

Алгоритм

проведения игр

Что? Где? когда?

{

Команда

1. Генератор идей - человек, способный в условиях дефицита времени выдавать энное количество новых, нестандартных идей для решения данной проблемы, данного вопроса.
2. Эрудит - человек, обладающий огромным запасом самых разнообразных знаний.
3. Диспетчер – тот, кто держит в своих руках все нити обсуждения, организует его и выбирает версию.
4. Мозговой резерв - человек, который до поры как бы выключен из обсуждения, абстрагирован от звучащей информации и потому способен создать глобально новый поворот, подход к обсуждаемому вопросу и резко повернуть ход размышлений.
5. Душа шестерки - игрок, который создает жизнерадостную, свободную, импровизационную атмосферу за столом.

Железные правила

1. Когда читается вопрос, надо внимательно слушать. Начинать обсуждение, пока не прозвучала команда "Время!", нельзя.
2. .В команде хотя бы один человек должен конспектировать вопрос.
3. . Форма вопроса обязательно должна быть зафиксирована.
4. Первая версия - самая ценная.
5. . Нельзя всю минуту обсуждать одну версию.
6. . Нельзя прекращать обсуждение, пока нет абсолютной уверенности в правильности придуманной версии
7. Не следует во время игры оценивать вопросы
8. После того как ответ сдан, о вопросе следует забыть.

Типы вопросов

1. Поиск ключевых слов в тексте вопроса
2. "Вопрос на школу«
3. Перебор
4. Поиск ассоциаций
5. "Малый джентльменский набор«
6. Воссоздание культурного контекста
(привлечение дополнительных фактов)