МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ БРЕЙН-РИНГА В ПОДРАЗДЕЛЕНИИ

В настоящей методике, которая рассчитана на специалистов культурно-досуговой работы (заместителя командира по военно-политической работе, заведующего клубом, библиотекаря) содержатся ответы на основные вопросы проведения брейн-ринга в подразделении.

* Каковы функции игры?
* Какие правила игры в брейн-ринг?
* Что такое «брейн-система»?
* Какие раунды в себе содержит сценарий игры?
* Как подготовить вопросы?
* Как оформить игровое пространство?
* Как составить положение о брейн-ринге?

**Функции игры**

Игра – явление универсальное и функции ее разнообразны. Рассмотрим наиболее важные функции игры:

1) **Образовательная функция** позволяет решить конкретные задачи воспитания и обучения военнослужащих, которые направлены на усвоение определенных знаний нравственного порядка.

2) **Развлекательная функция** способствует повышению эмоционально-положительного тонуса, развитию творческой активности военнослужащих, питает ум, создает благоприятную почву для установления эмоционального контакта в подразделении.

3) **Коммуникативная функция** состоит в развитии потребности обмениваться с сослуживцами знаниями, умениями в процессе игр, общаться и устанавливать на этой основе дружеские взаимоотношения.

4) **Психологическая функция** помогает выявить индивидуальные особенности военнослужащих, позволяет устранить нежелательные проявления в характере военнослужащих.

5) **Развивающая функция** заключается в интеллектуальном развитии каждого отдельного военнослужащего, корректировке того, что в нем заложено и проявлено.

6) **Релаксационная функция** заключается в восстановлении физических и духовных сил военнослужащих.

Имея такое разнообразие функций, игра заслуживает того, чтобы ее включали в процесс культурно-досуговой работы, т.к. она хранит и передает по наследству огромную гамму духовных, эмоциональных ценностей человеческих проявлений.

«Брейн-ринг» – игра, в которой команды отвечают на вопрос, стараясь сделать это быстрее противника. Чаще всего в бою участвуют две команды, но в некоторых разновидностях количество команд больше.

**Правила игры в «Брейн-ринг»**

1. В «Брейн-ринг» играют две команды по шесть игроков.

2. Каждая игра состоит из четырех боев: двух отборочных и двух финальных. В финальных боях играют победители отборочных боев.

3. Победителем игры становится команда, которая выиграла оба финальных боя. Если каждая команда выиграла по одному финальному бою, победителя игры определяет решающий вопрос.

4. Все бои идут до пяти очков.

5. О готовности дать ответ на прозвучавший вопрос команда сигнализирует нажатием на кнопку. Нажимать кнопку можно во временном интервале от начала сигнала сирены (которая звучит после команды ведущего «Время!») и до истечения 20 секунд игрового времени.

5.1. Если команда допускает фальстарт, то есть нажимает на кнопку до начала сигнала сирены, она лишается права ответа на данный вопрос.

5.2. За неправильный ответ на 1-й секунде команда получает штраф – красную карточку игроку, который дал неправильный ответ. Этот игрок удаляется с ринга до конца боя.

5.3. Если обе команды в течение 20 секунд не нажали на кнопку, то команду, которая будет отвечать первой на данный вопрос, определяет ведущий.

5.4. Если команда, нажавшая на кнопку первой, ответила неправильно, вторая команда может дать свой ответ на вопрос. Для обсуждения вторая команда может использовать оставшееся игровое время.

6. Команда, которая даст правильный ответ, получает одно очко.

6.1. Если обе команды не нашли правильный ответ на вопрос, не разыгранные очки накапливаются. А именно: за ответ на следующий вопрос можно получить два очка, а в случае неправильного ответа и на него за следующий правильный ответ – три очка.

6.2. Если обе команды не нашли правильный ответ на три вопроса подряд, они дисквалифицируются и покидают ринг.

7. В ситуации, когда одна из команд, правильно ответив на вопрос, может выиграть бой, проигрывающая команда может воспользоваться правом одного игрока. Проигрывающая команда может с разрешения ведущего оставить за игровым столом одного игрока. В случае правильного ответа на вопрос этот игрок принесет команде в два раза больше очков, чем разыгрывается. После того как прозвучат вопрос и сирена, как один игрок, так и команда соперников могут нажимать на кнопку. Игрок, который остался один, выбирает, кто будет отвечать первым – он или команда соперников. Далее игра идет по общему правилу.

Для определения команды, получающей право ответа на вопрос, используется специальное устройство «брейн-система».

**Функции «брейн-системы»**

Брейн-система должна подавать световой и/или звуковой сигнал, означающий начало или окончание времени вопросного раунда, отведенного для ответов. Желательно, чтобы брейн-система издавала звуковой сигнал раз в секунду в последние пять секунд отведенного для ответов времени. В ином случае отсчет последних пяти секунд должен производить ведущий или его ассистент.

Брейн-система должна давать командам возможность сигнализировать ведущему о готовности дать ответ. Как правило, эта функция реализуется в виде периферийных устройств брейн-системы («кнопок»), располагающихся по одному у каждой команды.

В случае, когда одна из команд просигнализировала о готовности дать ответ (нажала на кнопку), брейн-система должна блокировать сигналы от другой команды (или от всех других команд) до соответствующего действия ведущего или его ассистента.

Брейн-система должна отсчитывать время, отведенное для ответов на вопрос. Когда одна из команд нажимает на кнопку, брейн-система должна останавливать отсчет времени до соответствующего действия ведущего или его ассистента.

Брейн-система должна давать ведущему или его ассистенту четкую возможность определить, была ли кнопка нажата в отведенное для ответов время, до его начала или после его окончания.

Примерный сценарий игры содержит в себе следующие раунды:

* Разминка: 10 вопросов по 1 минуте + 1 минута в конце раунда на сверку.
* Тематический блок: 5 вопросов по 1 минуте + 1 минута в конце раунда на сверку.
* Рынок: 3 вопроса по 3 минуты + 2 минуты в конце раунда на сверку. В этом раунде команды могут делать ставки на свои ответы. Если они уверены в своем ответе, они могут поставить в бланке "+2" или "+3", но в случае проигрыша эти баллы вычитаются из их предыдущих результатов.
* Тематический блок: 5 вопросов по 1 минуте + 1 минута в конце раунда на сверку.
* Тематический блок: 5 вопросов по 1 минуте + 1 минута в конце раунда на сверку.
* Блиц: 5 вопросов по 30 секунд, сразу по окончании времени на ответ на пятый вопрос участники сдают бланк. Каждый правильный ответ – 2 балла.

**Подготовка вопросов**

Как составлять вопросы для брэйн-ринга? Это зависит от целей и поставленных задач. Если вы хотите провести игру, то не надо придумывать вопросы, т.к. сразу это может не получиться. Достаточно зайти в Базу вопросов «Что? Где? Когда?» на [chgk.info](https://sba.yandex.net/redirect?url=http%3A//db.chgk.info&client=znatoki&sign=b7bbf6f89ac3f6d8306cbef831c7ca08) и скачать, подходящие по тематике вопросы. Там их очень много, будет из чего выбрать. Если же вы хотите поучиться составлять вопросы в своё удовольствие, то начните там же – в Базе, почитайте, посмотрите, как вопросы устроены, начните просматривать в книгах, фильмах и окружающей реальности хорошие поводы, собирайте их, пробуйте составить из них вопросы – тут нужен опыт, его ничего не заменит.

**Оформление мероприятия**

Для проведения брейн-ринга нужно выбрать игровое пространство, для этого может подойти помещение клуба, библиотеки, комнаты информирования и досуга, если имеется актового и даже спортивного залов! В любом случае помещение должно быть способным вместить всех участников и зрителей (по возможности).

Также желательно оформить пространство проведения игры тематически. Кроме тех предметов, которые могут потребоваться во время проведения самой игры (приспособлений для проведения опытов, портретов писателей или ученых, если есть вопросы, которые требуют этого), нужно что-нибудь еще.

Можно купить нетканые скатерти четырех разных цветов и оформить столы, за которыми будут сидеть команды.

Баллы желательно выдавать в виде какого-нибудь предмета. Если нет возможности приобрести какие-нибудь шарики, жетончики, мелкие фигурки, можно использовать просто кусочки картона, оформить их в соответствии с тематикой. Например, там могут быть:

* геральдика, символы, знаки;
* формулы, если сфера знаний касается физики, математики, химии;
* изображения растений или животных;
* буквы для родного или иностранного языка и так далее.

Можно вырезать жетоны из красочных открыток или написать на них что-нибудь забавное.

Для проведения брейн-ринга требуются следующие основные материальные и технические ресурсы:

* компьютер/ноутбук и проектор и/или экраны для вывода вопросов и промежуточных итогов игры;
* музыкальное оборудование;
* столы и стулья по количеству участников команд, стулья для болельщиков;
* скатерти разного цвета;
* брейн-установка или настольные лампы в тон скатертям;
* часы;
* вопросы;
* таблички для подсчета очков;
* шары или карточки с номерами для жеребьевки;
* расходные материалы: блокноты, ручки, бланки для участников;
* призы и грамоты.

УТВЕРЖДАЮ

Командир войсковой части 00000

*воинское звание*

И.Фамилия

« » \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 20\_\_\_ г.

**ПОЛОЖЕНИЕ О БРЕЙН-РИНГЕ**

*(здесь указывается название или тематика мероприятия)*

**1. Общие положения по проведению брейн-ринга.**

Цели брейн-ринга:

* 1. Повышение интереса к истории России *(у кого мы повышаем интерес? здесь указывается категория участников).*
  2. Формирование у них мировоззренческих установок, способствующих повышению уровня гражданственности и патриотизма по отношению к своей Родине.
  3. Воспитание духовно-нравственной культуры.
  4. Сплочение коллективов в процессе подготовки и участии в брейн-ринге.

1. **Организационный комитет и жюри.**

*Здесь прописывается, кто осуществляет непосредственную организацию мероприятия и под чьим руководством, а также назначение жюри.*

1. **Участники.**

*Здесь прописывается, кто принимает участие в мероприятии, количество команд, как выбирается капитан каждой команды.*

1. **Условия и порядок проведения брейн-ринга:**
   1. Брейн-ринг проводится *дата*;
   2. Брейн-ринг проводится *указать количество этапов*:

*Далее идет описание всех этапов в соответствии с правилами игры в брейн-ринг.*

1. **Призы брейн-ринга:**

Команда победительница получает дипломы победителей и ценные призы – подарочные издания книг об истории России.

Заместитель командира по военно-политической работе

*воинское звание*

И.Фамилия

Используемые информационные ресурсы

1. <http://www.culture.ksrk.ru/metod/brein-ring-metodicka>
2. windflower.spb.ru
3. [chgk.info](https://sba.yandex.net/redirect?url=http%3A//db.chgk.info&client=znatoki&sign=b7bbf6f89ac3f6d8306cbef831c7ca08)
4. Методический материал на тему: «Методика организации и проведения интеллектуальных игр в учреждениях культуры» (Metodika-organizacii-i-provedeniya-intellektualnykh-igr-v-uchrezhdeniyakh-kultury.pdf)

Начальник группы взаимодействия

с военными учреждениями культуры Л.Рынзина