



**Анжелика Васильевна
ТРОФИМОВА**

*заместитель министра культуры
Красноярского края*

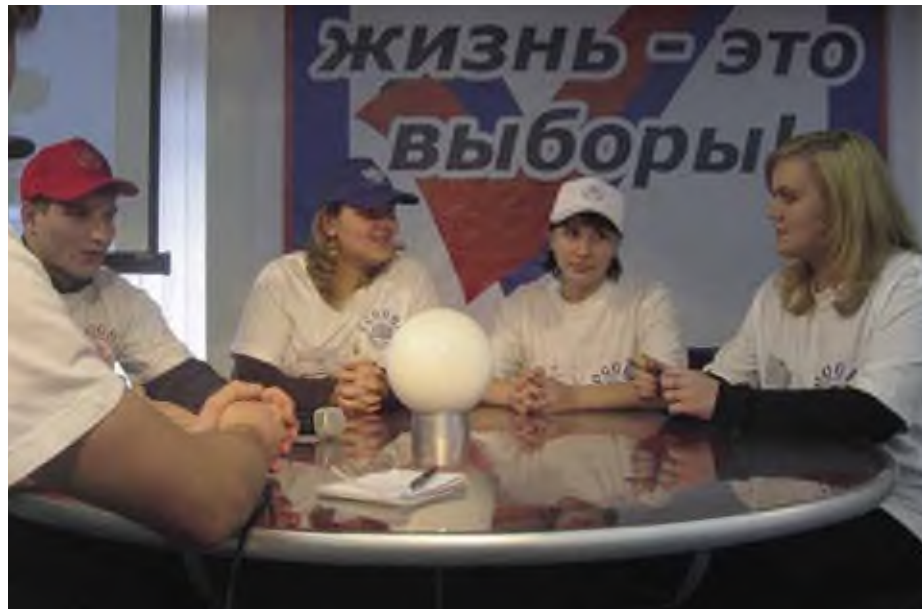
Находясь в другом статусе, нежели организатор интеллектуального движения в Красноярском крае, могу позволить себе чувство гордости за достигнутое в данном направлении и выразить огромную благодарность тем, кто поддерживал, вдохновлял, был партнером, помощником на протяжении нескольких десятилетий.

История развития интеллектуальных игр в Красноярском крае зародилась в далеких 90-х годах прошлого столетия в стенах Красноярской краевой юношеской библиотеки, на базе которой была создана краевая молодежная общественная организация «Ассоциация содействия интеллектуальным и развивающим играм». Краевой фе-

стиваль игр по «Брейн-рингу», краевые сельские интеллектуальные игры, летний кубок «Малая совка», интеллектуальные игры «Что? Где? Когда?», межрегиональный чемпионат интеллектуальных игр «Енисейская знать» и, как признание заслуг по организации интеллектуального движения в крае, членство в Международной ассоциации клубов «Что? Где? Когда?».

Особую страницу в истории интеллектуальных игр в Красноярском крае занимает проведение игр по избирательному праву.

Идея Анны Георгиевны Лисовской, председателя Избирательной комиссии г. Красноярска, провести в 2007 году на базе Красноярской краевой юношеской библиотеки интеллектуальную игру для студентов, посвященную теме выборов, преобразовалась в многолетнюю просветительскую программу. Участниками этой программы ста-



ли школьники, студенческая молодежь, профессорско-преподавательский состав, представители разных профессий и, конечно же, работники избирательных комиссий. Это была фундаментальная работа — организовать команду заинтересованных, перевести информацию с сухого юридического языка не только на доступную для понимания, но и превратить ее в знания, доступные широкому кругу людей.

Участники одной из таких игр, председатели и члены избирательных комиссий, обмениваясь впечатлениями после игры, были единодушны в оценке не только высокого эмоционального заряда, но и эффективности игры в процессе усвоения знаний, формирования командной работы и умения совершать верные ходы. Игра в команде обостряет коммуникации между членами группы и лидером. Как в игре, так и в жизни важно уметь принимать решение быстро и правильно. Участие в интеллектуальных играх, а тем более победа, дает уверенность прежде всего в себе, своих компетенциях, способностях.

Еще одним отличием стала преемственность в командах, когда из неуверенных новичков выросли лидеры команды, впоследствии становящиеся тренерами, оттачивалось мастерство авторов вопросов.

Без преувеличения можно сказать, что с ростом правовой культуры избирателей, знаний избирательного законодательства росла активность и осознанность участия в выборах, а также заинтересованность в результатах среди молодежи.

Для всех участие в интеллектуальных играх стало не просто школой новых знаний, но и школой жизни. Многие из участников интеллектуальных игр стали впоследствии активными горожанами, состоялись в профессии, стали общественными лидерами.

Так правильная идея, реализованная профессионально, стала деятельностью, наполненной определенным смыслом популяризации избирательного права, повышения правовой культуры и уровня профессиональной подготовки организаторов выборов.

