

# ІНТЕЛЕКТУАЛЬНО-ІГРОВІ ФОРМИ ТА ЗАСОБИ У ВИВЧЕННІ КИТАЙСЬКИХ ТРАДИЦІЙ

Вінницький національний технічний університет

## **Анотація**

*У роботі висвітлено досвід Інституту Конфуція з використання інтелектуально-ігрової форми у проведенні різних заходів з вивчення китайських традицій, історії, літератури. Зосереджено увагу на модифікованому форматі гри «крокодил», продемонстровано можливості використання цього формату для навчальних і виховних цілей.*

**Ключові слова:** інтелектуальна гра, китайська культура, Інститут Конфуція ВНТУ, пізнавальна активність

## **Abstract**

*The work highlights the experience of the Confucius Institute in using intellectual and game forms in conducting various activities to study Chinese traditions, history, and literature. The focus is on the modified format of the "crocodile" game, demonstrating the possibilities of using this format for educational and educational purposes.*

**Keywords:** intellectual game, Chinese culture, Confucius Institute of VNTU, cognitive activity

## **Вступ**

У роботі Інституту Конфуція Вінницького національного технічного університету поруч із звичними формами роботи (проведення курсів китайської мови, організації тестування на знання китайської мови – тест HSK, проведення національних китайських свят, майстер-класів, наукових конференцій і семінарів) вже не перший рік активно використовуються інтелектуально-ігрові форми та засоби для знайомства з китайською культурою, більш активно залучення студентства до опанування нових знань про багату тисячолітню культуру Піднебесної. Гра (ігровий формат) не може замінити наполегливе, напружене засвоєння знань, але гра може додати емоційної забарвленості пізнавальному чи виховному процесу й підсилити зацікавленість учасників у відповідній тематиці чи діяльності. З цього приводу маємо чимало ґрунтовних праць: [1], [2], [3], [4], які й послугували для основою для рішення щодо використання інтелектуально-ігрових форм та засобів у проведенні заходів Інститутом Конфуція ВНТУ.

## **Основна частина**

Інтелектуально-ігровий формат передбачає з одного боку – перевірку знань, а з другого боку – суперництво, необхідність краще справитися з завданнями чим твої опоненти (це додає особливих емоцій, що відповідно веде до кращого запам'ятовування тих чи інших відомостей про китайську культуру та самої події. Саме тому невід'ємною частиною, практично всіх заходів Інституту Конфуція ВНТУ присвячених традиційним національним китайським святам, а також Міжнародного дня рідної мови, Міжнародного дня китайської мови, Всесвітнього дня Інституту Конфуція, Днів відкритих дверей стали різноманітні інтелектуальні ігри. Треба відзначити, що значна частина студентів, які вивчають китайську мову на курсах Інституту Конфуція ВНТУ потрапила на ці курси завдяки участі в інтелектуальних змаганнях під час проведення згаданих вище заходів.

Однією з нових ігрових форм у 2026 році став модифікований формат відомої гри «крокодил». Автора даної роботи спонукав Конфуцій до видозміни класичних правил «крокодилу»: «Скажи мені - і я забуду, покажи мені - і я запам'ятаю, дай мені зробити - і я зрозумію» [5]. Головна відмінність полягає у тому, що змагається не дві команди, а одразу кілька (це може бути 6, 8 чи навіть більше команд). Можливість одночасної участі такої кількості команд формалізовано відповідними правилами:

### **1. Порядок проведення**

1.1. Турнір складається з 4 турів, у кожному турі розігрується така кількість раундів, яка дорівнює кількості команд учасниць.

1.2. 1 тур «Китайські прислів'я та приказки», 2 тур «Твори китайських письменників», 3 тур «Образи і символи: паралелі української та китайської поезій», 4 тур «Китайські топоніми».

1.3. У кожному турі в ролі того, хто показує мають бути різні учасники команди.

1.4. За результатами турніру перевага надається команді, яка набрала найбільшу кількість ігрових балів.

1.5. Коли кількість ігрових балів у кількох команд, що претендують на призові місця однакова, то для них проводяться додаткові раунди для виявлення переможця. В інших випадках, за рівної кількості ігрових балів, команди поділяють місця.

## 2. Склади команд

2.1. Заявочний склад команди 4 особи.

## 3. Правила гри

3.1. Для того, щоб показати слово можна:

- Рухати будь-якою частиною тіла і приймати будь-які пози.
- Відповідати на питання жестами.
- Показувати на свій одяг і те, що знаходиться на тобі.

3.2. Забороняється:

- Розмовляти або видавати які-небудь звуки.
- Показувати на будь-які предмети, окрім тих, які є у Вас.
- «Говорити» губами.
- Показувати слово по буквах, частинах або складах.
- Малювати, писати або залишати будь-які інші видимі зображення.

3.3. За допомогою жеребкування визначається послідовність ходів команд.

3.4. Гравець команди у відповідному раунді наосліп витягує завдання, що він має показати.

3.5. На показ певного завдання гравцеві відводиться максимум одна хвилина.

3.6. Гравці команди, представник, якої показує завдання, можуть задавати йому запитання. Не можна здавати питання щодо з яких букв (складів) починається чи складається слово.

3.7. Коли якась команда вважає, що відгадала завдання відповідного раунду, капітан промовляє слово «СТОП», після цього одразу зупиняється показ і час. Всім командам після цього відводиться 10 секунд для запису відповіді на спеціальних бланках.

3.8. Команда, яка сказала «СТОП» у відповідному раунді, то у випадку правильної відповіді отримує «2 бали», а неправильної відповіді «-2 бали».

3.9. Інші команди у випадку правильної відповіді отримують за свою відповідь «1 бал», а неправильної відповіді «0 балів».

## 4. Суддівство

4.1. Веде протокол гри, оцінює вірність відповідей суддівська колегія.

4.2. Суддівська колегія має право виносити попередження граючим командам за неспортивну поведінку та штрафувати ту чи іншу команду зняттям ігрових очок або дискваліфікацією з турніру.

Такий формат «крокодилу» значно розширює коло одночасних суперників, створює особливу атмосферу змагання. Тематику раундів змагань, зрозуміло, що можна змінювати виходячи зі своїх потреб, тож це може бути припасовано до будь-якої культури (української, французької і т. п.), та по суті до великої кількості навчальних предметів.

Можна додати навчально-пізнавального аспекту в такий формат «крокодилу» шляхом завчасно повідомлення учасникам, наприклад 20-25 приказок, чи топонімів чи якихось інших реалій, які будуть загадані під час проведення гри, щоб команди попрацювали над запам'ятовуванням цього матеріалу.

## Висновки

Використання популярної гри «крокодил» у модифікованому форматі, який дозволяє змагатися великій кількості команд сприяє широкому залученню аудиторії до активного пізнавального процесу. Даний формат «крокодилу» по своїй природі має універсальний характер і може бути використаний для різноманітної тематики та значної кількості навчальних дисциплін, спонукає учасників до налагодження командної взаємодії.

## ПЕРЕЛІК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Гейзинга Й. Homo Ludens: Досвід визначення ігрового елемента культури. — К.: Основи, 1994. — 250 с.
2. Кайфа Р. Ігри та люди. — К.: Основи, 2001. — 304 с.
3. Виготський Л. С. Уява і творчість у дитячому віці. — К.: Радянська школа, 1991. — 96 с.
4. Піаже Ж. Психологія інтелекту. — К.: Радянська школа, 1994. — 192 с.
5. Конфуцій. Бесіди і судження (Лунь юй). — К.: Основи, 2003. — 160 с.

***Теклюк Анатолій Іванович*** – канд. філософських наук, доцент кафедри філософії та гуманітарних наук, Вінницький національний технічний університет, Вінниця, [teklyuk.a.i@vntu.edu.ua](mailto:teklyuk.a.i@vntu.edu.ua)

***Tekliuk Anatolii I.*** – PhD in Philosophy, Associate Professor, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia, e-mail: [teklyuk.a.i@vntu.edu.ua](mailto:teklyuk.a.i@vntu.edu.ua)