

Квадраслов «Религия, философия»

Квадраслов – развивающая интеллектуальная игра, цель которой – расширить кругозор участников как в отдельных областях знания, так и в целом (соответственно тематические квадрасловы и общие), пополнить словарный запас, научить давать определения предметам и явлениям, наконец, просто интересно и с пользой провести время.

Правила игры следующие. Ведущий предлагает нарисовать квадрат с числом строк и столбцов по количеству букв в загадываемых словах. Потом он дает их определения, а участники игры вписывают соответствующие слова в строки, начиная с первой. Последние два загадываемых слова должны состояться из первых и последних букв слов, расположенных по горизонтали. Это является проверкой правильности заполнения квадраслова.

Сложность игры может варьироваться ведущим в зависимости от возраста и уровня знаний участников путем более или менее сложно формулируемых определений¹.

В предлагаемом квадраслове собраны религиозные (в основном, христианские) и, в меньшей степени, философские термины. Квадраты содержат от двух до одиннадцати строк и столбцов, соответственно числу букв в словах.

Кроме квадратов приводится общий список слов из соответствующего количества букв (*«Список слов, вошедших в квадраты»*). Те слова, которые вошли в квадраслов, отмечены знаками «++». Цифрой 1 обозначены более сложные, по сравнению с другими, слова. (Они не попадают в первые сверху строки квадратов и их левые столбцы, чтобы с самого начала игры не обескуражить участников трудностью заданий.).

В третьем файле (*«Словарь»*) приводятся возможные (главным образом, взятые из Интернета) определения слов, которые образуют квадраты. Определения могут варьироваться ведущим, как было сказано выше. Значения слов, не вошедших в квадраты, не приводятся. Словарь является предварительным: не всем словам, вошедшим в квадраты, даны определения, в последних не выверены орфография и пунктуация и т. д.

¹ Можно ввести систему баллов, например, от 1 до 3, 5 или 10 в зависимости от сложности даваемого определения, в конце игры считая не только отгаданные слова, но и сумму баллов. Например, Москва: «Столица России» – 1 балл; «Город, в котором находится храм Христа Спасителя, собор Василия Блаженного, Государственная Третьяковская галерея, Музей изобразительных искусств им. Пушкина» – 2 балла; «Родина Фонвизина, Грибоедова, Лермонтова, Пирогова, Боткина, Третьякова» – 3 балла; «Третья по счету столица Русского государства» (начиная с Киева, имея в виду Владимир) – 4 балла. Второй пример, Таллин: «Столица Эстонии» – 1 балл, «Столица одной из прибалтийских республик» – 2 балла; «Город, ранее называвшийся "Колывань", а также "Ревель"» – 3 балла. И т. д.

Ведущий, готовясь к игре, выбирает один из квадратов и продумывает, как загадать образующие его слова. Поскольку имена святых могут быть редкими, а их жития малоизвестными, то участники игры могут пользоваться церковным календарем с приложением списка имен святых (составители ориентировались на «Православный церковный календарь» издательства Московской Патриархии). Также необходимо иметь Библию, чтобы посмотреть в указанном ведущим тексте слова, отгадать которые, исходя только из определения, может быть затруднительно (например, названия камней в наперснике ветхозаветного первосвященника или имя одного из сотрудников апостола Павла, упоминаемых в последних главах некоторых из его посланий).

Участников необходимо предупредить, что, хотя слова в квадраслове употребляются, как правило, в именительном падеже единственного числа, но в виде исключения использовались прилагательные (например, названия икон Божией Матери, Поместных Церквей, философские категории), а также существительные во множественном числе (например, названия чинов святости: мученики, пророки, преподобные; ангельских чинов: Силы, Господства, Херувимы, Серафимы). Там, где слов для составления квадратов было недостаточно, опять же в виде исключения добавлялись числительные, местоимения и т. д.

Как можно заметить, в строке справа в некоторых случаях располагаются слова, начинающиеся и оканчивающиеся теми же буквами, что и слово в соответствующей строке. Это сделано для сокращения числа квадратов без потери части слов и одновременно позволяет варьировать слова, находящиеся в одной строке, по степени их сложности.

Настоящая игра будет интересна и полезна в первую очередь учащимся духовных школ, а также всем, кто желает получить больше знаний в области религии и философии.