

КИМРЫ



2001

СДЕЛАТЬ МИР ЧУТОЧКУ ЛУЧШЕ...

СБОРНАЯ ГАЗЕТА

Печатный орган "Острова Сокровищ"

Газета основана в 1997 году

Выпуск 2

26.03.2001

Страница 1

СЕГОДНЯ В НОМЕРЕ:

Прогулка

Моя твоя игра

Что? Где? Когда?

Репортаж с игры Джеффа

Вечернее шоу

Рассказ о трудовом десанте
"Острова" в центр города Кимры

Описание тех самых двух интел-
лектуальных игр, ради которых
затевался день

Журналистский очерк об игре в виде
диспута. Или о диспуте в виде игры.

Читайте о празднике награждения
самых интеллектуальных островитян

Прогулка

Сегодня проходил день под названием „Интеллектуальное казино“. В этот день должно было проходить много игр с вопросами, в частности и вопросы по городу Кимры. Поэтому задание на прогулку заключалось в том, чтобы обходить все памятники, мемо-

туда на автобусе.

Приехав на место и пройдя пару метров, мы наткнулись на памятник, изображающий Ленина. Пройдя еще пару



риалы, обелиски города, для того, чтобы узнать и увидеть город и суметь ответить на вопросы.

Так как почти все достопримечательности находятся в центре города, нам пришлось ехать

древнее оружие, и обувь разнообразная, и даже скелеты валялись тут и там в раскопанных могилах.

Далее, немного притомясь, мы решили сфотографироваться, и

метров мы наткнулись на еще один памятник, потом обелиск и т.д. В конце концов мы пришли в музей.

Были там и история Кимр, и

вот что из этого получилось: в свет вышли картины под названием „Костик и дикий лось или любовь живности“ и „Костик и Юра — юные комсомольцы“.

После всего этого мы решили еще раз взглянуть на Волгу, а потом пошли домой.

Вся информация, которую мы добыли, использовалась организаторами при подготовке вопросов для интеллектуального казино.

Sim



Твоя твоя игра

Вот и начался целый день мозгового штурма под условным наз-

ванием "Интеллектуальное Казино".



Что же это — чисто познавательный и очень педагогичный день, или настоящая ролевая игра? На самом деле, можно сказать, что "игры для

ума" в чистом виде на сборах, да и в лагере проводятся очень редко, так что это уникальный в своём роде случай, и им нужно наслаждаться.

Да не просто наслаждаться — наслаждаться и при этом напрягать нервные окончания. Так совместим же приятное с полезным!

Первый шанс показать все свои обширные знания представился островитянам уже утром, сразу после линейки, где всем долго рассказывали правила локализованного телешоу под названием "Своя игра".

Я не буду утомлять вас вторичным

перечислением, скажу лишь основные положения.

Все отряды разделились на две группы по возрастному признаку ("старшая" и "младшая" соответственно) и отправились играть.

Вопросы в этих двух группах были абсолютно разные и отличались сложностью. Вопросы также были разделены на темы, а их очковая "стоимость" возрастала в зависимости от сложности.

Надо сказать, что практически все группы отвечали очень динамично и показали себя настоящими эрудитами. И хоть я это слово очень не люблю, но в этот раз оно идеально подходит для описания интеллекта и интуиции островитян.

Все молодцы! Будем ждать окончательных результатов вечером.

УткинГ

Вечернее шоу

Вечером 26 марта после игры Джеффа все отряды в полном составе пошли в столовую (она же актовый зал) для проведения интереснейшей церемонии: объявления и награждения отрядов по номинациям и чествования десятки золотых умов "Острова". В последствии оказалось, что это вовсе не десятка, а шестёрка (тройки лучших в старших и младших группах). Все, наверное, согласятся с тем, что просто так награждение смотреть не интересно, поэтому



каждому отряду дано было задание сделать паузу (музыкальную, рекламную и прочее).

Первым выступил отряд "Фишка". У них

была минута смеха — ребята поставили очень смешную клоуннаду из "Улицы Сезам".

Потом отряд "Ангелочки" показал рекламную паузу в форме пародии на современную рекламу.

Отряд "Обратный процесс" сделал что-то вроде рекламы ребят из своих отрядов. Сначала они по-цоевски спели о них песню, затем частушки под балалайку, и под конец сплясали в их честь кан-кан.

Отряд "ПУТОМ" решил отплатить нашему интеллектуальному казино игрой "Пойми меня" и вызвали на состязание комиссаров и организаторов. В общем выиграла команда отряда "Палка в ухо — граммофон".

Отряд "100%" показал "Ералаш". У отряда "Perpetuum mobile" была настоящая музыкальная пауза: гармоничная какофония из



различных звуков и гитары. А "Комиссары" поставили клоуннаду "Экзамен". В итоге награждение и концерт слились воедино.

Женя Белая

ЧТО? ГДЕ? КОГДА?

Большое, интересное, динамичное действо - игра "ЧТО? ГДЕ? КОГДА?".

Отряды разбиваются на две равные группы, затем отправляются играть в интеллектуальное казино.

У каждого из игроков две цели: первая, чтобы выиграл отряд, вторая — набрать максимальное количество очков и самому победить в номинации "Светлая голова Острова Сокровищ".

Вопросы в игре подобраны так, что, даже не зная правильного ответа, человек может догадаться. Часть вопросов писалась комиссарами, остальные, в самый пос-



ред кругозор, во-вторых, заинтересовывает всех игроков.

Работа ума требует больших затрат энергии: после "Что? Где? Когда?" ребята съели двойную порцию ужина и сытые и довольные смотрели награждение.

Итак, "Светлая голова Острова" среди юниоров: первое место — Олег Валгаев, второе место — Седов Вова, третье место — Шиганова Даша. "Светлая голова Острова" среди взрослых: первое место — Леша Алексеев, второе место — Лиля Смирнова, третье место — Дима Куликов. Команда - победитель в "Что? Где? Когда?" — отряд "Ангелочки". Лучший отрядный рейтинг — отряд "ПУТОМ".

KIRik

ледный момент, отрядами.

Но как раз перед самой игрой случился казус, доблестная администрация города Кимры отключила электричество, и принтер оказался недееспособным. По этому случаю весь отряд Комиссар делал вручную по десять копий к каждому вопросу. Поступило предложение написать "Молнию" на принтер.

Теперь о самой игре. Мне даже жалко было, что я не могу в ней участвовать, команды с таким азартом играли, так радовались своим победам! Все мои опасения, что день интеллектуальных игр будет зануд-

ным как рукой сняло. Наверное, мне нельзя быть судьёй или ведущим, я всегда за кого-нибудь болею. Очень часто, при обсуждении, в команде выдвигаются правильные версии, но потом их откладывают, в такой момент сложно удержаться от подсазки.

Интеллектуальное казино — игра, хотя и азартная, но в ней не обязательно ставить свой выигрыш на первое место. Нужно давать поиграть всем, кто хочет, пусть даже это не принесёт победы. Очень важно, чтобы в вопросах затрагивались разные темы; во-первых, это расши-



Репортаж с игры Джефа

А сейчас мы перенесемся в то время, когда проходила игра Джефа.

Передо мной, корреспондентом Сборной газеты, разворачивается следующая картина: Дмитрий Александрович стоит посреди рекреации на третьем этаже и объясняет правила. Звучит простой вопрос и все устремляется под нужные таблички. Это — разминка.

Наконец, и первое утверждение: „Мудрость - это не морщины, а извилины“. Сразу возникают противоположные мнения. Одни считают, что „да“, так как человек может прожить всю жизнь и ничему не научиться. Другие думают, что „нет“, так как ни то, ни другое не является показателем. Мудрость - это комплекс элементов.

На второй вопрос: „Нужна ли школа“, звучат различные мысли. Одни считают, что „да“, чтобы человек был умным, ему надо чему-то научиться. А также если не было бы школы, не было бы Острова, тогда не было бы и этой игры! И без нее было бы скучно.

Вопрос „Правда ли, что одна голова - хорошо, а две лучше?“ вызвал замешательство в рядах островитян. Некоторые поняли вопрос буквально, поэтому говорили следующее: двух голов нет ни у кого, они бы ссорились, если бы у человека было две головы, то одна была бы умной, а другая — глупой. Но были и такие, которые вспомнили пословицу, и говорили следующее: если один говорит, то другой может поправить и добавить что-то важное, что упустил первый; и то и другое хорошо, хочется и того, и другого.

„Я всегда сначала думаю, потом делаю“. Вот где мелькали глубокие мысли! Оказалось, что из-за нетерпения некоторые островитяне сначала делают дело, а потом задумываются о последствиях, и вообще люди сначала сделают, а потом задумаются! Но многие приняли сторону того, кто высказал мнение о



том, что все-таки бывают разные ситуации.

Разные высказывания вызвало и утверждение: „Мне понравилась „Своя игра“. Было интересно и познавательно, понравились вопросы, которые помогли исправить заблуждения в некоторых фактах. Еще это было захватывающее мероприятие из-за очков и соперничества.

„Мне не понравилось „Что? Где? Когда?““. И тут я слышу справедливую критику. „Может быть“, так как не совсем разобрались в правилах. Некоторые больше отвечали, чем другие. Было познавательно. Вызвало возмущение утверждение о том, что „черепаха — это орех“ в православном толковании. Нет, мало

времени, но вопросы были интересными, мы над ними задумывались.

„Интеллект — это врожденное качество человека“. А вот и нет, если человек и умный, но лежит постоянно и ничего не делает, то он постепенно тупеет. А вообще говоря, интеллект можно развить до какого-то определенного природой уровня.

Противоречивые высказывания вызвала фраза: „интеллект — это набор знаний“. Нет, это что-то более обширное. Можно знать очень много разрозненных фактов, но не умея логически мыслить, их нельзя связать в одно целое.

„Зависит ли карьера человека от его образования?“ „Нет“, услышала я, так как образованный юрист может работать дворником, если так сложатся обстоятельства. А вообще, у образованного человека больше шансов чего-то в жизни достичь.

„Игра „Что? Где? Когда?“ позволяет зарабатывать деньги своим умом“. И тут единственный человек высказал несогласие с этим утверждением и облек его в такую форму ответа: „Во-первых, здесь работает не эрудиция, а смекалка. Во-вторых, не зарабатывать, а выигрывать. А в-третьих, не своим умом, а коллективным разумом“.

Тут я позволю себе прерваться, так как вопросов очень много и они все очень интересные.

Но надо рассказать и о других вещах, происходивших в течение этого дня.

Воля

Выпуск готовили:

Статьи

Ваня Сорокин,
Дима Симаков,
Ольга Васильева,
Тоня Самсонова,
Женя Белая

Верстка

Ваня Сорокин,
Дмитрий Путимцев

План номера

отряд „Шпроты пера“