The background is a complex, multi-layered Renaissance painting. It depicts a vast, ancient city built on a hillside. The most prominent feature is a massive, multi-tiered tower or ziggurat that rises steeply into a dark, cloudy sky. The architecture is a mix of classical and fantastical elements, with many windows and arches. In the foreground and middle ground, there is a dense scene of daily life and activity. Numerous small figures are engaged in various tasks: some are working in fields, others are in a marketplace, and some are gathered around a central figure who appears to be a ruler or a scholar. The overall color palette is dominated by earthy tones like ochre, brown, and grey, with some highlights of blue and green in the sky and distant landscape. The style is highly detailed, characteristic of the Northern Renaissance.

Александр Борисович Драхлер

**БОЛЬШАЯ КНИГА
КРОССВОРДОВ ПО ИСТОРИИ
ДРЕВНЕГО МИРА**

Александр Драхлер

**Большая книга кроссвордов
по истории Древнего мира**

«Издательские решения»

Драхлер А. Б.

Большая книга кроссвордов по истории Древнего мира /
А. Б. Драхлер — «Издательские решения»,

ISBN 978-5-44-961841-2

В этом сборнике почти сто кроссвордов и большой обучающий словарь по истории Древнего мира. Книга для детей и взрослых; для учителей, учащихся и их родителей; для государственных, частных и домашних школ; для тех, кто интересуется историей...

ISBN 978-5-44-961841-2

© Драхлер А. Б.
© Издательские решения

Содержание

О кроссвордах Общая полезная информация	6
Из истории кроссворда	8
Типы и виды кроссвордов	11
Кроссворды	14
Первобытное общество	14
Конец ознакомительного фрагмента.	25

Большая книга кроссвордов по истории Древнего мира

Александр Борисович Драхлер

© Александр Борисович Драхлер, 2019

ISBN 978-5-4496-1841-2

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Драхлер Александр Борисович

О кроссвордах **Общая полезная информация**

Кроссворд называли «игрой XX века». Тогда его не смогли вытеснить другие виды развлечений. Интерес к кроссворду поддерживается нашей природной любознательностью. Ведь, решение кроссворда тренирует память, оттачивает сообразительность, повышает грамотность, учит работать со справочной литературой, побуждает углублять знания, вырабатывает умение довести начатое дело до конца, позволяет скоротать время в пути и, что особенно важно, способствует активизации общения людей.

Эту «игру слов» любили многие замечательные люди – театральные деятели К. Станиславский, основоположник космонавтики К. Циолковский. Страстной поклонницей кроссвордов была известная английская актриса Вивьен Ли; французская певица Мирей Матье посвящает им часть своего свободного времени; Анни Жирардо считала их своей слабостью, причем знаменитая француженка не только отгадывала, но и составляла кроссворды. А Юрий Никулин из-за кроссвордов попал в цирк. Вот что он рассказывал: «Мы с отцом очень любили разгадывать кроссворды и с нетерпением ждали субботы, так как именно в субботней „Вечерке“ печатались кроссворды. В 1946 году, когда дела мои были плохи, никуда меня не приняли, мне попался в руки кроссворд, а сверху – объявление о приеме в студию клоунады московского цирка». Писатель Владимир Набоков занимался составлением кроссвордов и даже ввел термин «крестословица» – русский перевод слова «кроссворд».

Итак, кроссворд (англ. Crossword – пересечение слов) или крестословица (дословный перевод, предложенный Владимиром Набоковым) – самая распространённая в мире игра со словами. Это задача-головоломка; ее суть в заполнении пересекающихся рядов клеток (по вертикали и горизонтали) словами, разгадываемыми по приводимому списку определений смысла этих слов.

Кроссворд, как и многие игры, не имеет строгих правил и жёстких ограничений, но есть традиции, которых придерживается большинство «кроссвордных» изданий.

Что же такое кроссворд? В чем заключается его притягательная сила? Кроссворд – это популярнейшая словесная игра-задача, которая постепенно вытеснила такие виды развлечений, как викторина, шарада, ребус. В нем заложены большие возможности для расширения кругозора и укрепления памяти, его можно использовать для соревнований в эрудиции, которые давно проводятся за рубежом и у нас в стране.

Главное в игре – слово. Есть слова, которые должен знать любой достаточно образованный человек, и их легко закрепить в памяти во время игры. Также есть слова, которые интересно знать, но обходиться без них в принципе можно. Например, многих деревьев, произрастающих на нашей планете, мы не видели, а среди них есть шоколадное, хлебное, конфетное, колбасное, каменное, железное, фиговое... Разве не интересен тот факт, что стимул – палка, которой погоняли животных, а календарь – всего-навсего долговая книга.

Отыскать человека, который ни разу в жизни не разгадывал бы кроссвордов, пожалуй, потруднее, чем заучить наизусть «Словарь любителя кроссвордов». Гораздо чаще встречаются люди, которые разгадывают эти словесные головоломки практически все свое свободное время.

Черно-белые клеточки «словесных крестов» встречаются нам ежедневно на страницах множества газет и журналов: от научно-популярных и деловых до сугубо развлекательных. И повсюду находят своего адресата, будь то вундеркинд-первоклассник или убежденный сединами пенсионер.

Кроссворд – игра, состоящая в разгадывании слов по определениям. К каждому слову даётся текстовое определение, в описательной или вопросительной форме указывающее некое

слово, являющееся ответом. Ответ вписывается в сетку кроссворда и, благодаря пересечениям с другими словами, облегчает нахождение ответов на другие определения.

Вместо текстовых определений могут выступать любые задачи, позволяющие дать ответ в одно слово (ребусы, иллюстрации, отдельные головоломки). Также встречаются «числовые» кроссворды, ответы на которые – не слова, а числа (например, даты неких событий).

Загаданные слова представлены в кроссворде в виде цепочки ячеек, в каждую из которых по порядку вписываются буквы ответа – по одной в каждую ячейку. В классическом кроссворде ячейки имеют вид квадратных клеток, собранных в прямую линию.

Очевидно, можно нарушить правило «одна ячейка – одна буква», но такой кроссворд уже не может считаться «классическим».

Слова «пересекаются» друг с другом, образуя сетку кроссворда. Классическая сетка кроссворда состоит из слов, написанных по вертикали (сверху вниз) и горизонтали (слева направо). Любое слово должно быть пересечено как минимум дважды. Сетка должна быть связной, без изолированных участков, «оторванных» от остальной сетки.

Довольно часто для сетки используют разнообразные геометрические формы – например, круг со словами, вписываемыми по окружности и радиусам, или «звездочку» из пересекающихся кривых.

Для привязки ответов к определениям в кроссворде последовательно нумеруются ячейки, содержащие первые буквы ответов. Нумерация идет по правилам чтения: слева направо и сверху вниз. Слова, идущие из одной клетки в разных направлениях, нумеруются одной цифрой. В списке определений уточняется направление каждого слова (чаще всего определения сгруппированы по направлениям).

Если направление чтения отличается от европейского, то и порядок нумерации кроссворда может меняться. Например, в Израиле – справа налево и сверху вниз, в Японии – сверху вниз и слева направо.

Использование другой системы нумерации первых ячеек (например, по принципу «морского боя»), не отменяет того факта, что эта головоломка – кроссворд.

Слова-ответы должны быть существительными в именительном падеже и единственном числе. Множественное число допускается только тогда, когда оно обозначает единственный предмет (то, что в лингвистике называется *pluralia tantum*) или единственное число редко употребляется («родители», а не «родитель»). Во многих языках это правило не имеет смысла (так как одно слово может выполнять роль и существительного, и прилагательного, и даже глагола) и не соблюдается. Исключение для множественного числа может трактоваться довольно широко, так что в кроссворде можно встретить не только «валенки» как название песни, но и «сапоги», «дети» и т. п. Естественно, определение к такому слову должно однозначно указывать на множественное число.

В ответах кроссворда не различаются прописные и строчные буквы. Во многих языках принято не делать различий между определёнными буквами (в частности, опускать диакритические знаки). В русском языке это правило применяется к букве «Ё», приравнивающейся к «Е». Встречаются кроссворды (чаще – сканворды), в которых «объединяются» буквы «Й» и «И». Это правило облегчает работу составителя в ущерб качеству головоломки.

Хорошим тоном (но не правилом) считается симметрия сетки кроссворда относительно вертикальной, горизонтальной или диагональных осей. Возможна также симметрия относительно центральной точки, при которой сетка не изменяется при повороте на 180°.

Традиционно ячейка для буквы обозначается белым цветом, а пустое пространство, со всех сторон окруженное белыми ячейками, заливается чёрным или серым цветом. Обычно рамка белой ячейки тоньше на границе двух ячеек, что визуально подчеркивает их объединение.

Из истории кроссворда

Установить точную дату возникновения кроссворда весьма сложно. Прообразом этого вида словесных головоломок считаются так называемые «магические квадраты» – известная еще с античности игра, в которой одни и те же слова располагаются по горизонтали и вертикали. Задолго до появления кроссвордов существовали различные буквенные головоломки, в которых применялся способ пересечения слов; известно, например, что при раскопках Помпеи археологами найдено подобие современного кроссворда, которое датируется 79 г. н.э., т.е. головоломка была создана в Италии еще до извержения Везувия, уничтожившего город.

Ученые полагают, что причиной появления этих игр стал отход от языка как средства общения и смещение интереса к его формальной стороне. Считалось, что такие «магические квадраты» обладают способностью приносить удачу, поэтому древние римляне часто изображали их на стенах своих домов. (Не является ли этот факт доказательством, что и у наших современников существует бессознательная психологическая потребность в кроссвордах как неких магических объектах?).

Что касается современных кроссвордов, то за право считаться «первооткрывателями» этих головоломок ведут спор несколько американских журналов, а также ученых и собственно составителей кроссвордов. В «Книге рекордов Гиннеса» самым ранним образцом кроссворда признается 25 – буквенный акrostих (стихотворение, в котором определенные – чаще первые или последние – буквы строк образуют какое-либо слово или изречение) римского происхождения, найденный в 1868 г. на стене одного из зданий в Сайренсестере, Великобритания. По сообщению доктора К. Миллера (Великобритания), в сентябре 1875 г. в журнале «Сент – Николас» (Нью – Йорк) появился первый кроссворд современного вида – так называемый «двойной бриллиант» (размером 9x9 см), однако «этот факт требует дополнительной проверки». Англичане считают, что первые кроссворды появились в конце XIX в. в лондонской газете «Тайме»; их автор – Майкл Дэвис. Любопытна и другая история (или, скорее, легенда) о происхождении кроссворда. Согласно ей, изобретателем кроссворда считается южноафриканец Виктор Орвилл, который, будучи заключенным в тюрьме, однажды задумчиво глядел на каменный пол, освещенный солнцем, пробивавшимся сквозь прутья решетки, и, видя «солнечные квадраты», неожиданно пришел к мысли, что в них можно вписать слова особым, «кроссвордным» способом, то есть так, чтобы слова пересекались на буквах. Свое творение Орвилл назвал игрой «Туда – сюда по квадрату» и послал в редакцию одной из газет г. Кейптауна. Игра понравилась, тираж газеты резко возрос, а Орвилл, выйдя на свободу, стал богатым человеком. Еще один «претендент» на первенство – так называемые «смешанные квадраты», напечатанные в «Народном домашнем журнале» (США) в 1904 г. Наиболее достоверная версия приписывает авторство первого кроссворда английскому журналисту Артуру Уинну (Винну), эмигрировавшему в США. Его кроссворд был опубликован 21 декабря 1913 г. в воскресном приложении к газете «Нью-Йорк уорд». Причем толчком к составлению кроссворда стал некий листок с необычным образом записанными словами, найденный Уинном среди бумаг своего дедушки.

Наиболее сложны тематические кроссворды; считается, что их первым составителем был англичанин Эдварде Мазере. Первый в истории сборник кроссвордов выпущен 10 апреля 1924 г. в США; он содержал 50 кроссвордов и при тираже 750 тыс. экземпляров разошелся очень быстро. Это событие положило начало всеамериканскому, а затем и всемирному увлечению кроссвордами, которые вскоре стали самой распространенной в мире «игрой в слова». С него началось триумфальное шествие кроссвордов по нашей планете. Так, в Великобританию кроссворды пришли в 1925 году. Сначала это были заимствования из американских брошюр, но вскоре англичане создали свой собственный стиль, который, по мнению «Americana»,

отличался «трудными для понимания» дефинициями и использованием анаграмм и каламбуров. Примерно такой же стиль избрал спустя более полувека советский журнал «Крокодил».

Долгое время считалось, что в нашей стране впервые кроссворд появился в журнале «Огонек» в 1929 году. Однако усилиями членов клуба «Крестословица» были найдены сначала четыре кроссворда, напечатанных в 1926 году в Ленинградском журнале «Мир приключений», а вскоре добавилась публикация в журнале «Резец» в 1925 году. Ну, а первый кроссворд на русском языке был составлен писателем В. В. Набоковым и опубликован в приложении «Наш мир» к газете «Руль» в феврале 1925 года в Берлине.

Эта игра на неискушенного человека вначале действует, как сеть на рыбу. Суровая решетка с впадинами черных квадратиков и с ехидно выглядывающими цифрами пугает. Но это только первое впечатление. «Кроссворд» [крестословицы], появившись впервые в Англии, лавиной покатались по странам и континентам. Журналы, которые ввели у себя игру, пухли, обрастая новыми тысячами подписчиков. Молодые люди на бульварах говорили скромным девицам: – Я к вам чувствую род эмоции из шести букв, решите же мою судьбу.

А догадливые Гретхен отвечали:

– «Союз из двух букв», догадывайтесь... – и убежали.

Самоубийца, укрепив веревку, в последний раз смотрел на восходящее солнце, взбирался на стул, со слезами на глазах просматривал последний «кроссворд» и вдруг догадывался. Самое хорошее из всего, что существует из 5 букв – жизнь, и срывал веревку и, боясь опоздать, мчался на службу.

Скептик-читатель, прочтя эти строки, будет неправ, если посчитает, что кроссвордами на Западе увлечены только разлагающиеся капиталисты. «Кроссворд» имеет незапятнанную трудовую репутацию. Капиталисты предпочитают разлагаться в бриджах и фокстротах, оставляя «кроссворды» трудовому населению.»

Таким вступлением журнал «Огонек» №27 от 14 июля 1929 года сопроводил первый кроссворд, появившийся на его страницах.

В советских газетах кроссворды, как и любые другие материалы, неизбежно должны были иметь некое идеологическое оправдание. Обычно считалось, что кроссворд расширяет кругозор читателя и развивает его эрудицию. Успешное и полное решение кроссворда, составленного с такой установкой, требовало немалых знаний (зачастую совершенно неактуальных) и обращения к источникам в виде словарей, энциклопедий и атласов.

Издания постсоветского времени, ориентированные не на идеологию, а на читательский спрос, быстро сменили установку. В центральных газетах появились «фирменные» авторские кроссворды, решение которых было скорее развлечением, чем серьезной головоломкой.

Газетный бум конца 1990-х выявил значительный интерес к развлекательным изданиям, в том числе и к интеллектуально-развлекательным. Появились специализированные «кроссвордные» газеты. Однако спрос явно превышал предложение и спровоцировал в 1999—2006 годах три волны «экспансии» головоломок, популярных за рубежом, на российский рынок.

Первыми были «скандинавские» кроссворды, быстро завоевавшие даже большую популярность, чем классические. Их особенности приводят к тому, что сканвордные издания ещё менее, чем кроссвордные, могут претендовать на звание «интеллектуальных».

Затем были взяты в оборот японские головоломки. Сначала «рисование по числам», переименованное в «японский кроссворд», привлекло массы читателей к разгадыванию картинок, оторвав солидную часть аудитории кроссвордных изданий.

Потом подтянулись остальные цифровые головоломки – «судоку», «какуро», «хоси», «футосики» и другие. Они не смогли обогнать по популярности «японские кроссворды», но также набрали свою аудиторию, отнимая её у других развлекательных изданий.

Кто бы ни был первопроходцем в публикации кроссвордов, уже без малого столетие эта увлекательная интеллектуальная игра живет и развивается. Решение кроссвордов многие называют «гимнастикой ума». Их некоторые составители проявляют чудеса изобретательности и оригинальности. В книге рекордов Гиннеса зарегистрирован кроссворд площадью 21 м², а дополнен этот рекорд кроссвордом длиной 30 м 82 см, в котором содержится 50 400 слов.

Типы и виды кроссвордов

За свою вековую историю кроссворд претерпел множество изменений. Его усложняли и упрощали, ухудшали и улучшали, и в результате многие удачные модификации стали вполне самостоятельными разновидностями: чайнворды и кроссчайнворды, кроссворды с фрагментами и с картинками, скандинавские (они же ассоциативные), итальянские (без расчерченной сетки), английские (или «детские») кроссворды (так называемые «Fill-in» – «Заполни!»: даются только слова-ответы и сетка), «Крокодилские Веселые Кроссворды» и многие, многие другие. Но непревзойденным по популярности остается классический кроссворд в том виде, в каком он появился в начале нынешнего века. Усложняются ключи, становятся более украшенными сетки, но суть одна – отгадать слово: извлечь его из собственной памяти, узнать у друга (родственника, соседа, сослуживца, начальника, подчиненного и т.д.), откопать в какой-нибудь энциклопедии, наконец, просто вписать по буквам первое попавшееся, ибо каждый отгадчик выбирает свой способ интеллектуального единоборства с автором кроссворда, бессознательно (или сознательно) пытаясь доказать ему, что не ты один такой умный, сам-то, поди, только со словарем сидишь, а вот мы в собственной голове слова такие имеем...

И, все-таки, какие существуют типы и виды кроссвордов?

Оказывается, даже *классические* (сетка + вопросы по горизонтали/вертикали) могут быть разные. В этой группе выделяют *обычные* (Размер – любой, форма – любая, количество слов – любое, симметрия сетки – любая, черные клетки – без ограничений). По количеству слов: мини – слов 10—25; обычные – слов 30—40; супер – слов 70—120; гигант – слов 200—2000 По форме сетки: квадратные, прямоугольные, Х-образные, О-образные, свободной формы), *плотные* (Допускаются только *одиночные* черные клетки), *сплошные* (Вообще без черных клеток), *американки* (Все слова пересекаются *по всем буквам* (обычное дело для USA)), *с перегородками* (Черных клеток нет, но есть жирные линии, ограничивающие слова), *с фрагментами* (Отдельные вопросы – в виде фото (иллюстраций). Фото может быть как в окнах сетки, так и среди вопросов), *тематические* (Все слова – на заданную тематику), *словарные* (Все слова – из заданного словарика. Сетка – как получится), *детские* (Ответы знают даже дети, вопросы – по-детски), *«слоеные»* (Для определенных слоев населения: для мужчин, для женщин, для дачников, для военных,...), *с ключевым словом* (Ключевое слово кроссворда зашифровано в выделенных клеточках).

Особенность *сканвордов*, как видов кроссвордов, состоит в том, что вопросы вписаны непосредственно в клетки. Выделяют сканворды *обычные* (Форма и размеры – любые), *с двойными клетками* (Некоторые клетки с вопросами могут быть двойными), *с фото* (В сетке – окна (вырезы) со стрелками. В окнах – фото), *с окнами* (В сетке – окна (вырезы) без стрелок. В окнах – реклама или анекдоты. Или фото с номером вопроса), *с вопросами – рисунками* (Вместо некоторых вопросов в клетках – рисунки), *с ключевым словом* (Ключевое слово сканворда зашифровано в пронумерованных клеточках).

В группе *оригинальных кроссвордов* сетка отдельно, вопросы отдельно. Оригинальные кроссворды подразделяются по подгруппам *по форме, по содержанию, по оформлению*.

По форме оригинальные кроссворды встречаются *диагональные* (Слова располагаются не по вертикали-горизонтали, а по диагонали), *круговые* (Сетка – в форме круга), *циклические*: 5,6, 8 букв (Все слова вписываются по кругу), *циклические диагональные* (Слова вписываются по кругу, вид сетки – диагональный), *циклические прямые* (ВСЕ слова вписываются по кругу, вид сетки – похож на обычный классический), *розочки-цветочки* (Сетка – в форме цветка), *с дугами* (некоторые слова вписываются по дугам), *с циклами* (некоторые слова вписываются по кругу), *с циклами и дугами* (Некоторые слова вписываются по кругу, некоторые – по дуге), *сотовые* (шестиугольные клетки. Слова вписываются по кругу. Форма – любая), *форменные*

(Сетка вписана в некоторую заданную форму), *кроссЧайнворды* (Гибрид кроссворда и чайнворда), *циклоЧайнворды* (Гибрид циклического кроссворда и чайнворда), *паутины* (Сетка похожа на паутину), *ломаные* (Отдельные слова могут «ломаться»), треуголки (Сетка в виде треугольника, направлений слов – 3, в одной букве могут пересекаться 3 слова!), круги-дуги (Одни слова вписываются по кругу, другие – по дугам), снежинки (Сетка кроссворда виде снежинки).

По содержанию оригинальные кроссворды подразделяют на *ассоциативные* (Вопросы – с пропущенными словами), *числовые* (Вместо слов – числа), *алфавитные* (Все ответы – на одну букву), (В каждом ответе – заданное слово), (В каждом ответе – хотя бы одна буква из заданного слова), (В каждом вопросе – заданное слово), *И... и...* (Двойной вопрос типа «И ..., и ...»), *анакроссы* (Вопросы – анаграммы из двух-трех слов), *двуязычные* (Ответы (и вопросы) на разных языках).

По оформлению среди оригинальных кроссвордов выделяют: *французские* (Сетка без чисел), *клетки – рисунки* (Клетки и фон – не квадраты, а произвольные фигуры), *собери* (Собери «рассыпавшийся» кроссворд), *заполни* (Заполни сетку заданными словами), *закрась* (Закрась черные клетки), *скелетоны №1* (Восстанови слова кроссворда по цифровым кодам и закрась черные клетки), *скелетоны №2* (Расставь номера вопросов, закрась черные клетки, реши кроссворд), *кроссыпи* (Из кроссворда просыпались все буквы...).

Выделяют группу оригинальных сканвордов (*Вопросы – в сетке*). И здесь опять же выделяют подгруппы *по форме, по содержанию и по оформлению*.

По форме это: *розочки – цветочки* (сетка – в форме цветка), циклические: 5, 6, 8 букв (Все слова вписываются по кругу), *циклические диагональные* (слова вписываются по кругу, вид сетки – диагональный), *циклические прямые* (ВСЕ слова вписываются по кругу, вид сетки – похож на обычный классический), *с дугами* (некоторые слова вписываются по дугам), *с циклами* (некоторые слова вписываются по кругу), *с циклами и дугами* (Некоторые слова вписываются по кругу, некоторые – по дуге), *сотовые* (шестиугольные клетки. Форма – любая), *СканЧайнворды* (смесь сканворда и чайнворда), *СканЦиклЧайны* (гибрид циклического сканворда и чайнворда), *паутины* (сетка похожа на паутину), *круглословицы* (Слова – только по горизонтали, без начал и конца; по вертикали – однобуквенные «слова»), *скинворды* (Надо расставить слова по местам).

По содержанию: *без гласных* (вопросы – ответы без гласных букв), *анаграммные* (вопросы – анаграммы ответов), *с числовым кодом* (в отчетах – подсказки в виде числового кода), *суммарные* (вместо букв – числа, вместо вопросов – их суммы).

По оформлению: *клетки-рисунки* (Клетки – не квадраты, а произвольные фигуры (круги, овалы, ...)), *собери* (Собери «рассыпавшийся» сканворд), *сканкросс* (Гибрид сканворда и кроссворда), *испанские* (Вопросы вынесены за пределы сетки).

В японском варианте кроссворда черные клетки не должны соприкасаться сторонами (а значит, не должно быть блоков из черных клеток – соответственно, плотность сетки также приближается к сканвордной) и угловые клетки сетки должны быть белыми (так что сетка обязательно остается строгим прямоугольником). Очевидно, ответы вписываются на японском, то есть каной и (реже) иероглифами. Поэтому допустимы даже «двухклеточные» слова.

Венгерский кроссворд представляет собой поле из клеток, в которые уже вписаны буквы ответов. В цепочке клеток, составляющих каждый ответ, соседние клетки должны соприкасаться сторонами, как в игре в «балду». Слова-ответы не пересекаются и не имеют общих клеток с другими словами. Эта головоломка значительно проще кроссворда и часто публикуется в детских изданиях (с ребусами или иллюстрациями вместо определений). Также венгерский кроссворд может быть использован как часть другой головоломки – например, взамен опущенных определений классического или скандинавского кроссворда. Часто после разгадывания

венгерского кроссворда на поле остаются «лишние» буквы – из них (по порядку или анаграммой) составляется общий ответ на головоломку.

Английский кроссворд подобен венгерскому, используется такое же поле с буквами, но каждое слово всегда идёт в одном направлении (в т. ч. и диагональном), не ломаясь внутри себя. При этом, в отличие от венгерского кроссворда, слова могут пересекаться в буквах, таким образом одна и та же буква может принадлежать разным словам. Так же, как и в венгерском кроссворде, после разгадывания всех слов на поле могут остаться «лишние» буквы, составляющие общее ключевое слово кроссворда.

Американский кроссворд – это классический кроссворд, у которого вместо сетки дано прямоугольное поле ячеек, а определения привязаны к конкретным горизонталям и вертикалям, но точное положение ответов неизвестно. Как правило, указана длина и порядок ответов на линии, так что исходная сетка кроссворда может быть найдена методом, аналогичным решению японской головоломки. В американском варианте кроссворда все клетки должны находиться на пересечении слов. Так что сетка получается не разреженной, как в европейских, а плотной, как в скандинавских кроссвордах. Правда, составители этих кроссвордов не считают зазорным использовать в качестве загаданных слов аббревиатуры, разговорные или иноязычные слова и даже, например, название клавиши «ESC» или направление «NNW» (северо-северо-запад). Симметрия сетки может облегчить решение, но обычно она не соблюдается. Эта головоломка весьма популярна, и существуют издания, посвящённые исключительно американским кроссвордам и американским сканвордам (вариация с более плотной сеткой и определениями в «сканвордном» стиле).

Эстонский кроссворд аналогичен классическому, но его сетка не содержит пустых ячеек. Ячейки, не принадлежащие одному ответу, разграничиваются толстой линией. В англоязычных изданиях этот вариант так и называется: англ. *barred crossword* – «кроссворд с перегородками».

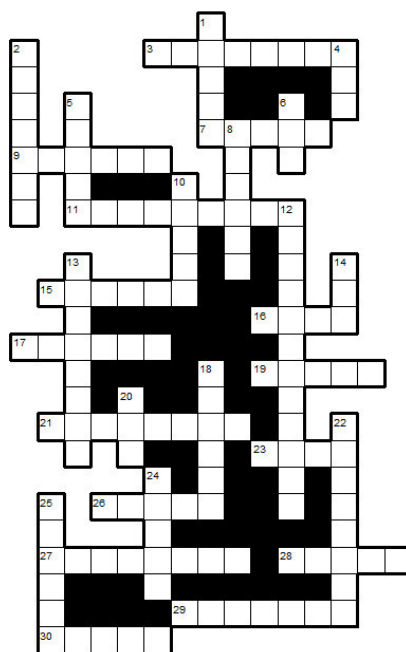
И, наконец, линейный кроссворд (чайнворд, кроссчайнворд) – трёхмерный кроссворд – кроссворд, слова в котором могут быть расположены таким образом, чтобы при рассечении его плоскостями, параллельными координатным плоскостям и отстоящим друг от друга на заданное расстояние-шаг, в сечениях образовывались кроссворды. В качестве образца в декабре 2000 г. был создан 3D-Спейсворд (трёхмерный пространственный кроссворд).

Кроссворды

Первобытное общество

Становление и развитие человеческого общества

Уровень А



По горизонтали: 3. Медленное, постепенное развитие. 7. Действия и слова, якобы обладающие чудодейственными свойствами. 9. Каменное орудие труда, созданное человеком около двухсот тысяч лет назад. 11. Пещера в Испании, где была найдена настенная живопись первобытных людей. 15. Орудие рыболовства из кости или рога, начало использования которого относится к 20 – 30 тысячелетиям до н.э. 16. Хищное животное.

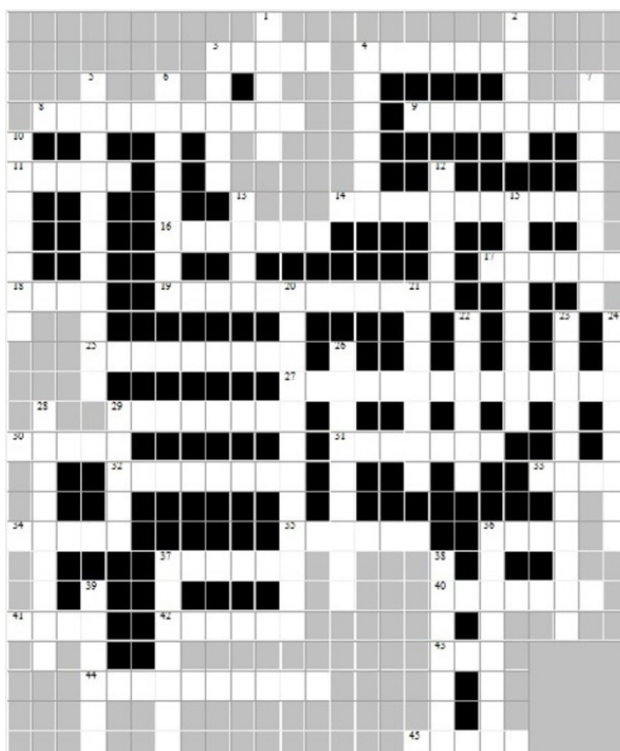
17. Одно из действий, посредством которого первобытные люди добывали огонь. 19. Колющее или метательное, оружие – древко с каменным, костяным или металлическим наконечником. 21. Изобразительное искусство – создание художественных образов с помощью красок. 23. Орудие труда, используемое при изготовлении одежды 26. Объединение родов, имеющих общее происхождение, территорию, обычаи, язык. 27. Высшая ступень познания. 28. Первобытные люди могли добывать его трением двух кусков древесины и высеканием искр из камня. 29. Неукрепленное поселение охотников и рыболовов каменного века. 30. Насаженное на рукоятку металлическое орудие для рубки с лезвием и обухом.

По вертикали: 1. Животное или растение, почитаемое некоторыми древними племенами в качестве обожествленного «родственника». 2. Наука о прошлом человечества. 4. Остров в Малайском архипелаге, где археолог Дюбуа нашел питекантропа. 5. Ученый, открывший на о. Ява следы обитания питекантропа. 6. Сказание о героях, богах, происхождении явлений природы. 8. Материк, второй по величине после Евразии. 10. Колдун-знахарь, общающийся с духами. 12. Наука о происхождении и развитии человека. 13. Древний каменный век. 14.

Ручное оружие для метания стрел. Гибкий прут, стянутый тетивой. 18. Животное, вид оленя. Объект охоты. 20. Группа родственников, ведущих происхождение от общего предка, носящих общее родовое имя. 22. Испанский археолог, открывший пещерную живопись 24. Режущий инструмент. 25. Огромный слон с длинной рыжей шерстью, хорошо переносивший холодный климат. Был современником и объектом охоты человека каменного века. Вымер в результате изменения климата.

Уровень Б. Вариант 1

По горизонтали: 3. Добыча диких зверей и птиц ради пушнины, мяса и др. 4. Неукрепленное поселение охотников и рыболовов каменного века. 8. Ископаемый человек современного вида эпохи позднего палеолита. 9. Пещера в Испании, в которой была найдена настенная живопись первобытных людей. 11. Парнокопытное животное. Объект охоты первобытных людей. 14. Добыча рыбы. 16. Ущелье в Восточной Африке, в котором в середине XX в. были найдены орудия труда и кости «человека умелого». 17. Гладкий округлый камень 18. Орудие труда, используемое при изготовлении одежды 19. Наука о происхождении и развитии человека. 25. Художественное творчество. 27. Одно из первых занятий человека, наряду с охотой и рыболовством. 29. Древний каменный век 30. Колющее или метательное оружие – древко с каменным, костяным или металлическим наконечником. 31. Вера в существование богов, сверхъестественных сил и загробного мира. 32. Испанский археолог, открывший пещерную живопись. 33. Небольшое животное, предмет охоты первобытных людей. 34. Многофункциональный режущий инструмент. 35. Режущий инструмент для сверления. 36. Способ выражения и обозначения количества чего-либо. 37. Огромный слон с длинной рыжей шерстью, хорошо переносивший холодный климат. Был современником и объектом охоты человека каменного века. Вымер в результате изменения климата. 40. Кремневое орудие, использовавшееся первобытными людьми для обработки шкур. 41. Орудие труда, внешне похожее на толстую иглу. 42. Многолетнее растение с одревесневшим главным стеблем (стволом). 43. Группа родственников, ведущих происхождение от общего предка, носящих общее родовое имя. 44. Наука, изучающая историю древних народов по сохранившимся вещественным памятникам. 45. Действия и слова, якобы обладающие чудодейственными свойствами.

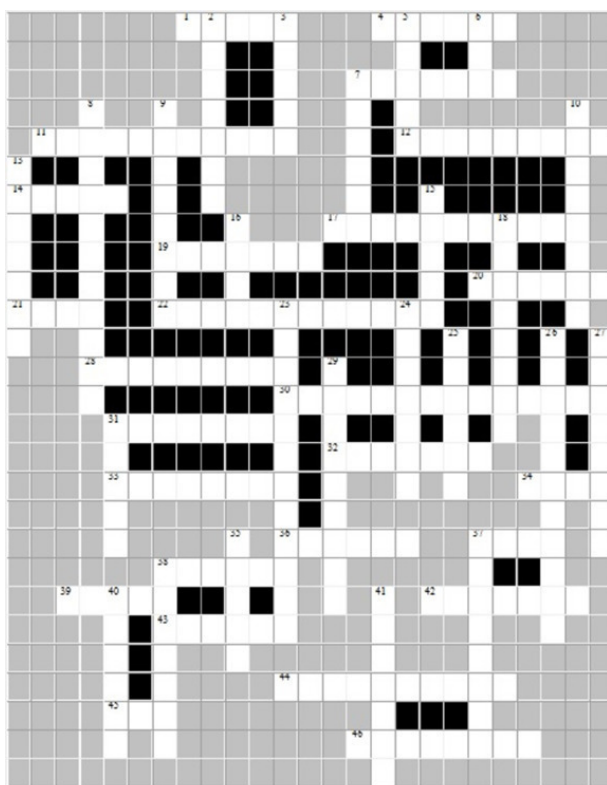


По вертикали: 1. Животное или растение, почитаемое некоторыми древними племенами в качестве обожествленного «родственника». 2. Дикая свинья 3. Первобытные люди могли добывать его трением двух кусков древесины и высеканием искр из камня. 4. Метательные снаряды для стрельбы из лука. 5. Изменение климата, которое произошло на Земле около 100 тысяч лет назад. 6. Предмет охоты первобытных людей. 7. Кремневое орудие труда, используемое, как правило, при обработке шкур. 10. Взаимные отношения между людьми, деловая или дружеская связь. 12. Объединение родов, имеющих общее происхождение, территорию, обычаи, язык. 13. Крупное животное. Объект охоты первобытных людей. 15. Целебный состав, смесь. 20. Место, не ограниченное видимыми пределами. 21. Государство в Европе, на территории которого находится знаменитая пещера Альтамира. 22. Одно из действий, посредством которого первобытные люди добывали огонь. 23. Обезьяночеловек. 24. Медленное, постепенное развитие. 26. В народных (первобытных) поверьях – существо, способное менять человеческий облик и превращаться в животное или предмет. 28. Группа лиц, объединённых общей работой, учёбой, общими интересами. 29. Небольшой зверь с пышным мехом, ценный объект пушной охоты. 36. Принадлежащие к одному роду. 37. Крупное хищный зверь с длинной шерстью и толстыми ногами. Объект охоты. 38. Рыболовная снасть в виде вил. 39. Первое одомашненное животное.

Уровень Б. Вариант 2

По горизонтали: 1. Насаженное на рукоятку металлическое орудие для рубки с лезвием и обухом. 4. Животное, вид оленя. Объект охоты. 7. Неукрепленное поселение охотников и рыболовов каменного века. 11. Ископаемый человек современного вида эпохи позднего палеолита. 12. Пещера в Испании, в которой была найдена настенная живопись первобытных людей. 14. Парнокопытное животное. Объект охоты первобытных людей. 17. Добыча рыбы. 19. Ущелье в Восточной Африке, в котором в середине XX в. были найдены орудия труда и кости «человека умелого». 20. Гладкий округлый камень 21. Орудие труда, используемое при изготовлении одежды 22. Наука о происхождении и развитии человека 28. Художественное творчество. 30. Одно из первых занятий человека. 31. Древний каменный век 32. Вера в существо-

вание богов, сверхъестественных сил и загробного мира. 33. Испанский археолог, открывший пещерную живопись. 34. Небольшое животное, предмет охоты первобытных людей. 36. Режущий инструмент для сверления. 37. Способ выражения и обозначения количества чего-либо. 38. Огромный слон с длинной рыжей шерстью, хорошо переносивший холодный климат. Был современником и объектом охоты человека каменного века. Вымер в результате изменения климата. 39. Колющее или метательное оружие – древко с каменным, костяным или металлическим наконечником. 42. Кремневое орудие, использовавшееся первобытными людьми для обработки шкур. 43. Многолетнее растение с одревесневшим главным стеблем (стволом). 44. Наука, изучающая историю древних народов по сохранившимся вещественным памятникам. 45. Группа родственников, ведущих происхождение от общего предка, носящих общее родовое имя. 46. Изобразительное искусство – создание художественных образов с помощью красок.

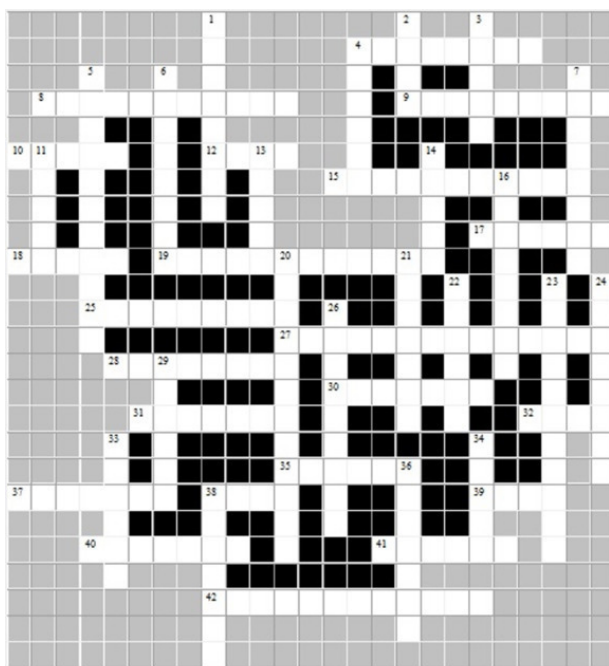


По вертикали: 2. Рыболовная снасть в виде вил. 3. Режущий инструмент. 5. Добыча диких зверей и птиц ради пушнины, мяса и др. 6. Ручное оружие для метания стрел. Гибкий прут, стянутый тетивой. 7. Метательные снаряды для стрельбы из лука. 8. Изменение климата, которое произошло на Земле около 100 тысяч лет назад. 9. Объект охоты первобытных людей. 10. Кремневое орудие труда, используемое, как правило, при обработке шкур. 13. Взаимные отношения, деловая или дружеская связь. 15. Объединение родов, имеющих общее происхождение, территорию, обычаи, язык. 16. Крупное животное. Объект охоты первобытных людей. 18. Целебный состав, смесь. 23. Место, не ограниченное видимыми пределами. 24. Государство в Европе, на территории которого находится знаменитая пещера Альтамира. 25. Одно из действий, посредством которого первобытные люди добывали огонь. 26. Обезьяночеловек. 27. Медленное, постепенное развитие. 29. В народных (первобытных) поверьях – существо, способное менять человеческий облик и превращаться в животное или предмет. 31. Небольшой зверь с пышным мехом, ценный объект пушной охоты. 35. Животное или растение, почитаемое некоторыми древними племенами в качестве обожествленного «родственника». 37. Принад-

лежащие к одному роду. 38. Крупный хищный зверь с длинной шерстью и толстыми ногами, объект охоты. 40. Жилище первобытного человека 41. Наука о прошлом человечества.

Уровень В

По горизонтали: 4. Испанский археолог, открывший пещерную живопись. 8. Ископаемый человек современного вида эпохи позднего палеолита. 9. Пещера в Испании, где была найдена настенная живопись первобытного человека. 10. Насаженное на рукоятку металлическое орудие для рубки с лезвием и обухом. 12. Орудие труда, используемое при изготовлении одежды. 15. Добыча рыбы. 17. Гладкий округлый камень. 18. Дикая свинья. 19. Наука о происхождении и развитии человека. 25. Художественное творчество. 27. Одно из первых занятий человека. 28. Мелкое каменное орудие. 30. Вера в существование богов, сверхъестественных сил и загробного мира. 31. Рыболовная снасть в виде вил. 32. Небольшое животное, предмет охоты первобытных людей. 35. Режущий инструмент для сверления 37. Наука о прошлом человечества. 38. Способ выражения и обозначения количества чего-либо. 39. Крупное животное. Объект охоты первобытных людей. 40. Кремневое орудие, использовавшееся первобытными людьми для обработки шкур. 41. Толстая тяжёлая палка. 42. Древняя разновидность «человека разумного», получившего свое «имя» по названию германской долины, где впервые были обнаружены его останки.

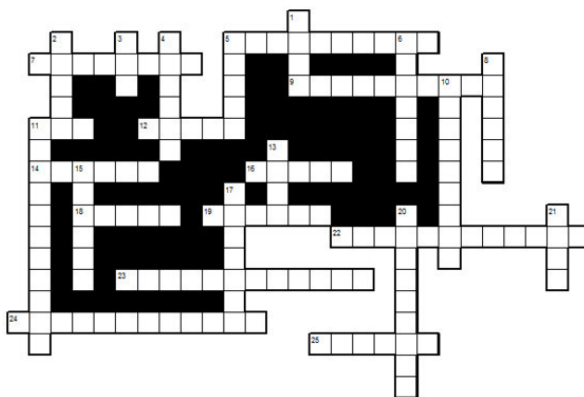


По вертикали: 1. Принадлежащие к одному роду. 2. Внутренний мир человека. В религиозных представлениях – его бессмертное начало. 3. Твердое образование в теле человека и животного, составная часть скелета. 4. Метательные снаряды для стрельбы из лука. 5. Изменение климата, которое произошло на Земле около 100 тысяч лет назад. 6. Объект охоты первобытных людей. 7. Кремневое орудие труда, используемое при обработке шкур. 11. Добыча диких зверей и птиц ради пушнины, мяса и др. 13. Пещера во Франции, около г. Монтиньяк, с гравированными и живописными настенными изображениями (охоты на бизона, оленей, диких быков, лошадей) позднепалеолитического времени. 14. Объединение родов, имеющих общее происхождение, территорию, обычаи, язык. 16. Целебный состав, смесь. 20. Место, не ограниченное видимыми пределами. 21. Государство в Европе, на территории которого находится знаменитая пещера Альтамира. 22. Одно из действий, посредством которого перво-

бытные люди добывали огонь. 23. Обезьяночеловек. 24. Медленное, постепенное развитие. 26. В народных (первобытных) поверьях – существо, способное менять человеческий облик и превращаться в животное или предмет. 29. Животное, вид оленя. Объект охоты. 34. Парнокопытное животное. Объект охоты первобытных людей. 36. Ущелье в Восточной Африке, в котором в середине XX в. были найдены орудия труда и кости «человека умелого». 38. Неукрепленное поселение охотников и рыболовов каменного века.

Переход от первобытности к цивилизации

Уровень А

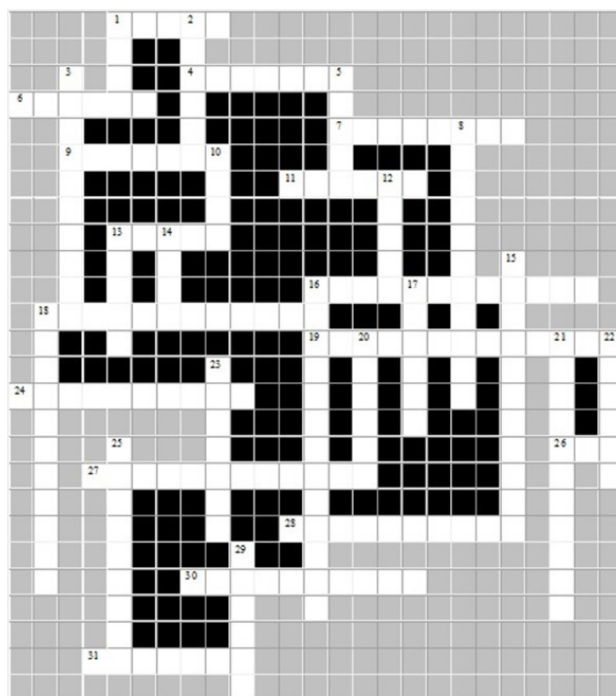


По горизонтали: 5. Занятие людей, возникшее из собирательства. 7. Изготовление изделий из прутьев, лыка и т. д. 9. Изготовление изделий из глины. 11. Невольник. 12. Предводитель, избравшийся древними воинами на период войны. Глава племени. 14. Вертикально стоящий камень высотой более 2 м. Памятник первобытного искусства. 16. Населенный пункт, жители которого заняты, как правило, ремеслом и торговлей. 18. Замена одного на другое. 19. Химически простое вещество (а также сплав), обладающее особым блеском, ковкостью. 22. Занятие, возникшее из охоты, вследствие приручения, а затем и разведения животных. 23. Общественный строй. Его характерная черта – широкое использование труда рабов. 24. Совокупность письменных памятников какого-либо народа, какой-либо эпохи 25. Одна из форм совместной жизни людей.

По вертикали: 1. Сельскохозяйственное орудие для вспашки почвы. 2. Пластичная горная порода, применяемая для изготовления посуды, кирпича и т. д. 3. Прядильная сельскохозяйственная культура. 4. Условное обозначение какого-нибудь понятия; в переводе с греческого означает «знак». 5. Высший слой общества. 6. Один из наиболее известных первых городов, возникший в VI тыс. до н.э. в Палестине. 8. Диск или обод со спицами, вращающийся на оси. 10. Вид ремесла. Выработка ткани на ткацком станке. 11. Человек, занимающийся изготовлением каменных и металлических изделий, посуды, тканей при помощи простых орудий труда. 13. Домашнее животное. Мелкий рогатый скот. Разводится для получения молока. Щит – эгида, обтянутый шкурой этого животного являлся постоянным атрибутом древнегреческой богини Афины. 15. Новый каменный век. 17. Сложное культовое сооружение из громадных камней или каменных плит. 20. Крупнейшая постройка II тысячелетия до н. э. в Великобритании, близ г. Солсбери. Земляные валы, огромные каменные плиты и столбы образуют концентрические круги. Некоторые ученые считают это место древней обсерваторией. 21. Домашнее животное, разводимое, как правило, для получения шерсти.

Уровень Б

По горизонтали: 1. Хлебный знак. 4. Сложное культовое сооружение из громадных камней или каменных плит. 6. Палка с прикрепленным к ней наконечником из рога или камня, используемая при обработке земли. 7. Вид ремесла. Изготовление изделий из прутьев, лыка и т. д. 9. Мелкое ручное производство каменных и металлических изделий, посуды, тканей и др. при помощи простых орудий труда. 11. В древних религиях: приносимый в дар божеству предмет или живое существо. 13. Пластичная горная порода, применяемая для изготовления посуды, кирпича и т. д. 16. Совокупность письменных памятников какого-либо народа, какой-либо эпохи. 18. Общественный строй, характерной чертой которого является широкое использование труда рабов. 19. Воссоздание облика здания, статуи, орудия труда, иного предмета по сохранившимся остаткам и описаниям. 24. Занятие людей, возникшее из собирательства. 26. Прядильная сельскохозяйственная культура. 27. Занятие, возникшее из охоты вследствие приручения, а затем и разведения животных. 28. Вид ремесла. Изготовление изделий из глины. 30. Ограниченное земельное пространство. 31. Просьба, обращенная к Богу.

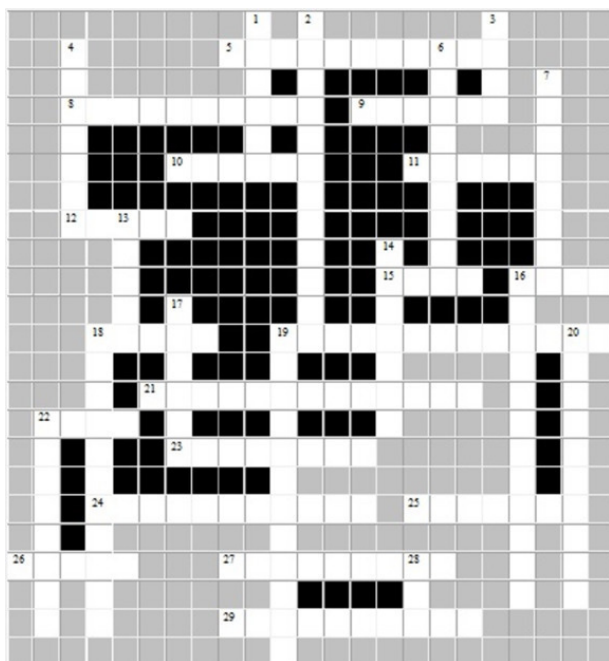


По вертикали: 1. Сельскохозяйственное орудие для вспашки почвы. 2. Условное обозначение какого-нибудь понятия; в переводе с греческого означает «знак». 3. Самый опытный и мудрый старец, знавший повадки животных и свойства растений, древние предания и правила поведения, участвовавший в управлении родовой общиной. 5. Насаженное на рукоятку металлическое орудие для рубки с лезвием и обухом. 8. Отсутствие равенства, равноправия. 10. Домашнее животное, разводимое, как правило, для получения шерсти. 12. Предводитель, избравшийся древними воинами на период войны. Глава племени. 13. Населенный пункт, жители которого заняты, как правило, ремеслом и торговлей. 14. У первобытных народов: фигура человека или животного, которой поклоняются как божеству. 15. Особая организация, служащая для управления людьми, проживающими на определенной территории. 16. Древнейшая эпоха в истории человечества. 17. Вертикально стоящий камень высотой более двух метров. Памятник первобытного искусства. 18. Человек, занимающийся изготовлением каменных и металлических изделий, посуды, тканей при помощи простых орудий труда. 20. Диск или обод со спицами, вращающийся на оси. 21. Общество, достигшее высокого уровня развития.

22. Хлебный злак, обычно яровой. 23. Коврик, сплетенный из соломы, травы или древесного лыка. 25. Вид ремесла. Выработка ткани на ткацком станке. 29. Количество уродившихся злаков или других растений, плодов, грибов.

Уровень В

По горизонтали: 5. Отсутствие равенства, равноправия. 8. Вид ремесла. Изготовление изделий из глины. 9. Первое одомашненное животное. 10. Химически простое вещество (или сплав), обладающее особым блеском, ковкостью. 11. Новый каменный век. 12. Насаженное на рукоятку металлическое орудие для рубки с лезвием и обухом. 15. У первобытных народов: фигура человека или животного, которой поклоняются как божеству. 16. Ручное орудие – изогнутый полукругом мелко зазубренный нож для срезывания злаков с корня. 18. Населенный пункт, жители которого заняты, как правило, ремеслом и торговлей. 19. Древнейшая эпоха в истории человечества. 21. Воссоздание облика здания, статуи, орудия труда или иного предмета по сохранившимся остаткам и описаниям. 22. Сельскохозяйственное орудие для вспашки почвы. 23. Живописное, графическое или скульптурное украшение, узор из сочетания геометрических, растительных или животных элементов. 24. Человек, занимающийся изготовлением каменных и металлических изделий, посуды, тканей при помощи простых орудий труда. 25. Мелкое ручное производство каменных и металлических изделий, посуды, тканей и др. при помощи простых орудий труда. 26. Высший слой общества. 27. Крупнейшая мегалитическая культовая постройка II тысячелетия до н. э. в Великобритании, близ г. Солсбери. Земляные валы, огромные каменные плиты и столбы образуют концентрические круги. Некоторые ученые считают эту постройку древней обсерваторией. 29. Форма общественного устройства в ранний период первобытности, для которого характерно главенствующее положение женщины в родовой группе, при установлении родства (по женской линии), в хозяйственной и общественной жизни.

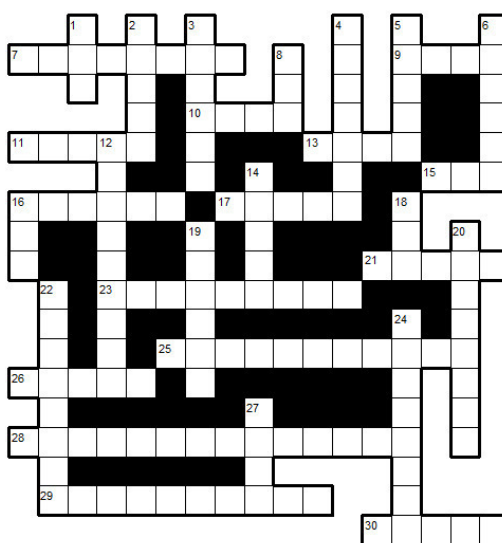


По вертикали: 1. В древних религиях: приносимый в дар божеству предмет или живое существо. 2. Общественный строй, характерной чертой которого является широкое использование труда рабов. 3. Домашнее животное. Мелкий рогатый скот. Разводится для получения молока. Щит – эгида, обтянутый шкурой этого животного являлся постоянным атрибутом

древнегреческой богини Афины. 4. Сложное культовое сооружение из громадных камней или каменных плит. 6. Вид ремесла. Выработка ткани на ткацком станке. 7. Вид ремесла. Изготовление изделий из прутьев, лыка и т. д. 13. Хлебный злак 14. Коврик, сплетенный из соломы, травы или древесного лыка. 16. Занятие, возникшее из охоты вследствие приручения, а затем и разведения животных. 17. Диск или обод со спицами, вращающийся на оси. 18. Особая организация, служащая для управления людьми, проживающими на определенной территории. 19. Совокупность письменных памятников какого-либо народа, какой-либо эпохи. 20. Ограниченное земельное пространство. 22. Скручивание волокон. 28. В религии и мифологии: бесплотное сверхъестественное существо.

Итоговое повторение по теме: «Первобытный мир»

Уровень А.



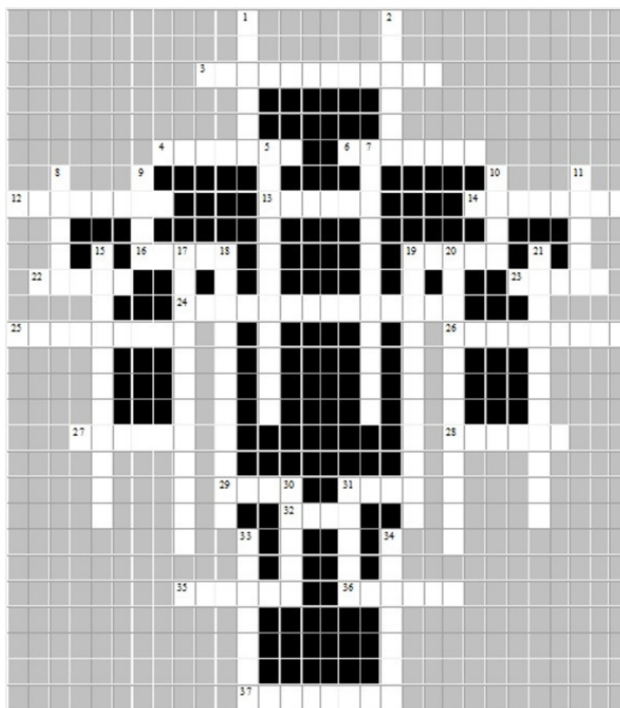
По горизонтали: 7. Медленное постепенное развитие. 9. Домашнее животное, разводимое, как правило, для получения шерсти. 10. Хищное животное. 11. Добыча диких зверей и птиц ради пушнины, мяса и др. 13. Использование человеком средств языка для общения с другими людьми. 15. Прядильная сельскохозяйственная культура. 16. Химически простое вещество (а также сплав), обладающее особым блеском, ковкостью. 17. Твердое образование в теле человека и животного, составная часть скелета. 21. Действия и слова, якобы обладающие чудодейственными свойствами. 23. Крупнейшая мегалитическая культовая постройка II тысячелетия до н. э. в Великобритании, близ г. Солсбери. Земляные валы, огромные каменные плиты и столбы образуют концентрические круги. Некоторые ученые считают это место древней обсерваторией. 25. Обезьяночеловек. 26. Парнокопытное животное. Объект охоты первобытных людей. 28. Одно из первых занятий человека, наряду с охотой и рыболовством. 29. Наука, изучающая историю древних народов по сохранившимся вещественным памятникам. 30. Колдун-знахарь, общающийся с духами.

По вертикали: 1. Группа родственников, ведущих происхождение от общего предка, носящих общее родовое имя. 2. Ученый, открывший на острове Ява следы обитания питекантропа. 3. Условное обозначение какого-нибудь понятия; в переводе с греческого означает «знак». 4. Крупное хищное млекопитающее с длинной шерстью и толстыми ногами. Объект охоты. 5. Предводитель, избиравшийся древними воинами на период войны. Глава племени. 6. Орудие рыболовства из кости или рога, начало использования которого относится к 20 –

30 тыс. до н. э. 8. Гибкий прут, стянутый тетивой. 12. Вид ремесла. Выработка ткани на ткацком станке. 14. Колющее или метательное оружие – древко с каменным, костяным или металлическим наконечником. 16. Сказание, предание о героях, богах, о происхождении явлений природы. 18. Остров в Малайском архипелаге, где археолог Дюбуа нашел питекантропа. 19. Вертикально стоящий камень высотой более двух метров. Памятник первобытного искусства. 20. Изобразительное искусство – создание художественных образов с помощью красок. 22. Объект охоты первобытных людей. 24. Кремневое орудие труда, используемое, как правило, при обработке шкур. 27. Сельскохозяйственное орудие для вспашки почвы.

Уровень Б. Вариант 1

По горизонтали: 3. Общественный строй, характерной чертой которого является широкое использование труда рабов. 4. Рыболовная снасть в виде вил. 6. Кремневое орудие, использовавшееся первобытными людьми для обработки шкур. 12. Принадлежащие к одному роду. 13. Режущий инструмент для сверления. 14. Испанский археолог, открывший пещерную живопись. 16. Насаженное на рукоятку металлическое орудие для рубки с лезвием и обухом. 19. Небольшой зверь с пышным мехом, ценный объект пушной охоты. 22. Населенный пункт, жители которого заняты, как правило, ремеслом и торговлей. 23. Режущий инструмент. 24. Одно из первых занятий человека, наряду с охотой и рыболовством. 25. В народных (первобытных) поверьях – существо, способное менять человеческий облик и превращаться в животное или предмет. 26. Вид ремесла. Выработка ткани на ткацком станке. 27. Орудие рыболовства из кости или рога, начало использования которого относится к 20 – 30 тысячелетию до н. э. 28. Толстая тяжёлая палка. 29. Хищное животное. 31. Орудие труда внешне похожее на толстую иглу. 32. Домашнее животное, разводимое, как правило, для получения шерсти. 35. Хлебный злак, обычно яровой. 36. Новый каменный век. 37. Объект охоты первобытных людей.



По вертикали: 1. Орудие труда из камня, созданное человеком около 200 тысяч лет назад. 2. Вертикально стоящий камень высотой более двух метров. Памятник первобытного искусства. 5. Особая организация, служащая для управления людьми, проживающими на определенной территории. 7. Ископаемый человек современного вида эпохи позднего палеолита.

8. Хлебный злак. 9. Способ выражения и обозначения количества чего-либо. 10. Небольшое животное, объект охоты первобытных людей. 11. Колющее или метательное оружие – древко с каменным, костяным или металлическим наконечником. 15. Изменение климата, которое произошло на Земле около 100 тысяч лет назад. 17. Совокупность письменных памятников какого-либо народа, какой-либо эпохи. 18. Добыча рыбы. 19. Обезьяночеловек. 20. Занятие, возникшее из охоты вследствие приручения, а затем и разведения животных. 21. Человек, занимающийся изготовлением каменных и металлических изделий, посуды, тканей при помощи простых орудий труда. 30. Твердое образование в теле человека и животного, составная часть скелета. 31. Колдун-знахарь, общающийся с духами. 33. Хлебный злак, а также его зёрна, из которых приготавливают белую муку. 34. Неукрепленное поселение охотников и рыбаков каменного века.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.