



Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

**Российская академия народного хозяйства и государственной службы
при Президенте Российской Федерации**

Олимпиада школьников РАНХиГС

Заключительный этап

Класс: 9

Профиль: ОБЩЕСТВОЗНАНИЕ

Фамилия: ГЕРЕС

Имя: ЕГОР

Отчество: СЕРГЕЕВИЧ

Страна: РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ

Регион: РОСТОВСКАЯ ОБЛАСТЬ

ВСЕГО СТРАНИЦ



ПОДПИСЬ УЧАСТНИКА



Вариант 2.

Блок I

Задание 1.

1. А. (Трошице — Сергиева Лавра) 2. BCDE

Задание 2.

1. Г

Ж, Б

2. Б

З, Ч

3. Д

И, 2.

4. А

5. В

Задание 3.

1) духовной 2) моральное 3) образовательной 4) традиция 5) бытовой

Задание 4.

1) Знание 2) Ценность 3) Искусство 4) Обычай 5) Реформизация

Задание 5.

1. Р 2. J 3. ~~В~~^Г 4. ~~Х~~^И 5. ~~К~~^В 6. ~~Н~~^Ч 7. ~~Р~~ 8. N 9. O



10. С

Задание 6.

- 1) Завещание → смерть → наследство
- 2) ~~Менее~~ ^{менее} ~~завещательство~~ ^{завещательство} → иск → ~~компенсация морального вреда~~ ^{выговор}
- 3) Изобретение → регистрация → патент
- 4) Воздание → приказ → выговор.

Блок II

Жиз. Культурология.

Проблема, о которой рассуждает Хейзенн, является противопоставлением игры с некоей величиной, движущее из которой исходят не только великие движущие силы культурной жизни, но и речевой образ, а также выражение своего бытия через призму





Игра и культура, величина, значимость для нашей культуры и дальнейшего существования.

Я считаю, что культура имеет наиболее широкое отношение с игрой. Так как я предполагаю, что можно сравнить для подтверждения факта культуру и игру как архивные книги с ячейками и документами, которые входят в определённую ячейку в книге для хранения этих "документов". Под документами подразумеваются продукты, которые произведены в итоге определённой игровой деятельности. Здесь игра - это определённый продукт в "архивной книге".



то есть, в культуре. И неважно: материальный или нематериальный продукт, он всё равно останется в истории культуры. Хотя, бывают некоторые "потери" информации.

Часто языки с игрой связывают свою деятельность, хобби ~~или~~ или профессиональную ~~деятельность~~ карьеру, например, учителя и логопеды. Потому что цель логопедов — это изменить и корректировать в лучшую сторону устную речь, чаще всего, детей. А учителя, например, английского или много иностранных языков могут внедрять в программу и проводить уроки, во время ко-



торых они поддерживают диалог с учениками на зарубежном языке, кото-
рые они изучают, для того, чтобы
развивать и учить манеру, спо-
рость, инициативу и произношение
иностранного слов. Я думаю, что
дети связывают и рассматривают
игру как важное социальное дей-
ствие. Потому что они живут до
определённого возраста в своём мире,
замкая ^и каждое свое действие игрой.
Например, играя в машинки, ребёнок
замкает обычную езду на машине,
воспринимая, что он сидит в машине
и едет по дороге. Только уже потом
восприимчивый мир постепенно пере-





строится в реальный мир.

Я отношусь к данному утверждению нейтрально: я не могу считать его правдивым и не могу считать его ложным. Тем не менее я думаю, что всё когда-то зарождалось в мире: и культура и игра. Они и произошли в одно время: они друг с другом связаны и не могут существовать друг без друга.

Как утверждал Хейзинга, почти во всех сферах жизни общества существуют игровые элементы, с чем я и согласен. Но я хочу добавить, что он не затронул: в политике присутствуют игровые элементы.





Например, в стратегии: военачальники придумывают свои тактики ведения войны, используя свои знания и воображение, которые как раз и являются порождением игры.

Если игра исчезнет, то будет катастрофа: произойдет полная потеря вооружения и боеготовые чело прекратится продолжение культуры. В дальнейшем событиях, дети будут пересматривать свою жизнь в детстве, а также будет меняться воспитание ребят, а некоторые люди не только потеряют работу, но и потеряют смысл жизни, например, люди с душевными расстройствами, которые



только люди взаимодействуют с
людьми через игру.

