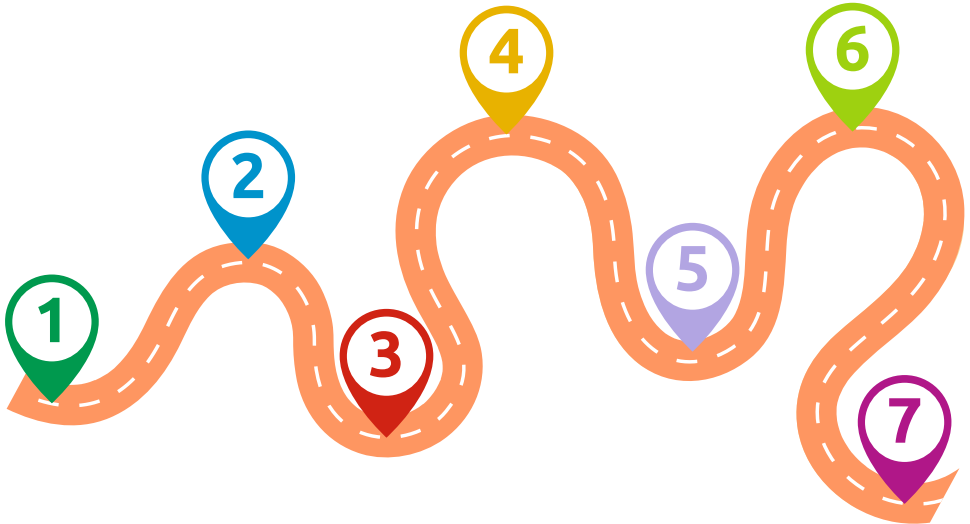
### 2 Вариант

- ◆ Создайте онлайн-опросник (например, Google-форму) по образцу наших бланков для ответов. Для удобства: создайте для каждого раунда отдельный онлайн-опросник.
- ◆ Непосредственно перед началом раунда, разошлите всем участникам ссылку на онлайн-форму.
- ◆ Команда самостоятельно выбирает капитана, который будет вписывать ответы в онлайн-форму.
- ◆ Во время игры участники придумывают ответ, а ответственный за заполнение – записывает вариант команды в онлайн-форму.
- ◆ После окончания раунда капитан нажимает кнопку «ответить» и ответы автоматически появляются у модератора. Заранее проговорите, сколько времени выделяется на отправку ответов.
- ◆ Нельзя начинать следующий раунд или зачитывать правильные ответы, пока все команды не выслали бланки для ответов.
- ◆ Пока модератор зачитывает правильные ответы, ассистенты проверяют бланки.

### **Если нет ассистентов, модератор просит участников самостоятельно проверить свои бланки.**

1. Убедитесь, что все команды выслали ответы.
2. Коротко расскажите о правилах проверки.
3. По каждому вопросу в отдельности: зачитайте правильный ответ, объясните логику и зачитайте комментарий. Затем скажите, чтобы за каждый правильный ответ в бланке для ответов команды поставили 1 балл, а при неправильном ответе 0 баллов. И так все вопросы.
4. Затем просите подсчитать сумму набранных баллов и узнайте, у кого больше всего баллов.
5. Сверьте результаты, которые озвучила команда с её результатами на высланных бланках.
6. Объявите победителей раунда, и все вместе поаплодируйте им.

## ПАМЯТКА МОДЕРАТОРА



### Шаг 1.

1. Выберите тему или темы для игры на приложенной к гиду флешке.
2. Скачайте слайды на устройство, с которого будет вестись игра.



### Шаг 2.

1. Оповестите участников о предстоящей игре. В анонсе кратко дайте инструкцию.
2. Распределите участников на команды. Рекомендуем по 4-6 человек в команде.
3. Участники самостоятельно создают командные чаты или видеоконференции для обсуждения вопросов.
4. Команды выбирают капитанов, которые будут вписывать варианты ответов и отправлять их модераторам на проверку.



### **Шаг 3.**

1. Создайте онлайн-трансляцию.
2. Разошлите ссылку на онлайн-трансляцию участникам.



### **Шаг 4.**

Теперь все участники подключены и готовы к игре. Помните, что в онлайн-играх, как и в офлайн-играх, очень важна коммуникация. Поэтому старайтесь вести себя так, как будто всё происходит в офлайн.



### **Шаг 5.**

1. Проведите переключку и предстартовый брифинг.
2. Расскажите участникам особенности и правила онлайн-игры.
3. Уточните, все ли создали командные чаты. Если нет, дайте на это время.
4. Во время раунда запрещено писать комментарии в общий чат онлайн-платформы, на которой будет проходить игра.
5. Напомните о принципе честной игры, чтобы участники не пытались искать ответы в интернете. В большинстве случаев это бесполезно и 100% неинтересно.



### Шаг 6.

1. Проведите игру точно так же, как будто она проходит в офлайн-формате.
2. С началом раунда откройте слайды в режиме просмотра, а трансляцию в режиме демонстрации экрана.
3. После окончания раунда, попросите капитанов выслать вам ответы.
4. Зачитайте правильные ответы и объясните логику. В это время ассистенты или участники проверяют бланки.
5. Объявите победителей раунда и начните следующий.



### Шаг 7.

1. Ура! Вы это сделали! Огласите результаты и поблагодарите участников – без них не было бы игры.
2. Завершите онлайн-трансляцию.



### Наши контакты

Если вы не уверены, что всё правильно поняли, и вам нужны дополнительная консультация или тренинг для проведения игр в онлайн-формате, свяжитесь с нами, и мы с удовольствием поможем.



[iqgames.md@gmail.com](mailto:iqgames.md@gmail.com)



[facebook.com/iqgames.md](https://facebook.com/iqgames.md)

# ПРИЛОЖЕНИЕ 1. ПРАВИЛА ИГРЫ

Желание выиграть, волнение и переживание вызывают у участников сильные эмоции. Иногда это рождает споры. Мы разработали правила для всех участников игрового процесса (модератора, ассистентов, игроков и зрителей), чтобы их быстро и честно разрешить. Правила позволяют регулировать игру и легко разрешить любой спор.



- Первое правило:** Все команды играют на равных условиях.
- Второе правило:** Мы играем честно! Никаких телефонов!
- Третье правило:** Все решения принимают организаторы. Решение организаторов считается окончательным.
- Четвёртое правило:** Мы играем командой! Один за всех – и все за одного! Одна голова хорошо – а несколько лучше!

## КЛЮЧЕВЫЕ ТЕРМИНЫ



### Что такое вопрос?

Вопрос – это всё, что игрок видит на экране.



### Правильный ответ

1. Правильный ответ – это ответ, который соответствует всем условиям вопроса и раунда.
2. Игроки могут допускать орфографические ошибки.
3. Вариант ответа, указанный в зачёте.



### Неправильный ответ

1. Зачёркнутый ответ.
2. Больше одного ответа на вопрос.
3. Обобщающий ответ.

*Пример 1. Вопрос: Где находится музей? Ответ: планета Земля.*

*Пример 2. Вопрос: Кто написал «Войну и мир»? Ответ: человек.*



### Замены

1. Чтобы скрыть какое-то слово или фразу, в вопросах используются замены. Замены пишутся заглавными буквами.
2. Род замен

**Мужской:** название букв латинского алфавита (ИКС, ИГРЕК и т.д.), местоимения и слова мужского рода.

**Женский:** название букв греческого алфавита (АЛЬФА, ОМЕГА и т.д.), местоимения и слова женского рода.

**Средний:** местоимения и слова среднего рода.

*Если по задумке вопроса, необходимо скрыть род заменённого слова – используются замены X, ПРОПУСК, ЭТО.*

## КАКИЕ БЫВАЮТ ВОПРОСЫ?



### Структура вопроса

Вопросы строятся на логике. Это значит, что игрокам не обязательно знать тот или иной факт, нужно выйти на правильный ответ в процессе командного обсуждения.



### Вопрос формата «Эрудит»

Это вопрос, где не нужно придумывать ответ, а необходимо лишь выбрать правильный(ые) из 4 вариантов ответа.

За каждый правильно решённый вопрос команда получает 1 балл. Для этого необходимо отметить в бланке все правильные варианты ответа или ничего не отмечать, если в вопросе нет правильного варианта ответа. Если команда выбрала не все правильные варианты ответа, или один из вариантов неправильный – команда не получает балл за этот вопрос.

**Важно:** в вопросе может быть один, два, три, четыре правильных варианта ответа или вовсе не быть правильного ответа.



### Вопрос формата «Верю – не верю»

У команды есть только два варианта ответа (правда/ложь). Задача игроков – понять, правдива ли информация в вопросе. За каждый правильный ответ 1 балл, за неправильный – 0 баллов.



### Вопрос формата «50/50»

Формат вопросов, который подразумевает только два варианта ответа. Задача команды – вписать в бланк правильный вариант.

**Пример вопроса:** Какого цвета по правилам должна быть крайняя слева клетка на шахматной доске?

Тут только два варианта ответа: «чёрного» или «белого». Правильный ответ: чёрная (клетка А1 или Н8). За каждый правильный ответ 1 балл, за неправильный – 0 баллов



### Вопрос формата «По гласным буквам»

В вопросе есть небольшое описание загаданного слова, и на экране только гласные буквы этого слова. Игрокам необходимо написать это слово в бланке для ответов.

**Пример вопроса:** О О О – Пицца всех млекопитающих.  
**Правильный ответ:** МОЛОКО.

За каждый правильный ответ 1 балл, за неправильный – 0 баллов.



### Вопросы формата «Алфавит»

Команда получает задание (если есть экран – на нём, если нет – в распечатанном виде). В задании 17 букв алфавита, к каждой из которой есть определение слова, начинающегося на эту букву. Все загаданные слова относятся к заданной теме. Команды должны не только отгадать слова, но и вписать их в алфавитном порядке в бланк для ответов. За каждый правильный ответ команда получает 1 балл.



### Раунд

Игра поделена на раунды. В каждой теме по 4 раунда. Число раундов в игре вы определяете самостоятельно, исходя из выделенного на игру времени. Для игры можете использовать раунды из разных тем. В каждом раунде, кроме «Алфавита», по 7 вопросов.

## РЕКОМЕНДУЕМ

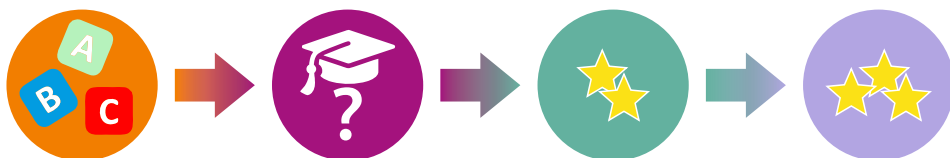
Число раундов зависит от выделенного на игру времени.

Продолжительность каждого раунда и всех других игровых процессов есть в инструкции на флешке в каждой папке с вопросами.

Сложность вопросов – при выборе сложности вопросов ориентируйтесь на возраст и способности участников.

## ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ РАУНДОВ

- 1 Раунд «Алфавит»
- 2 Раунд «Эрудит» (лёгкий уровень)
- 3 Раунд средний уровень
- 4 Раунд сложный уровень



# ПРИЛОЖЕНИЕ 2. БЛАНКИ



Мы разработали специальные бланки, чтобы игрокам было удобно отвечать, а ассистентам проверять. Рекомендуем использовать их при проведении игр. Макеты всех бланков есть на приложенной к гиду флешке. Бланки можно распечатывать в цвете и в чёрно-белом варианте.

**БЛАНК #1** КОМАНДА ИГРОК

IALOGICA

ОТВЕТЫ / RĂSPUNSURI

БАЛЛЫ / PUNCTE

10 empty lines for answers and scores.

Σ

**БЛАНК #3** КОМАНДА ИГРОК

IALOGICA

ОТВЕТЫ / RĂSPUNSURI

БАЛЛЫ / PUNCTE

1-7 numbered lines for answers and scores.

Σ

**БЛАНК #2** КОМАНДА ИГРОК

IALOGICA

КОМАНДА / ECHIPA

	I	II	III	IV	V	VI	VII	
1	○	○	○	○	○	○	○	○
2	○	○	○	○	○	○	○	○
3	○	○	○	○	○	○	○	○
4	○	○	○	○	○	○	○	○

Σ

**БЛАНК #4** КОМАНДА ИГРОК

IALOGICA

ТАБЛИЦА ПРЕДВАРИТЕЛЬНОГО ПОДСЧЕТА БАЛЛОВ / TABELUL PUNCTELOR ACUMULATE

	1	2	3	4	5	6	7	Σ
I	○	○	○	○	○	○	○	○
II	○	○	○	○	○	○	○	○
III	○	○	○	○	○	○	○	○

ИТОГО / TOTAL

КОММЕНТАРИИ И ПРЕДЛОЖЕНИЯ / PROPUNERI, SUGESTII, RECLAMATI

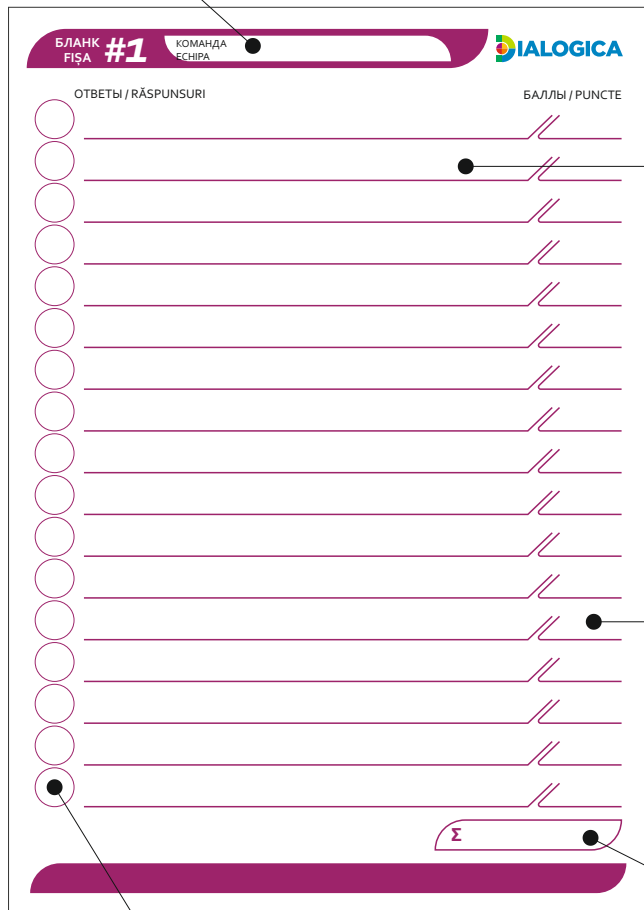
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Бланк #1 для ответов раунда «Алфавит»

Здесь игроки вписывают название команды



БЛАНК #1  
FIŞA

КОМАНДА  
ЕСИРА

ДIALOGICA

ОТВЕТЫ / RĂSPUNSURI

БАЛЛЫ / PUNCTE

Σ

Сюда игроки вписывают варианты ответов

Поля для проверяющих бланки

Поле для баллов, набранных за раунд

Тут команда проставляет буквы в алфавитном порядке

## Бланк #2 для ответов раунда «Эрудит»

Это номера вопросов. Если ответ правильный, проверяющие обводят номер вопроса

Сюда игроки вписывают название команды

КОМАНДА / ЕСНІРА:

БЛАНК #2  
FIŞA

DIALOGICA

	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Тут игроки отмечают выбранный вариант

Σ

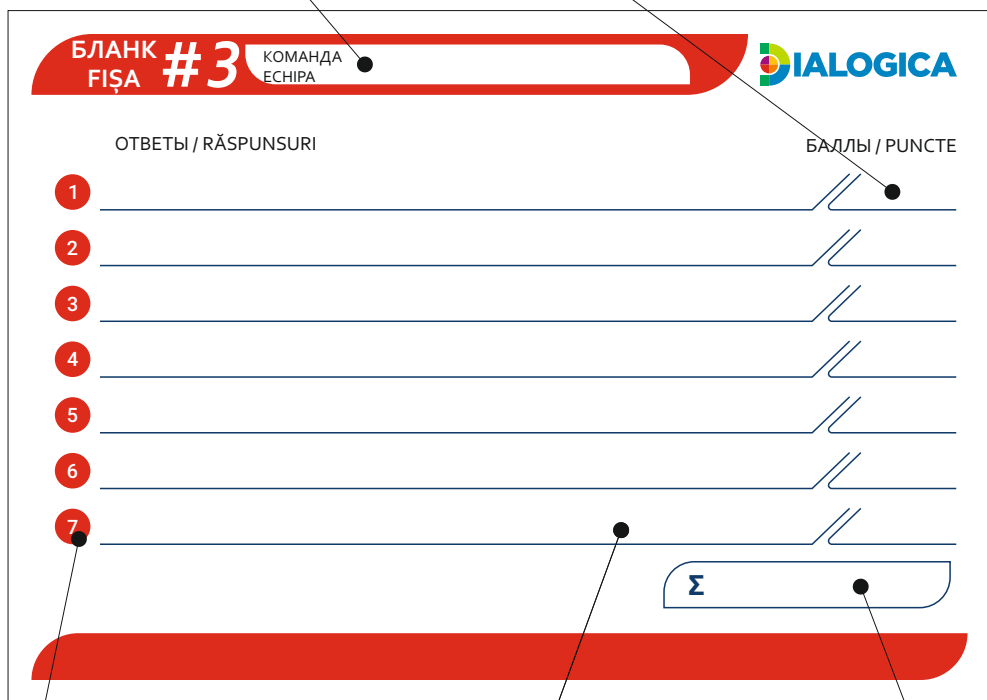
Сюда проверяющий вписывает сумму набранных командой баллов

Это варианты ответов

## Бланк #3 для ответов среднего и сложного раундов

Здесь игроки вписывают название команды

Поля для проверяющих бланки



БЛАНК FIȘA #3 КОМАНДА ECHIPA

DIALOGICA

ОТВЕТЫ / RĂSPUNSURI БАЛЛЫ / PUNCTE

1 //

2 //

3 //

4 //

5 //

6 //

7 //

Σ

Это номера вопросов раунда

Здесь команды пишут свои варианты ответов

Тут проверяющий вписывает сумму набранных командой баллов

## Бланк #4 предварительного подсчёта баллов для игроков

В этом бланке игроки самостоятельно подсчитывают набранные баллы. Это позволяет команде сверить результаты. Бывает, что ассистенты случайно пропустили правильный ответ или в спешке ошиблись в подсчётах. Если результаты расходятся с подсчётами игроков, их необходимо перепроверить и исправить ошибку.

Сюда игроки вписывают название команды

Это номера вопросов

Тут игроки вписывают сумму набранных командой баллов за раунд

**БЛАНК #4** КОМАНДА ЕЧИРА

**DIALOGICA**

ТАБЛИЦА ПРЕДВАРИТЕЛЬНОГО ПОДСЧЁТА БАЛЛОВ / TABELUL PUNCTELOR ACUMULATE

	1	2	3	4	5	6	7	
I	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="text" value="Σ"/>
II	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="text" value="Σ"/>
III	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="text" value="Σ"/>
								ИТОГО / TOTAL

КОММЕНТАРИИ И ПРЕДЛОЖЕНИЯ / PROPUNERI, SUGESTII, RECLAMAȚII

Сюда игроки вписывают сумму набранных командой баллов за раунд

Здесь игроки вписывают 1 если ответили правильно и 0 – если неправильно

Здесь команда может оставить свои комментарии и предложения

Сюда игроки вписывают, сколько команда набрала баллов за игру

## ПРИЛОЖЕНИЕ 3. ПОДСЧЁТ РЕЗУЛЬТАТОВ

Игра на результат усиливает соперничество и соревновательный эффект. Чтобы избежать споров и разногласий, мы разработали прозрачную систему справедливого распределения мест.

Критерии распределения мест по приоритетам:

1. Число набранных баллов.
2. Число выигранных раундов.
3. Наивысшие места в невыигранных раундах.

Если у команд одинаковое число баллов, места распределяются с учётом выигранных раундов. При равном числе выигранных раундов необходимо принимать во внимание места по раундам. Если и здесь показатели одинаковые, команды выходят на одно место, а следующая команда ниже на два места. Например, если две команды заняли первое место, то у следующей команды будет не второе, а третье место. Если такое произойдёт на игре, обязательно скажите об этом и поплодируйте командам. Такое случается очень редко.

*Таблица 1. Пример кол-ва набранных баллов*

Место	Команда	Раунд 1	Раунд 2	Раунд 3	Раунд 4	Итого
1	Друзья Панды	3	4	5	6	18
2	Эйнштейны	4	3	4	7	18
3	Взрослые дети	1	5	5	1	12
4	Трансформеры	5	1	1	2	9

В Таблице 1 у команды «Друзья Панды» и «Эйнштейны» по 18 баллов и одинаковое число выигранных раундов: 1 (у команды «Друзья Панды» третий раунд, у команды «Эйнштейны» – четвёртый).

*Таблица 2. Пример распределения мест по раундам*

Команда	Раунд 1	Раунд 2	Раунд 3	Раунд 4	Итого
Друзья Панды	3 место	2 место	1 место	2 место	
Эйнштейны	2 место	3 место	3 место	1 место	
Взрослые дети	4 место	1 место	1 место	4 место	
Трансформеры	1 место	4 место	4 место	3 место	

В Таблице 2 видно, что у этих команд по 1 выигранному раунду, но команда «Друзья Панды» заняла два вторых места и одно третье место, а команда «Эйнштейны» только одно второе и два третьих места. Получается, что у команды «Друзья Панды» – 2 вторых места, а у команды «Эйнштейны» – одно. Следовательно, команда «Друзья Панды» расположится в турнирной таблице выше команды «Эйнштейны».

Места, следующих после них команд, распределяются по тому же принципу, что и победители.

## ТАБЛИЦА ДЛЯ РЕЗУЛЬТАТОВ

Для удобства ведения статистики игры, мы разработали таблицу для подсчёта результатов, которую вы найдёте на приложенной к гиду флешке.

10

# ТЕМЫ ИГР



## ЦЕЛИ



### В ОБЛАСТИ УСТОЙЧИВОГО РАЗВИТИЯ



**БОНУС:** 2 раунда на тему буллинга.