

том, только вот температура поверхности около –178 градусов по Цельсию. Так куда направляется станция «Гюйгенс»?

Ответ: К Титану – спутнику Сатурна.

Комментарии. Гюйгенс – открыватель Титана.

*АНАШИНА Н.Ю., методист и педагог ДО ДТДиМ  
«Неоткрытые острова», г. Москва*

## «СВОЯ ИГРА», ПОСВЯЩЕННАЯ ДНЮ КОСМОНАВТИКИ

### ПРАВИЛА «СВОЕЙ ИГРЫ»

«Своя игра» (коротко – СИ) способствует развитию тех же качеств, что и «брэйн ринг» за исключением тех, что необходимы для командной игры. СИ – игра индивидуальная.

**Материал:** для игры нужны: подборка вопросов, уровень сложности которых соответствует возрасту игроков, протокол ведения игры, а также три стола со стульями для трех человек, стол для ведущего и жюри, ведущего протокол игры и следящего за временем и соблюдением правил игры.

**К форме вопросов, принципу их составления предъявляются следующие требования:**

- связь с темой либо в преамбуле вопроса, либо в его ответе;
- часто это вопросы на смекалку, аналогию, ассоциативную связь, а не «голую эрудицию»;
- сведения, сообщенные в преамбуле, помогают понять, о чем идет речь;
- хорошо, если вопросы с юмором, и т.д.

**Требования к проведению игры:**

1. Играют три человека.
2. Вопросы объединяются в номинации, связанные одной темой, по пять вопросов в номинации. Хотя порой с темой они имеют лишь формальную связь.
3. На один тур игры выносятся от трех до шести номинаций, следовательно, необходимо подготовить от 15 до 30 вопросов на одну игру с тремя игроками.

4. Вопросы в теме каждой номинации имеют стоимость 10, 20, 30, 40 и 50 очков в первом круге и 20, 40, 60, 80, и 100 очков во втором круге.
5. По жребию определяется игрок, начинающий игру. Он указывает тему и стоимость вопроса, на какой вопрос он собирается отвечать.
6. Пока ведущий зачитывает вопрос, любой игрок, догадавшись о сути вопроса, может вмешаться и нажать кнопку ответа. Ведущий тут же прекращает чтение вопроса. Если игрок дает правильный ответ, он зарабатывает очки, равные стоимости этого вопроса. Если ответ неверный, стоимость ответа вычитается из накопленной игроком суммы очков.
7. Если один игрок дал неверный ответ, другой игрок имеет право попытаться ответить на этот же вопрос после соответствующего предложения ведущего.
8. Какой вопрос будет следующим, определяет игрок, давший правильный ответ. А если никто не смог ответить, то право хода остается у прежнего игрока.
9. Время на обдумывание вопроса не более 5–10 секунд.
10. Среди списка встречаются особые вопросы, отмеченные ведущим как «Своя игра». В этом случае никто не имеет право перебивать ход игроку, который будет отвечать первым. Игрок же имеет право изменить ставку: увеличить стоимость этого вопроса. Увеличить ставку он может до суммы, не превышающей накопленную им в процессе игры.
11. Существуют и вопросы типа «Кот в мешке», когда игрок, которому выпал такой ход, передает право ответа любому из партнеров.
12. Возможен вопрос типа «Аукцион», когда ведущий дает возможность игрокам «поторговаться» за право ответа на него. Это право получит игрок, оценивший вопрос в наибольшее количество очков (в пределах накопленной им суммы).
13. По окончании двух (или трех – согласно регламенту) туров игры, игроки могут изменить положение, ответив на дополнительный вопрос ведущего. Перед этим они делают свои ставки в пределах накопленной суммы. Ставка прибавляется в случае правильного ответа и вычитается при неверном.
14. Следует добавить, что вовсе необязательно соблюдать все перечисленные правила. Начинать можно, используя лишь несколько основных правил. Можно увеличить время ответа, не использовать правило «перекупа», играть не индивидуально, а группами, командами и т.д.
15. На таблицах вопросов для игроков не отмечаются вопросы с условием «Своя игра», «Кот в мешке» или «Аукцион», это известно только ведущему.
16. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.

**Возраст участников:** опыт показал, что играть можно буквально с первого класса, возможно командой из 2–3 человек. Однако при использовании вопросов с «уклоном в астрономию», конечно, возраст игроков резко повышается. Скорее всего, можно начинать с 7–8-х классов. Чтобы не дать развиться у



40. Только у ЭТОЙ планеты сутки более длительны, чем год.
50. Греческий прототип ЕГО спутника перевозил души умерших людей через реку забвения.

**Ответы:**

10. Все остальные объекты, кроме Солнца.
20. Пояс астероидов, августовские «звездопады».
30. Юпитер.
40. Венера.
50. Плутон (а Харон – его спутник).

**4. СВЕТ ДАЛЕКОЙ ЗВЕЗДЫ**

10. Название ЭТОЙ звезды произошло от греческого слова «ось» (небесная).
20. Для нас это созвездие образует букву М, другие в ней видят букву W.
30. Звезды Ригель и Бетельгейзе попали не в «пояс» и не в «меч», а являются двумя углами четырехугольника ЭТОГО созвездия.
40. В песне Высоцкого жители планеты ЭТОЙ звезды «взбесились по нашим понятиям».
50. ЭТА греческая буква обозначает две звезды, ближайšie к Солнцу.

**Ответы:**

10. Полярная звезда.
20. Кассиопея.
30. Орион.
40. Тау Кита («...Но тау-китайская братия / Взбесилась по нашим понятиям»).
50. Ближайшая к нам звезда – Проксима Центавра входит в состав тройной системы Альфы Центавра, которая расположена на расстоянии 4,24 св. лет от Солнца. Звезды А и В – ближайšie из трех.

**5. ПОКОРИТЕЛИ КОСМОСА**

10. ЭТОТ древнегреческий бог помогал американским астронавтам покорять космос.
20. ЭТОТ глагол произнес Гагарин в момент отрыва от Земли.
30. ТАКОВЫ имена двух русских покорительниц космоса.
40. ТАК назывался космический корабль, который несколько раз летал в космос после «Востока».
50. После ЭТОГО события мир узнал имя Генерального конструктора космических кораблей СССР.

**Ответы:**

10. Аполлон (название ракеты-носителя).
20. «Поехали!»
30. Валентина Терешкова и Светлана Савицкая.
40. «Восход».
50. После кончины имя С.П. Королева было рассекречено.

**6. ИССЛЕДОВАТЕЛИ КОСМОСА**

10. По ЭТОЙ причине конструкторы решили придать первому искусственному спутнику Земли шарообразную форму.
20. ЭТА русская станция долго помогала работать своим и чужим космонавтам, пока не утонула в Тихом океане.
30. Американцы работали в космосе с обезьянами, русские – с собаками: во-первых, не так нежны и беспокойны, а во-вторых... а что во-вторых?
40. ОН был первым, кто сопровождал женщину в космосе.
50. ТАК звали первого живого посланца Земли в космос, чей голос слышали во всех странах.

**Ответы:**

10. «Все-таки, маленькая Земля!».
20. «Салют».
30. Не дорогие, порой бесплатные дворняжки.
40. Валерий Быковский, космонавт на «Востоке – 5», сопровождал в 1963 г. Валентину Терешкову – космонавта «Востока – 6».
50. Собака Лайка, которая была во втором искусственном спутнике Земли.

**7. ОНИ БЫЛИ ПЕРВЫМИ**

10. Гагарин был первым человеком, облетевшим вокруг Земли в космическом корабле, а ОН первым встречал уже 17 космических зорь.
20. ОН был первым космонавтом США.
30. Хотя Георги Иванов летал на «Союзе – 33», он стал первым космонавтом ЭТОЙ страны.
40. ОН не только первым вышел в открытый космос в одном скафандре, но и первым рисовал в космосе Землю с натуры.
50. ОН первым описал старт американской экспедиции на Луну с мыса Канаверал.

**Ответы:**

10. Герман Титов.
20. Джон Гленн.
30. Болгария.
40. Алексей Леонов.
50. Жюль Верн почти за сто лет до реального события («Из пушки на Луну»).

**8. КАЗУСЫ НЕВЕСОМОСТИ**

10. В ЭТУ сторону растут растения в условиях невесомости.
20. Именно ЭТО напоминает устройство для питья в невесомости.
30. Если нет возможности прицепиться к стенкам кабины, то, чтобы двинуться вперед, нужно назад... что сделать?
40. Все мелкие пропавшие вещи в кабине космической станции следует искать возле ЭТОГО устройства.
50. В невесомости первое время человек ощущает, что он находится в ТАКОМ положении.

**Ответы:**

10. В сторону большей освещенности.
20. Соску с бутылочкой, как для младенца.
30. Что-нибудь бросить – принцип реактивного движения выполняется неукоснительно.
40. Вентилятора вытяжки воздуха, так как с током воздуха мелкие вещи приплывают туда.
50. Вниз головой, так как кровь больше не приливает к ногам.

*АНАШИНА Н.Ю., методист и педагог ДО ДТДиМ  
«Неоткрытые острова», г. Москва*

## ИГРА «ПЕНТАГОН», ПОСВЯЩЕННАЯ ДНЮ КОСМОНАВТИКИ

«Пентагон», помимо общих достоинств, способствующих развитию интеллекта, требует выбора правильной игровой стратегии, особого умения обобщать собранные сведения.

**Материал:** подборка нескольких (5–8) серий вопросов для ведущего, полоски бумаги и ручки для команд.

**Суть викторины:** игроку или команде нужно вычислить загаданный предмет, понятие, явление и т.д., воспользовавшись наименьшим числом подсказок ведущего. Сообщения-подсказки зачитывают всем игрокам последовательно, давая возможность ответить один раз после каждой подсказки. Очки начисляются по принципу снижения величины оценки при нарастающем числе подсказок.

Содержанием вопроса может быть любой предмет, человек, явление, литературный герой, то есть вполне реальное, известное игрокам понятие. Выигрывает тот, кто после нескольких туров игры раньше других игроков догадывался, о чем идет речь, то есть набрал наибольшее число правильных ответов.

В игре «Пентагон» предусмотрены штрафные очки за неправильный ответ, кроме того, в каждом туре игры должны быть пять подсказок. (Отсюда и ее название: «пента», по-гречески – пять).

**Правила игры:**

1. После каждого сообщения любой игрок может давать (или не давать) письменный ответ. Письменный вариант необходим для того, чтобы не дать сопернику подсказку. После каждой подсказки игрок может дать только один вариант ответа.