

# ОБ АССОЦИИАЦИЯХ,

## что есмь сие и как оно работает наилучшим образом

### О КРОССЕНСАХ, откуда есмь они взялись в практике нашей

В этой игре ассоциации рождаются от образа, от рисунка. Публикации в «Науке и жизни» нового для нас типа заданий — «кроссенсов» — позволили освоить обратный путь: идти от смысла к рисункам при сочинении собственных кроссенсов. Причем, ими увлеклись все дети, независимо от возраста, что называется, от семи до семнадцати. Сначала мы просто с удовольствием работали с теми заданиями, что нам предоставил журнал. Скачали из электронной версии журнала в Интернете все доступные нам задания, поработали с ними на занятиях. Но... как всякое вкусное лакомство, готовые кроссенсы очень быстро кончились. И тогда было решено пополнить свои запасы. Начали с «детских кроссенсов» без использования центральной клетки.

На занятиях кто-то называл какой-либо предмет. Слово, его обозначающее, записывалось в клетку таблицы 3 3. А потом по цепочке ассоциаций заполняли кружок из восьми клеток. Конечно, скорость резко уменьшалась при подходе к клетке, которая замыкала это кольцо. А вот потом начинались самые сложные раздумья: какой рисунок поместить в центре таблицы, чтобы обеспечивались целых четыре ассоциативных связи. Приходилось что-то корректировать, заменять, переставлять... Так ведь это и есть умственная работа, ради которой и ведутся наши занятия-игры! Кроме того, я предлагала «все оформить до конца», то есть сформулировать и записать ответы для каждой ассоциативной связи. А это, я вам доложу, труд не только для детей начальной школы. Рисунки извлекались из Интернета. При этом младшие учились это делать, а старшенькие откровенно развлекались: вроде занятие, а тут «картинки на компе выбираем...»

Потом старшеньким пришлось в голову «начинать с центра». Начали с центра, придумав кроссенс на заранее заданную тему. Например, исто-

рия. И... кое-что все же получилось, хотя возникли те же самые трудности с завершением кольца. Потом пришло в голову, что такие задания можно составлять на многие школьные темы: биология, физика, техника и т.д. С последними темами обстояло дело плохо. Слабо современные школьники обычных средних школ знают физику. (Быть может, стоит вернуть учебник Перышкина с Ландсбергом вкупе?..)

Тогда стали придумывать для центральной клетки некий предмет, имеющий много значений или за время существования человек, обросший толстым культурологическим слоем мифов, легенд, использования в качестве названия. Как, например, яблоко. Сколько тут ассоциаций:

- библейская история с запретным плодом и подавившимся Адамом;
- суд Париса и целая галерея живописных полотен на эту тему;
- центр мишени;
- лошадь в яблоках;
- песни со словами, например, «Яблоки на снегу»;
- религиозный праздник «яблочный Спас»;
- Яблонувый хребет в Сибири в Забайкалье;
- первые компьютеры фирмы Apple;
- город Алма-Ата тоже как-то с яблоками связан: то ли отец, то ли дед яблок, то ли просто «Яблочный» и т.д.

Есть еще одно совершенно необходимое замечание.

Подобные задания — загадки можно давать детям, воспитанным на одной культуре. Ибо ассоциативные связи — дело весьма индивидуальное. То, что понятно нам и «даже ежу» у нас, совершенно необязательно знают дети из других регионов России, тем более, из какой-то Африки или Латинской Америки. Потому-то психологам не удалось создать «универсальный» валидный тест на зрительные ассоциации. Слишком разнится багаж знаний у разных людей, что вовсе не говорит об их умственной отсталости или, наоборот, гениальности. Просто жили и воспитывались эти люди по-разному, даже существуя в одной стране или городе.

В общем, предлагаем вам познакомиться с некоторыми результатами наших общих мозговых усилий — нашими детскими и тематическими кроссенсами, созданными в начале XXI века ребятами от 7 до 14 лет, обучающимися в обычных общеобразовательных московских школах.

Некоторые из них просты и незатейливы. Педагог рядом не стоял, дети сочиняли дома и радостные приносили на занятия или высылали по электронной почте.

Кроссенс «Первоклассников» создавался вместе с педагогом. Вмешательство происходит тогда, когда дети, составив большую часть головоломки, застревают над тем, как завершить ее. Ведь нужен рисунок, имеющий смысловые связи с двумя очень далеко отстоящими друг от друга понятиями, предметами, подобранными ранее. Педагогу приходится напрягать память, вспоминать то, о чем дети не ведают. Объяснять, рассказывать, что само по себе тоже интересно, а потом вставлять нужный рисунок или вместе с детьми думать, как это должно выглядеть на рисунке. Ведь не всякое понятие предметно...

В качестве тематических предлагается исторический и биологический кроссенсы. Увы, тема несколько ограничила полет фантазии: темы связанных повторяются.

С некоторыми ребячьими кроссенсами мы вышли на суд посетителей детского фестиваля «Шире круг, Маленькие Находчивые!», куда дети любого возраста выносили свои творения: проекты, опыты, «изобретения», придуманные игры и т.д.

Поскольку на этот фестиваль съезжаются школьники не только Москвы, но и из ближайшего региона, он привлекает внимание журналистов СМИ. Таких, которые интересуются будущим интеллектуальным потенциалом страны. Традиционно этот фестиваль посещают и представители научно-популярных журналов.

Появился возле нашего стенда и Сергей Транковский, журналист из «Науки и жизни». Увидел кроссенсы и... поразился, восхитился или просто обрадовался. Оказалось, что это они с женой придумали и самую викторину, и слово «кроссенс» с ударением на «е», как у французов. Но в журнале публикация этих викторин постепенно замерла, а тут продолжение, да еще с разработкой в качестве задания. То есть, «Король умер, да здравствует король!» После чего наши дети давали интервью и журналистам этого журнала, и корреспондентам телевидения.

Поработав с готовыми кроссенсами и с кроссенсами в качестве заданий на составление новых головоломок в рисунках, наши дети (в главе, конечно, с педагогом) задумались. А нельзя ли из кроссенса сделать игру?

## ЧЕМ ИГРА ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ ГОЛОВОЛОМКИ

Чем игра отличается от головоломки? Рассуждая как-то по поводу на занятии со старшей группой, мы выделили несколько пунктов.

Во-первых. Головоломки чаще всего решаются в одиночку. Игра — это всегда наличие нескольких игроков, которые состязаются в том, что требует от них конкретная игра: ловкости, скорости, хитрости, умения запоминать комбинации, видеть движение соратников по команде и предугадывать возможные перемещения противника, изворотливости, быстрой ассоциативной памяти и т.д.

Во-вторых. Можно, конечно, устроить соревнование по головоломкам: кто скорее решит. Что, кстати, и делают любители головоломок во всем мире, собираясь на свои конкурсы. Но это не такое зрелищное мероприятие, как любая игра. Вспомните, хотя бы шахматный турнир. Можно ли его столько же времени показывать по телевизору, как... брэйн ринг или хотя бы баскетбол, не говоря о футболе. Нет притягательной внешней экспрессии в процессе решения головоломки, а в игре она есть.

Даже ход игры, построенной на викторине можно сделать зрелищными, что и доказали телепередачи «Что? Где? Когда?», «Брэйн ринг», «Своя игра», «Детектив-шоу» (передача основана на игре «пентагон») и др.

В-третьих. Хотя многие головоломки имеют несколько вариантов решения, все же алгоритм решения их предопределен. Опытный головоломщик не делает ложных ходов, он быстро соображает с какого боку подступиться к этой проблеме. Игра, на то и игра, что она не всегда предсказуема. Кто знал, что две сильнейшие футбольные команды, встретившись на четвертьфинальной игре на первенство Европы, могут ее закончить со счетом 7:1?.. А какой вопрос попадется Максиму Поташову или Александру Друзю? Смогут их команды выйти в финал? Тем и подогревается интерес болельщиков и сопереживателей в интеллектуальной игре.

В-четвертых. Если на соревнованиях по головоломкам все участники находятся в равных условиях: им даны одинаковые задания, выделено равное количество времени. Следовательно, все теперь зависит от тебя самого, родимого, То в игре порой изначально игроки находятся в неравных условиях. И это неравенство решает Его Величество Случай. Игра случая всегда сопровождается надеждой и азартом. Азарт — двигатель всяческих рулеток и казино. В том числе и интеллектуальных игр. (Видели бы вы, какие баталии разгораются на соревнованиях по игре «Что? Где? Когда?». Никаких голосов В. Ворошилова или Б. Крюка за кадром не нужно, чтобы «завести» участников).

А в-пятых, интересно, что на конкурсе головоломок нет такой четкой градации по возрасту, как в интеллектуальных играх — викторинах. Способность решать те или иные типы головоломок зависит от природных способностей в большей степени, чем викторины. А викторины... викторины все же требуют определенного багажа знаний, нанизанных на стержень логики, ассоциативного мышления, на доверии к собственной интуиции, пронизательности и т.д. Почти все перечисленные качества личности заметно меняются с возрастом. Потому и проводятся конкурсы интеллектуальных игр с четким разделением участников по возрасту. Ибо знания имеют тенденцию с годами сначала накапливаться, а потом те, что мало востребованы, умеют легко стираться и забываться. Но ведь это потом. А пока в игры типа «Что? Где? Когда?» и «Брэйн ринг» играют в основном люди молодые.

И если не перестают играть, то это «потом», связанное с затуханием способностей мозга, если и наступает, то гораздо позже, чем у тех, кто заполняет свой досуг телевизионной чужой мыслью, когда собственное мышление вроде не нужно, а потому и затухает с годами за ненадобностью. Головоломки — тренировка мышления, сохранение этой способности до старости. Думаете это просто метафора? Нет, дорогие телеманы. Мышление развивается только тогда, когда решает новую для себя задачу. Старые, решенные проблемы переводятся на «автомате», в подсознании.

Вспомните, научившись хорошо читать, вы перестали вспоминать, как звучат начертанные буквы на странице книги, которую читаете. Эти значки мгновенно становятся значимыми словами, они легко превращаются в смысл и вливаются в мозг. Сложный интеллектуальный процесс — чтение — наконец, стал автоматическим. Если вы читаете только современную «гламурную литературу» — мышление не включится. Это читво не дает «пищу для ума», мышлению незачем включаться, чисто гламурные девичьи не слишком поумнеют с годами.

Мужчины, ушедшие на пенсию и не нашедшие занятия для ума, очень быстро деградируют по этой причине: орган, который организму не нужен, отмирает!

### ИЗОБРЕТЕНИЕ СОВМЕСТНЫМИ УСИЛИЯМИ ИГРЫ В «КРОССЕНСЫ»

Однако тоскливые излияния педагога по читающим детям сейчас ни к чему. Вернемся к нашим играм. Сначала думали, как работать с готовыми кроссенсами не в качестве головоломки, а в качестве атрибута игры. В результате совместными усилиями создали такие правила игры:

### Вариант 1

В наборе имеется несколько кроссенсов разной степени сложности (для детей разного возраста). Имеется по несколько (3–6) карточек с кроссенсом одного типа.

1. Играет от 2 до 6 человек (в зависимости от количества карточек с одинаковым кроссенсом).

2. Выбираются карты с рисунками кроссенса нужной степени сложности.

3. Каждый участник последовательно определяет ассоциативные связи между картинками и записывает ответы на бланк под своим номером.

4. Если игрок не понимает, что изображено на рисунке, то он имеет право спросить у ведущего, который позволяет посмотреть подсказку на бланке ответа у соответствующего рисунка и проставляет штрафные очки в бланке такого игрока.

5. После заполнения бланки ответа сдаются ведущему, который проставляет баллы за правильные ответы.

6. Каждая правильная ассоциативная связка оценивается в 2 балла. За неправильную ассоциативную связку или подсказку Ведущего — минус 1 балл. За отсутствие ответа — 0 баллов. Игроки могут узреть свои ассоциативные связки, не предусмотренные составителем кроссенса. За такие связки игрок получает дополнительные баллы (+1), а Ведущий вносит дополнения в карточку ответа на данный кроссенс. (Поэтому ясно, что ведущий должен быть сведущим человеком, чтобы ложную информацию, полученную от игрока распознать сразу. Слишком общие связки не учитываются. Такие, например, что на рисунках «и там, и там — люди». Или: «все они природные объекты»...)

7. Выигрывает тот, кто наберет наибольшее количество баллов.

8. После сдачи бланка, игроки имеют право ознакомиться с правильными ответами, если не определил несколько ассоциативных связей.

Вроде бы, игра получилась, но опять какая-то статичная, ибо от породившей ее головоломки она ушла недалеко. Ребята молча трудятся, каждый над своим рисунком, пишут ответы... Ну точно, индивидуальные соревнования головоломщиков.

И тут кому-то пришло в голову несколько штук, 5–10, составленных кроссенсов разрезать на отдельные рисунки — карточки. Предложить двум и более игрокам выбрать девять карточек, составить из них кроссенсы, которые нужно предложить для решения свои соперникам. Можно играть 2х2, то есть попарно сочинять кроссенсы. Можно играть каждый за себя и... И так далее. Какие горизонты открываются!

Во-первых, каждый раз могут составляться разные кроссенсы. Что особенно интересно. Во-вторых, есть некая динамика: движение карточек, их

передвижение, мучительное выискивание связок всеми участниками игры, причем дважды: сначала для составления собственного «игрового поля», затем разгадывания мыслей соперника. А в-третьих, мы почти вернулись к начальной игре «ассоциации» с карточками, о которой рассказали вначале. (О сколько нам открытий чудных готовят карточки — рисунки!..)

## Вариант 2

1. Играет от 2 до 4 человек.
2. Каждый игрок имеет возможность выбрать из общего банка карточек с изображением конкретных предметов, явлений выбрать 9 карточек.
3. Выбирать карточки можно путем разглядывания (для младших детей) или «вслепую» для старших участников игры.
4. Разложить карточки с рисунками в виде таблицы 3х3.
5. Между двумя карточками, имеющими общую сторону должна быть хотя бы одна ассоциативная связь.
6. Ценятся те связи, которые не лежат на поверхности, а связаны с какой-либо известной игроку историей (вариант для старших игроков).
7. Каждая связь оценивается в 1 очко.
8. Возможные варианты:
  - если участников двое, эти связи сообщаются вслух;

— если более двух участников, связи можно записывать на карточках ответов;

— если участников четное число (4 или 6 человек), можно, подобно карточной игре в «дурака», создавать команды: 2 на 2, 3 на 3 или три пары. И тогда следует обмениваться кроссенсами только с парами соперников;

— подсчитываются количество найденных связей (очков) в кроссенсах соперников, после чего сообщаются авторские связи (очки). Подсчитывается общая сумма очков. Выигрывает тот игрок (команда), кто набрал наибольшее количество очков.

### 10. Практический совет:

— для игры 4 человек необходимо иметь не менее пятидесяти карточек с различными рисунками, а лучше еще больше, чтобы составленные головоломки были разнообразнее;

— рисунки могут повторяться в количестве до 4-х экземпляров, чтобы их мог выбрать каждый игрок;

— желательно иметь рисунки предметов, явлений, понятий, для которых человечеством создано множество смыслов, о чем говорилось выше на примере яблока;

— рисунки для карточек можно подобрать в Интернете или предложить детям нарисовать по 3–5 парных рисунков в одинаковых клетках-рамочках, чтобы карты имели одинаковый размер. Затем рисунки наклеиваются на картон.