

Министерство образования Кировской области
Кировское областное государственное образовательное бюджетное
учреждение дополнительного образования «Дворец творчества - Мемориал»

РЕКОМЕНДОВАНА
Методическим советом КОГОБУ ДО
«Дворец творчества - Мемориал»
Протокол № 9 от 24 мая 2022

УТВЕРЖДАЮ
Директор КОГОБУ ДО
«Дворец творчества - Мемориал»
Ж.В. Родыгина
24 мая 2022



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

«ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ КЛУБ»

Возраст обучающихся 9-15 лет
Срок обучения 3 года

Составитель:
Барышников Александр Евгеньевич,
педагог дополнительного образования

Киров
2022

Министерство образования Кировской области
Кировское областное государственное образовательное бюджетное
учреждение дополнительного образования «Дворец творчества - Мемориал»

РЕКОМЕНДОВАНА

Методическим советом КОГОБУ ДО
«Дворец творчества - Мемориал»
Протокол № 9 от 24 мая 2022

УТВЕРЖДАЮ

Директор КОГОБУ ДО
«Дворец творчества - Мемориал»
_____ Ж.В. Родыгина
24 мая 2022
МП

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ**

«ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ КЛУБ»

Возраст обучающихся 9-15 лет
Срок обучения 3 года

Составитель:
Барышников Александр Евгеньевич,
педагог дополнительного образования

Киров
2022

Оглавление

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММЫ

1. Пояснительная записка.....	3
2. Цель и задачи программы.....	7
3. Планируемые результаты.....	7
4. Учебно-тематическое планирование.....	9
4.1. Учебно-тематический план 1-го года обучения.....	9
4.2. Учебно-тематический план 2-го года обучения.....	11
4.3. Учебно-тематический план 3-го года обучения.....	13
5. Содержание программы.....	14
5.1. Содержание 1-го года обучения	14
5.2. Содержание 2-го года обучения	18
5.3. Содержание 3-го года обучения	22

ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

6. Календарное планирование.....	28
6.1. Календарный учебный график (1 год).....	28
6.2. Календарный учебный график (2 год).....	28
6.3. Календарный учебный график (3 год).....	28
7. Условия реализации программы.....	28
8. Формы аттестации и оценочные материалы.....	29
9. Список литературы.....	29

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1. Диагностическая карта.....	эл.
Приложение 2. План турниров игровой практики членов клуба.....	31
Приложение 3. Воспитательная работа клуба.....	32
Приложение 4. Программа летнего профильного отряда «Интеллект»	32
Приложение 5. Материалы годовых аттестаций.....	34
Приложение 6. Методические материалы.....	36

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММЫ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «Интеллектуальный клуб» разработана на основе следующих нормативных документов, регламентирующих образовательный процесс в системе дополнительного образования:

1. Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» (№ 273-ФЗ от 29.12.2012 г.)

2. СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

3. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»

4. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих Программ (включая разноуровневые программы) (разработанные Министерством образования и науки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО ДПО «Открытое образование», 2015г.) (Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09- 3242)

5. Письмо Минобрнауки РФ от 11.12.2006 N 06-1844 «О Примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»

Направленность программы: социально-гуманитарная.

Актуальность программы и значимость программы для региона.

Одним из наиболее важных психологических условий в развитии интеллектуальной культуры личности школьника является его эмоциональное благополучие, эмоциональный комфорт, сопровождающий процесс познания. От этого зависит самооценка ребенка, его отношение к осваиваемым видам познавательной деятельности. Эмоциональное благополучие определяется также положительной оценкой окружающих. Для школьников очень важно почувствовать себя взрослыми, им важен приобретаемый статус в мире взрослых, важен социальный опыт, ставящий их, условно говоря, на одну ступеньку с состоявшимися в интеллектуальном отношении людьми. Детям важна также практическая значимость их деятельности. Клуб интеллектуальных игр дает ценный опыт социальности, помогает процессу самопознания среди участников интеллектуальной игры.

Основная цель деятельности интеллектуального клуба - создание детского коллектива (команды), вовлекающего школьника в интеллектуально-творческий процесс, результат которого будет интересен не только самому ребёнку, но и окружающим, воспитание у школьника

потребности и привычки к самоотдаче, общественно-полезной работе, насыщенной духовной жизни, умение сочетать свои интересы с интересами коллектива.

Программа деятельности интеллектуального клуба реализуется в опоре на трёхуровневую педагогическую модель. Поэтому представленная основная цель деятельности клуба дифференцируется в соответствии с выделяемыми уровнями. В свою очередь, уровни определяются в зависимости от возрастных особенностей и интеллектуального развития детей. Материалы программы способствуют реализации знаний, полученных в школе, расширяют вариативную составляющую общего образования и тесно связаны с такими школьными предметами как история, литература, русский язык, иностранные языки, химия и биология. Образовательная программа рассчитана на 3 года обучения, апробирована в течение 16 лет (с 2005 г.). За данный отрезок времени воспитанника объединения были неоднократными победителями и призерами городских, районных, краевых, межрегиональных и международных соревнований по интеллектуальным играм.

В целях здоровьесбережения, во время занятий происходит частая смена видов деятельности, видов общения, перемещения в зависимости от роли в игре. Занятия проводятся во внеурочное время, следовательно, дети приходят отдохнувшими, бодрыми, на занятиях царит обстановка доброжелательности, юмора, увлеченности и интереса.

Региональный компонент представлен в содержании программы 1-го года обучения блоком сведений об истории интеллектуальных игр в Кировской области, в содержании программы 2-го года обучения рассматриваются особенности интеллектуальных вопросов и заданий Кировской области. Содержание программы 3-го года обучения рассматривает особенности проведения интеллектуальных игр в Кировской области.

Отличительные особенности программы и новизна. В основе программы опыт интеллектуальных клубов Перми, Уфы, Губахи, Москвы, Гомеля, Бреста и Минска (Беларусь), Горловки, Одессы и Киева (Украина), Еревана (Армения) а так же тренерский и игровой опыт педагога, реализующего программу.

Своеобразие программы:

- разработана автором с учетом организации образовательного процесса в системе дополнительного образования, долгосрочная;
- составлена с учетом психолого-педагогических особенностей детей и подростков;
- включает региональный компонент (история развития интеллектуальных игр в Кировской области, особенности интеллектуальных игр Кировской области);
- позволяет познакомить обучающихся с лучшими произведениями мировой культуры;

- предусматривает оценку образовательной деятельности (обучение, личное развитие) обучающихся по методике Н. Кленовой, применение здоровьесберегающих технологий;

- позволяет ребенку научиться успешно играть, готовить задания и проводить турниры по интеллектуальным играм;

- в тематическом плане программы прописано участие в городских, региональных, всероссийских и международных соревнованиях (прилагается план турниров игровой практики членов клуба);

- в игровой практике заложено участие в тематических интеллектуальных турнирах;

- автором разработаны методические материалы по проведению летнего профильного отряда «Интеллект». Особенностью работы отряда является уникальное сочетание учебного и досугового плана работы, что позволяет закреплять полученные знания на практике, преодолевать трудности в общении с другими участниками.

Клуб интеллектуальных игр комплексно решает названные проблемы воспитания и развития личности через игру. Учебный процесс построен в игровой форме, живо и доходчиво организован. Наша игра – это и есть учебный процесс, в результате которой у подростка-старшеклассника формируются знания, умение и опыт, а также развиваются интеллектуальные чувства, которые играют важную роль в социальном, интеллектуальном и эмоциональном становлении личности ребёнка – от дошкольного детства до юношеского возраста.

Педагогу, педагогически грамотно использующему игру, важно с наибольшей полнотой раскрыть индивидуальные особенности детей, их творческие устремления, направить их общение на реализацию потребности во взрослении. «Интеллектуальное взросление», при благоприятных условиях допускает перенос приобретённого опыта и в сферу социальных отношений. Процесс обучения в клубе должен быть направлен в конечном счете на то, чтобы ребята научились успешно выходить из любой жизненной ситуации, используя весь свой творческий потенциал, логику, воображение, интеллект и навыки общения с другими людьми. Это – основополагающий для нас принцип – принцип последовательного социального преобразования интеллектуального опыта ребёнка, приобретённого в клубе. Этот принцип и предопределяет комплексную направленность образовательной программы: и обучающую, и социально-ориентирующую.

В работе клуба также реализуются следующие *педагогические принципы*:

- принцип креативности – творческий характер всей деятельности клуба – реализуется на основе желаний и возможностей каждого ребёнка, воплощается в деятельности путём создания ситуации выбора вида учебно-творческих заданий, где он может проявить себя;

- принцип научности – научно обоснованный подход к составляющим компонентам деятельности клуба (цели, задачи);

- принцип индивидуального роста каждого ребёнка обеспечивается через игровые позиции и участие в программах разного уровня;
- принцип культуросообразности – развитие и открытие себя, осуществляемое в определённой социо-культурной среде, не противоречащей природе ребёнка;
- принцип целостности педагогического процесса реализуется через создание единого воспитательно-образовательного пространства, координацию единых педагогических требований, и совместной деятельности педагогов;
- принцип коллективности – осуществляется на основе создания благоприятного психологического климата внутри команды;
- принцип системности и дополнительности – требует рассматривать деятельность каждой ступени как взаимосвязанный, взаимодейственный элемент целостной системы центра развития. С другой стороны деятельность клуба должна рассматриваться как целесообразная и целенаправленная система учреждения.

Адресат программы. Программа ориентирована на учащихся 9-15 лет (3-9 классов) в разновозрастных группах

Объем программы - 648 часов; из них стартовый уровень 216 часов, базовый – 216 ч., продвинутый – 216 часов.

Учебный план программы

№ п/п	Год программы	Количество часов:		
		всего	теория	практика
1.	1-ый год обучения	216	108	108
2.	2-ой год обучения	216	108	108
3.	3-ий год обучения	216	108	108
	Итого:	648	324	324

Количество учащихся: 15 человек.

Срок освоения. 3 года.

Формы обучения. Очная.

Особенности организации образовательного процесса. В ходе первого года обучения учащиеся знакомятся с историей, правилами, стратегией, основными понятиями и терминами интеллектуальных игр. По мере прохождения каждого уровня обучения происходит усложнение материала: программа второго уровня предусматривает обучение составлению игровых заданий для различных типов интеллектуальных игр, закрепляются умения и навыки работы со справочной литературой, увеличивается количество часов на игровую практику. В содержание программы третьего уровня обучения включены вопросы организации турниров по интеллектуальным играм, подростки имеют возможность попробовать себя в различных ролях: организатора, вопросника, ведущего, члена жюри интеллектуального турнира школьного, городского и районного уровней.

Данная программа направлена не только на организацию игры, но и на обучение навыкам умственного труда – умение работать с литературой,

быстро запоминать прочитанное и услышанное, а также на формирование вокруг каждого ребенка сферы влияния интеллекта.

Организационные формы обучения. На занятии применяются групповые, индивидуальные и подгрупповые организационные формы обучения в разновозрастных группах.

Работа в клубе ведётся круглогодично, летом возможна организация профильного отряда «Интеллект» (программа работы в приложении) в летнем оздоровительном лагере.

Основные правила коллектива:

- Правило 0-0 – на все занятия клуба мы приходим вовремя, без опозданий.

- Правило правой руки – все молча слушают человека, поднявшего правую руку.

- Правило доброго отношения к людям – мы никогда не повышаем голос и не употребляем ненормативную лексику в клубе.

- Правило чистоты – мы оставляем после себя помещение в таком же виде, который был до нас.

Режим занятий. Занятия проходят 2 раза в неделю по 3 академических часа.

ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Целью реализации программы является создание условий для развития социально-активной, интеллектуальной личности, потенциального лидера коллектива через формирование устойчивого интереса к интеллектуальной деятельности и раскрытие их интеллектуальных способностей.

Задачи программы:

Обучающие: формировать знания, умения и навыки обучающихся в области интеллектуальных игр.

Развивающие: формировать жизненно-важных компетенций (социальной, коммуникативной, поликультурной, информационной, продуктивной творческой деятельности, самообразования и саморазвития).

Воспитательные: духовно-нравственное воспитание и формирование ценностных ориентаций на основе опыта переживаний когнитивных ценностей.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОГРАММЫ

Предметные:

- оптимальная реализация интеллектуальных способностей каждого обучающегося через участие в интеллектуальных играх викторинного типа,
- навыки составление вопросов,
- навыки подготовки и проведения мероприятий клуба, чемпионатов и турниров различного уровня (в т.ч. городских, региональных, российских и международных),

- опыт участия в различных видах интеллектуальной деятельности;
- навыки оперативного анализа проблемы и осознанного принятия решения в любой ситуации;
- высокий уровень взаимодействия в группе, умение выстроить взаимоотношения в коллективе.

Метапредметные:

Личностная компетентность:

- мотивационная и когнитивная готовность к различным видам интеллектуальной деятельности,
- интерес участников к дальнейшему самообразованию и самосовершенствованию
- опыт реализации творческого и интеллектуального потенциала личности в игре,
- рост интеллектуального уровня и расширение у них интеллектуальных навыков, эрудиции, логики, фантазии,

Информационная компетентность:

- любовь к работе с книгой и другими источниками знаний,
- навыки сбора и анализа информации.

Коммуникативная компетентность:

- коммуникативные навыки в коллективной интеллектуальной деятельности,
- опыт коллективной деятельности в позитивной эмоциональной атмосфере доброжелательности и сотрудничества

Личностные:

- престиж интеллекта среди детей,
- собранность, умение принимать решение в критических ситуациях
- когнитивные ценностные ориентации «знание», «ум», «интеллект», «команда».

Реализация программы обеспечивает следующий ***воспитательный эффект:***

- формирование желания продолжить обучения, принятие правил и норм работы учебной группы;
- ощущение себя индивидуальностью и в тоже время частью коллектива;
- положительные изменения в манере общения, речи, поведения, внешнем виде;
- способность взаимодействовать с окружением в соответствии с принятыми нормами и способность понимать чувства и потребности других людей.

Модель выпускника клуба. Выпускник клуба представляет собой:

– личность, уважающую себя, осознающую свою ценность и признающая ценность другой личности, способная сделать выбор в ситуации морального выбора и нести ответственность перед собою и обществом;

– гражданина, признающего общечеловеческие ценности, уважающий людей других национальностей;

– человека, сводного в выборе религии, мнения, образа жизни, признающего при этом моральные и юридические законы страны, общества, человечества, уважающего свободу выбора и права других людей;

– специалиста, способного к самообразованию, имеющего уровень образованности, адекватный современным мировым требованиям, позволяющий ему быть интегрированным в мировую культуру, способствующий свободному выбору области деятельности;

– жителя планеты Земля, осознающего себя частью ее природы и стремящегося к сохранению флоры и фауны планеты как части Вселенной.

Каждая из составляющих модели выпускника предполагает наличие определенного уровня знаний, практических навыков и умений, сформированных личностных качеств, что составляет основу базовой культуры личности.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Учебно-тематический план 1 года обучения

№ п/п	Наименование разделов, тем	Количество часов:			Формы контроля/ аттестации
		всего	теория	практика	
1.	Раздел 1. Начальный.	3	3		
1.1	Вводное занятие и техника безопасности	3	3		Фронтальный опрос
2.	Раздел 2. Основы игры «Что? Где? Когда?»	120	60	60	
2.1.	История игры, основные виды.	6	3	3	Фронтальный опрос
2.2.	Роли в команде – разновидности и классификации.	6	3	3	
2.3.	Обязанности капитана команды.	6	3	3	
2.4.	Диспетчер команды	6	3	3	Экспертная оценка продуктов детской деятельности
2.5	Держатель формы вопроса	6	3	3	
2.6	Секретарь в команде.	6	3	3	
2.7	Типы вопросов игры «Что? Где? Когда?»	6	3	3	
2.8	Алгоритм взятия вопроса «Что? Где? Когда?»	6	3	3	
2.9	Ключевые слова в вопросе	6	3	3	
2.10	Вопросы-стихи	6	3	3	

2.11	Контекстные вопросы	6	3	3	
2.12	Ответ в вопросе	6	3	3	
2.13	Пропуски и замены	6	3	3	
2.14	Как слушать вопрос	6	3	3	
2.15	Обсуждение вопроса	6	3	3	
2.16	Удержание формулировки	6	3	3	
2.17	Технология раскрутки	6	3	3	
2.18	Выбор версии	6	3	3	
2.19	Заполнение бланка ответа	6	3	3	
2.20	Апелляции на зачет и снятие	6	3	3	
3.	Раздел 3. Основы игры «Брейн-ринг»	60	30	30	
3.1.	История и разновидности	6	3	3	Фронтальный опрос
3.2.	Роли в команде – разновидности и классификации.	6	3	3	
3.3.	Обязанности капитана команды.	6	3	3	
3.4.	Кнопочник команды	6	3	3	
3.5.	Особенности вопросов и основные правила	6	3	3	
3.6.	Особенности обсуждения и оманная стратегия	6	3	3	
3.7	Брейн без правил.	6	3	3	
3.8	Виды кнопочных систем	6	3	3	
3.9	Виды соревнований по игре «Брейн-ринг»	6	3	3	
3.10	Типы систем розыгрышей	6	3	3	
4.	Раздел 4. Прочие интеллектуальные игры	30	15	15	
4.1.	Своя игра	3	1,5	1,5	Фронтальный опрос
4.2.	Эрудит-квартет	3	1,5	1,5	
4.3.	Пентагон	3	1,5	1,5	
4.4.	Азбука	3	1,5	1,5	
4.5.	Интеллектуальная завалинка	3	1,5	1,5	
4.6.	Разминочные игры без подготовки	3	1,5	1,5	
4.7.	Разминочные игры с вопросами	3	1,5	1,5	
4.8.	Аудио-игры	3	1,5	1,5	Экспертная оценка продуктов детской деятельности
4.9	Медиа-игры	3	1,5	1,5	
4.10	Мультимедиа-игры со звуком	3	1,5	1,5	
5.	Раздел 5. Итоговый.	3		3	
5.1.	Соревнования	1		1	Результаты участия
5.2.	Контрольно-оценочное занятие» (по итогам 1-го полугодия)	1		1	Диагностическая карта
5.3.	Контрольно-оценочное занятие» (по итогам 2-го полугодия)	1		1	Диагностическая карта
	ИТОГО:	216	108	108	

Учебно-тематический план 2 года обучения

№ п/п	Наименование разделов, тем	Количество часов:			Формы контроля/ аттестации
		всего	теория	практика	
1.	Раздел 1. Начальный.	3	3		
1.1	Вводное занятие и техника безопасности	3	3		Фронтальный опрос
2.	Раздел 2. Написание вопросов игры «Что? Где? Когда?»	120	60	60	
2.1.	Структура вопроса	6	3	3	Фронтальный опрос
2.2.	Источники фактов	6	3	3	
2.3.	Типичные ошибки	6	3	3	
2.4.	Проверка вопроса	6	3	3	Экспертная оценка продуктов детской деятельности
2.5	Ключевые слова в вопросе	6	3	3	
2.6	Вопросы-стихи	6	3	3	
2.7	Контекстные вопросы	6	3	3	
2.8	Ответ в вопросе	6	3	3	
2.9	Пропуски и замены	6	3	3	
2.10	Многоходовки в вопросе	6	3	3	
2.11	Дуальности в вопросе.	6	3	3	
2.12	Отсечки и метки	6	3	3	
2.13	Уровни сложности вопроса	6	3	3	
2.14	Выбор формы вопроса	6	3	3	
2.15	Формирование пакета вопросов	6	3	3	
2.16	Требование к ответу	6	3	3	
2.17	Конфликт источников	6	3	3	
2.18	Вопросы с раздаткой	6	3	3	
2.19	Оформление вопроса для турнира	6	3	3	
2.20	Апелляции на зачет и снятие	6	3	3	
3.	Раздел 3. Написание вопросов для игры «Брейн-ринг»	60	30	30	
3.1.	История и разновидности вопросов	6	3	3	Фронтальный опрос
3.2.	Особенность вопросов	6	3	3	
3.3.	Кнопки и гробы	6	3	3	
3.4.	Вопросы-стихи	6	3	3	
3.5.	Контекстные вопросы	6	3	3	
3.6.	Ответ в вопросе	6	3	3	Экспертная оценка продуктов детской деятельности
3.7	Уровни сложности вопроса	6	3	3	
3.8	Выбор формы вопроса	6	3	3	
3.9	Формирование пакета вопросов	6	3	3	
3.10	Требование к ответу	6	3	3	
4.	Раздел 4. Написание вопросов для прочих интеллектуальные игры	30	15	15	
4.1.	Своя игра	3	1,5	1,5	Фронтальный опрос

4.2.	Эрудит-квартет	3	1,5	1,5	
4.3.	Пентагон	3	1,5	1,5	
4.4.	Азбука	3	1,5	1,5	
4.5.	Интеллектуальная завалинка	3	1,5	1,5	
4.6.	Разминочные игры без подготовки	3	1,5	1,5	
4.7.	Разминочные игры с вопросами	3	1,5	1,5	
4.8.	Аудио-игры	3	1,5	1,5	Экспертная оценка продуктов детской деятельности
4.9	Медиа-игры	3	1,5	1,5	
4.10	Мультимедиа-игры со звуком	3	1,5	1,5	
5.	Раздел 5. Итоговый.	3		3	
5.1.	Написание вопросов	3		3	Игровые материалы
	ИТОГО:	216	108	108	

Учебно-тематический план 3 года обучения

№ п/п	Наименование разделов, тем	Количество часов:			Формы контроля/ аттестации
		всего	теория	практика	
1.	Раздел 1. Начальный.	3	3		
1.1	Вводное занятие и техника безопасности	3	3		Фронтальный опрос
2.	Раздел 2. Основы работы организатора интеллектуальных турниров	120	60	60	
2.1.	Основные виды турниров	6	3	3	Фронтальный опрос
2.2.	Классификации уровней турниров	6	3	3	
2.3.	Типы турниров	6	3	3	
2.4.	Положение интеллектуального турнира.	6	3	3	Экспертная оценка продуктов детской деятельности
2.5	Регламент интеллектуального турнира.	6	3	3	
2.6	Программа интеллектуального турнира.	6	3	3	
2.7	Материальное обеспечение интеллектуального турнира.	6	3	3	
2.8	Техническое обеспечение интеллектуального турнира.	6	3	3	
2.9	Сопровождение турнира в СМИ.	6	3	3	
2.10	Роли оргкомитета интеллектуального турнира.	6	3	3	
2.11	Ведущий интеллектуального турнира	6	3	3	
2.12	Ласточки интеллектуального турнира	6	3	3	
2.13	Подсчет результатов турнира	6	3	3	
2.14	Оформление документов турнира	6	3	3	
2.15	Открытие турнира	6	3	3	
2.16	Проведение зачетной части турнира	6	3	3	
2.17	Проведение незачетной части	6	3	3	

	турнира				
2.18	Закрытие турнира	6	3	3	
2.19	Работа игрового жюри	6	3	3	
2.20	Работа апелляционного жюри	6	3	3	
3.	Основы работы редактора пакетов интеллектуальных вопросов	60	30	30	
3.1.	Особенности пакета вопросов .	6	3	3	Фронтальный опрос
3.2.	Разновидности вопросов.	6	3	3	
3.3.	Уровни сложности вопросов.	6	3	3	
3.4.	Структура пакета вопросов.	6	3	3	
3.5.	Проверка пакета вопросов.	6	3	3	
3.6.	Формирование пакета вопросов	6	3	3	
3.7.	Альфа-тестирование.	6	3	3	
3.8.	Работа над ошибками.	6	3	3	
3.9.	Итоговое тестирование пакета вопросов	6	3	3	
3.10.	Чистовое оформление пакета вопросов	6	3	3	
4.	Работа редактора дополнительных игр	30	15	15	
4.1.	Своя игра	3	1,5	1,5	Фронтальный опрос
4.2.	Эрудит-квартет	3	1,5	1,5	
4.3.	Пентагон	3	1,5	1,5	
4.4.	Азбука	3	1,5	1,5	
4.5.	Интеллектуальная завалинка	3	1,5	1,5	
4.6.	Разминочные игры без подготовки	3	1,5	1,5	
4.7.	Разминочные игры с вопросами	3	1,5	1,5	
4.8.	Аудио-игры	3	1,5	1,5	Экспертная оценка продуктов детской деятельности
4.9.	Медиа-игры	3	1,5	1,5	
4.10.	Мультимедиа-игры со звуком	3	1,5	1,5	
5.	Раздел 5. Итоговый.	3		3	
5.1.	Соревнования	3		3	Результаты участия
	ИТОГО:	216	108	108	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Содержание обучения 1 года

Раздел 1. Начальный.

Тема «Вводное занятие и техника безопасности»

Теория. Цели и задачи программы судомоделирования. Общие вопросы организации работы объединения, знакомство с материально-технической базой. Сбор статистических данных о детях. Вводный инструктаж по правилам поведения во Дворце

Практика. Не предусмотрено.

Раздел 2. Основы игры «Что? Где? Когда?»

Тема «История игры, основные виды»

Теория. История создания игры. Появление спортивной версии. Современное состояние дел.

Практика. Игра по ТВ-правилам. Игра по спортивным правилам.

Тема «Роли в команде – разновидности и классификации»

Теория. Классификации Ворошилова, Поташова и Поникарова. Сходство и отличия.

Практика. Определение оптимальной для себя роли.

Тема «Обязанности капитана команды»

Теория. Роль капитана команды. Требования к капитану.

Практика. Выявление капитана.

Тема «Обязанности диспетчера команды»

Теория. Роль диспетчера команды. Требования к диспетчеру.

Практика. Выявление диспетчера.

Тема «Обязанности держателя формы вопроса команды»

Теория. Роль держателя формы вопроса команды.. Требования к держателю.

Практика. Выявление держателя.

Тема «Обязанности секретаря команды»

Теория. Роль секретаря команды. Требования к секретарю.

Практика. Выявление секретаря.

Тема «Типы вопросов игры «Что? Где? Когда?»

Теория. Классификация вопросов. Основные типы.

Практика. Определение типа вопроса.

Тема «Алгоритм взятия вопроса «Что? Где? Когда?»

Теория. Этапы работы с вопросом.
Практика. Работа с алгоритмом.

Тема «Ключевые слова в вопросе»

Теория. Признаки ключевого слова в вопросе. Выделение и повторение.
Практика. Выявление ключевых слов .

Тема «Вопросы-стихи»

Теория. Типы вопросов-стихов. Алгоритм взятия вопросов- стихов.
Практика. Определение типа вопроса, работа по алгоритму.

Тема «Контекстные вопросы»

Теория. Типы контекстных вопросов. Алгоритм взятия вопросов с контекстом.

Практика. Определение типа вопроса, работа по алгоритму.

Тема «Ответ в вопросе»

Теория. Виды ответов в вопросе.
Практика. Нахождение ответа в вопросе.

Тема «Пропуски и замены».

Теория. Типы вопросов с пропусками и заменами. Алгоритм взятия вопросов с пропусками и заменами.

Практика. Определение типа вопроса, работа по алгоритму.

Тема «Как слушать вопрос».

Теория. Типы восприятия вопросов.
Практика. Восприятие вопросов на слух, под запись и рисунками.

Тема «Обсуждение вопроса».

Теория. Виды обсуждения вопросов.
Практика. Определение оптимального вида обсуждения вопросов.

Тема «Удержание формулировки»

Теория. Виды удержания формулировки.
Практика. Удержание формулировки на слух, под запись и рисунками.

Тема «Технология раскрутки».

Теория. Алгоритм раскрутки вопросов.
Практика. Работа по алгоритму.

Тема «Выбор версии».

Теория. Алгоритм выбора версии вопросов.
Практика. Работа по алгоритму.

Тема «Заполнение бланка ответа»

Теория. Типы заполнения бланков.

Практика. Заполнение бланков.

Тема «Апелляции на зачет и снятие»

Теория. Типы апелляций.

Практика. Написание апелляций.

Раздел 3. Основы игры «Брейн-ринг»

Тема «История игры, основные виды»

Теория. История создания игры. Появление спортивной версии. Современное состояние дел.

Практика. Игра по ТВ-правилам. Игра по спортивным правилам.

Тема «Роли в команде – разновидности и классификации»

Теория. Классификации ролей в игре «Брейн-ринг».

Практика. Определение оптимальной для себя роли.

Тема «Обязанности капитана команды»

Теория. Роль капитана команды. Требования к капитану.

Практика. Выявление капитана.

Тема «Обязанности кнопочника команды»

Теория. Роль кнопочника команды. Требования к кнопочнику.

Практика. Выявление кнопочника.

Тема «Основные правила и особенности вопросов»

Теория. Виды правил и особенности вопросов.

Практика. Выявление правил и особенностей вопросов..

Тема «Особенности обсуждения и стратегии»

Теория. Особенности обсуждения и стратегии.

Практика. Обсуждение по ходу игры. Выбор оптимальной стратегии

Тема «Брейн без правил»

Теория. Особенности Брейна без правил.

Практика. Отработка вариантов победы в Бреине без правил.

Тема «Виды кнопочных систем»

Теория. Виды систем - на слух, на свет, на жест.

Практика. Отработка игры на разных типах систем.

Тема «Виды соревнований по игре «Брейн-ринг»

Теория. Соревнования различных уровней и систем.

Практика. Определение типа вопроса, работа по алгоритму.

Тема «Типы систем розыгрышей»

Теория. Олимпийская, круговая, групповая и швейцарская системы.

Практика. Определение системы розыгрыша.

Раздел 4. Прочие интеллектуальные игры.

Тема «Своя игра»

Теория. История создания игры. Появление спортивной версии.
Современное состояние дел.

Практика. Игра по ТВ-правилам. Игра по спортивным правилам.

Тема «Эрудит-квартет»

Теория. История создания игры. Появление спортивной версии.
Современное состояние дел.

Практика. Игра по ТВ-правилам. Игра по спортивным правилам.

Тема «Пентагон»

Теория. История создания игры. Появление спортивной версии.
Современное состояние дел.

Практика. Игра по ТВ-правилам. Игра по спортивным правилам.

Тема «Азбука»

Теория. История создания игры. Появление спортивной версии.
Современное состояние дел.

Практика. Игра по ТВ-правилам. Игра по спортивным правилам.

Тема «Интеллектуальная завалинка»

Теория. История создания игры. Появление спортивной версии.
Современное состояние дел.

Практика. Игра по ТВ-правилам. Игра по спортивным правилам.

Тема «Разминочные игры без подготовки»

Теория. Основные виды игр.

Практика. Игровая практика.

Тема «Разминочные игры с вопросами»

Теория. Основные виды игр.

Практика. Игровая практика.

Тема «Аудио-игры»

Теория. Основные виды игр.

Практика. Игровая практика.

Тема «Медиа-игры»

Теория. Основные виды игр.

Практика. Игровая практика.

Тема «Мультимедиа-игры со звуком»

Теория. Основные виды игр.

Практика. Игровая практика.

Раздел 5. Итоговый.

Тема «Соревнования»

Теория. Не предусмотрено

Практика. Участие в соревнованиях городского уровня.

Тема «Контрольно-оценочное занятие» (по итогам 1-го полугодия)

Теория. Не предусмотрено.

Практика. Оценка качества образования по программе (оценка образовательных и метапредметных результатов – по диагностической карте). План работы на каникулярный период.

Тема «Контрольно-оценочное занятие (по итогам 2-го полугодия)»

Теория. Не предусмотрено.

Практика. Оценка качества образования по программе (оценка образовательных и метапредметных результатов – по диагностической карте). Подведение итогов за прошедший год. План работы на каникулярный период.

Содержание обучения 2 года

Раздел 1. Начальный.

Тема «Вводное занятие и техника безопасности»

Теория. Цели и задачи программы. Общие вопросы организации работы объединения, знакомство с материально-технической базой. Сбор статистических данных о детях. Вводный инструктаж по правилам поведения во Дворце

Практика. Не предусмотрено.

Раздел 2. Написание вопросов игры «Что? Где? Когда?»

Тема «Структура вопроса»

Теория. Элементы вопроса.

Практика. Определение структуры вопроса.

Тема «Источники фактов»

Теория. Виды источников для написания вопросов.

Практика. Определение оптимальных источников.

Тема «Типичные ошибки»

Теория. Роль капитана команды. Требования к капитану.

Практика. Выявление капитана.

Тема «Проверка вопроса»

Теория. Виды проверки вопроса.

Практика. Проверка вопросов по базе и по источникам.

Тема «Ключевые слова в вопросе»

Теория. Признаки ключевого слова в вопросе. Выделение и повторение.

Практика. Написание вопросов с наличием ключевых слов .

Тема «Вопросы-стихи»

Теория. Типы вопросов-стихов. Алгоритм написания вопросов-стихов.

Практика. Определение типа вопроса, работа по алгоритму.

Тема «Контекстные вопросы»

Теория. Типы контекстных вопросов. Алгоритм взятия вопросов с контекстом.

Практика. Написание контекстных вопросов.

Тема «Ответ в вопросе»

Теория. Виды ответов в вопросе.

Практика. Написание вопросов с ответом в вопросе.

Тема «Пропуски и замены».

Теория. Типы вопросов с пропусками и заменами. Алгоритм написания вопросов с пропусками и заменами.

Практика. Написание вопроса, работа по алгоритму.

Тема «Многоходовки в вопросе»

Теория. Типы многоходовых вопросов.

Практика. Написание вопросов-многоходовок.

Тема «Дуальности в вопросе»

Теория. Виды дуальности в вопросе.

Практика. Написание недюальных вопросов

Тема «Отсечки и метки»

Теория. Виды отсечек и меток.

Практика. Написание вопросов с отсечками и метками.

Тема «Уровни сложности вопроса»

Теория. 7 уровней сложности вопроса.

Практика. Написание вопросов заданного уровня..

Тема «Выбор формы вопроса»

Теория. Алгоритм выбора формы вопросов.

Практика. Работа по алгоритму.

Тема «Формирование пакета вопросов»

Теория. Типы пакетов вопросов.

Практика. Создание пакета вопросов.

Тема «Требования к ответу»

Теория. Основные требования к ответу.

Практика. Написание вопросов под основные требования к ответу.

Тема «Конфликт источников»

Теория. Виды конфликтов источников

Практика. Написание вопросов без конфликта источников.

Тема «Вопросы с раздаткой»

Теория. Виды вопросов с раздаткой.

Практика. Написание вопросов с раздаткой

Тема «Оформление вопроса для турнира»

Теория. Правила оформления вопросов.

Практика. Создание правильно оформленных вопросов.

Тема «Апелляции на зачет и снятие»

Теория. Типы защиты от апелляций.

Практика. Написание вопросов с защитой апелляций.

Раздел 3. Написание вопросов для игры «Брейн-ринг».

Тема «История и разновидности вопросов»

Теория. История создания вопросов для игры. Виды вопросов.

Практика. Определение вида вопроса.

Тема «Кнопки и гробы»

Теория. Определение кнопок и гробов.

Практика. Написание кнопок и гробов.

Тема «Особенность вопросов»

Теория. Основные особенности вопросов.

Практика. Написание вопросов.

Тема «Вопросы-стихи»

Теория. Типы вопросов-стихов. Алгоритм написания вопросов- стихов.
Практика. Определение типа вопроса, работа по алгоритму.

Тема «Контекстные вопросы»

Теория. Типы контекстных вопросов. Алгоритм взятия вопросов с контекстом.

Практика. Написание контекстных вопросов.

Тема «Ответ в вопросе»

Теория. Виды ответов в вопросе.

Практика. Написание вопросов с ответом в вопросе.

Тема «Пропуски и замены».

Теория. Типы вопросов с пропусками и заменами. Алгоритм написания вопросов с пропусками и заменами.

Практика. Написание вопроса, работа по алгоритму.

Тема «Уровни сложности вопроса»

Теория. 7 уровней сложности вопроса.

Практика. Написание вопросов заданного уровня.

Тема «Выбор формы вопроса»

Теория. Алгоритм выбора формы вопросов.

Практика. Работа по алгоритму.

Раздел 4. Написание вопросов для прочих интеллектуальные игры

Тема «Своя игра»

Теория. Особенности вопросных заданий.

Практика. Создание игровых заданий.

Тема «Эрудит-квартет»

Теория. Особенности вопросных заданий.

Практика. Создание игровых заданий.

Тема «Пентагон»

Теория. Особенности вопросных заданий.

Практика. Создание игровых заданий.

Тема «Азбука»

Теория. Особенности вопросных заданий.

Практика. Создание игровых заданий.

Тема «Интеллектуальная завалинка»

Теория. Особенности вопросных заданий.

Практика. Создание игровых заданий.

Тема «Разминочные игры без подготовки»

Теория. Особенности вопросных заданий.

Практика. Создание игровых заданий.

Тема «Разминочные игры с вопросами»

Теория. Особенности вопросных заданий.

Практика. Создание игровых заданий.

Тема «Аудио-игры»

Теория. Особенности вопросных заданий.

Практика. Создание игровых заданий.

Тема «Медиа-игры»

Теория. Особенности вопросных заданий.

Практика. Создание игровых заданий.

Тема «Мультимедиа-игры со звуком»

Теория. Особенности вопросных заданий.

Практика. Создание игровых заданий.

Раздел 5. Итоговый

.

Тема «Соревнования»

Теория. Не предусмотрено

Практика. Участие в соревнованиях городского уровня.

Тема «Контрольно-оценочное занятие» (по итогам 1-го полугодия)

Теория. Не предусмотрено.

Практика. Оценка качества образования по программе (оценка образовательных и метапредметных результатов – по диагностической карте). План работы на каникулярный период.

Тема «Контрольно-оценочное занятие (по итогам 2-го полугодия)»

Теория. Не предусмотрено.

Практика. Оценка качества образования по программе (оценка образовательных и метапредметных результатов – по диагностической карте). Подведение итогов за прошедший год. План работы на каникулярный период.

Содержание обучения 3 года

Раздел 1. Начальный.

Тема «Вводное занятие и техника безопасности»

Теория. Цели и задачи программы . Общие вопросы организации работы объединения, знакомство с материально-технической базой. Сбор статистических данных о детях. Вводный инструктаж по правилам поведения во Дворце

Практика. Не предусмотрено.

Раздел 2. Основы работы организатора интеллектуальных турниров

Тема «Основные виды турниров»

Теория. Виды турниров в течение года. Календарь турниров.

Практика. Определение вида турнира.

Тема «Классификации уровней турниров»

Теория. Классификации турниров по возрастам и уровням озната

Практика. Определение уровня турнира.

Тема «Типы турниров»

Теория. Фестивали и лагеря.

Практика. Определение типа турнира.

Тема «Положение интеллектуального турнира»

Теория. Особенности создания.

Практика. Написание положения интеллектуального турнира.

Тема «Регламент интеллектуального турнира»

Теория. Особенности создания.

Практика. Написание положения интеллектуального турнира.

Тема «Программа интеллектуального турнира»

Теория. Особенности создания.

Практика. Написание положения интеллектуального турнира.

Тема «Материальное обеспечение интеллектуального турнира»

Теория. Виды материального обеспечения интеллектуального турнира.

Практика. Создание списка необходимого обеспечения.

Тема «Техническое обеспечение интеллектуального турнира»

Теория. Виды технического обеспечения интеллектуального турнира.

Практика. Создание списка необходимого обеспечения.

Тема «Сопровождение турнира в СМИ»

Теория. Виды СМИ.

Практика. Создание прессрелиза о турнире.

Тема «Роли оргкомитета интеллектуального турнира.»

Теория. Основные роли оргкомитета.

Практика. Определение роли в оргкомитете.

Тема «Ведущий интеллектуального турнира»

Теория. Особенности работы в заданной роли.

Практика. Составление списка работы по заданной роли.

Тема «Ласточка интеллектуального турнира»

Теория. Особенности работы в заданной роли.

Практика. Составление списка работы по заданной роли.

Тема «Счетная комиссия интеллектуального турнира»

Теория. Особенности работы в заданной роли.

Практика. Составление списка работы по заданной роли.

Тема «Документовед интеллектуального турнира»

Теория. Особенности работы в заданной роли.

Практика. Составление списка работы по заданной роли.

Тема «Открытие интеллектуального турнира»

Теория. Особенности данного этапа интеллектуального турнира.

Практика. Составление списка шагов по проведению данного этапа интеллектуального турнира.

Тема «Открытие интеллектуального турнира»

Теория. Особенности данного этапа интеллектуального турнира.

Практика. Составление списка шагов по проведению данного этапа интеллектуального турнира.

Тема «Зачетная программа интеллектуального турнира»

Теория. Особенности данного этапа интеллектуального турнира.

Практика. Составление списка шагов по проведению данного этапа интеллектуального турнира.

Тема «Незачетная программа интеллектуального турнира»

Теория. Особенности данного этапа интеллектуального турнира.

Практика. Составление списка шагов по проведению данного этапа интеллектуального турнира.

Тема «Закрытие интеллектуального турнира»

Теория. Особенности данного этапа интеллектуального турнира.

Практика. Составление списка шагов по проведению данного этапа интеллектуального турнира.

Тема «Игровое жюри интеллектуального турнира»

Теория. Особенности работы в заданной роли.

Практика. Составление списка работы по заданной роли.

Тема «Апелляционное жюри интеллектуального турнира»

Теория. Особенности работы в заданной роли.

Практика. Составление списка работы по заданной роли.

Раздел 3. Основы работы редактора пакетов интеллектуальных вопросов

Тема «Особенности пакета вопроса»

Теория. Виды пакетов вопроса.

Практика. Определение вида пакета вопроса.

Тема «Разновидности вопроса»

Теория. Алгоритм выбора вида вопроса.

Практика. Работа по алгоритму.

Тема «Уровни сложности вопроса»

Теория. 7 уровней сложности вопроса.

Практика. Написание вопросов заданного уровня..

Тема «Структура пакета вопросов»

Теория. Типы пакетов вопросов.

Практика. Создание пакета вопросов.

Тема «Проверка пакета вопросов»

Теория. Алгоритм проверка пакетавопросов.

Практика. Работа по алгоритму.

Тема «Формирование пакета вопросов»

Теория. Типы пакетов вопросов.

Практика. Создание пакета вопросов.

Тема «Альфа – тестирование пакета вопроса»

Теория. Этапы подготовки данного направления.

Практика. Написание плана работы по данному направлению.

Тема «Работа над ошибками»

Теория. Этапы подготовки данного направления.

Практика. Написание плана работы по данному направлению.

Тема «Итоговое тестирование пакета вопроса»

Теория. Этапы подготовки данного направления.

Практика. Написание плана работы по данному направлению.

Тема «Чистовое оформление пакета вопроса»

Теория. Этапы подготовки данного направления.

Практика. Написание плана работы по данному направлению.

Раздел 4. Работа редактора дополнительных игр

Тема «Своя игра»

Теория. Особенности создания пакета игровых заданий.

Практика. Создание пакета игровых заданий.

Тема «Эрудит-квартет»

Теория. Особенности создания пакета игровых заданий.

Практика. Создание пакета игровых заданий.

Тема «Пентагон»

Теория. Особенности создания пакета игровых заданий.

Практика. Создание пакета игровых заданий.

Тема «Азбука»

Теория. Особенности создания пакета игровых заданий.

Практика. Создание пакета игровых заданий.

Тема «Интеллектуальная завалинка»

Теория. Особенности создания пакета игровых заданий.

Практика. Создание пакета игровых заданий.

Тема «Разминочные игры без подготовки»

Теория. Особенности создания пакета игровых заданий.

Практика. Создание пакета игровых заданий.

Тема «Разминочные игры с вопросами»

Теория. Особенности создания пакета игровых заданий.

Практика. Создание пакета игровых заданий.

Тема «Аудио-игры»

Теория. Особенности создания пакета игровых заданий.

Практика. Создание пакета игровых заданий.

Тема «Медиа-игры»

Теория. Особенности создания пакета игровых заданий.

Практика. Создание пакета игровых заданий.

Тема «Мультимедиа-игры со звуком»

Теория. Особенности создания пакета игровых заданий.

Практика. Создание пакета игровых заданий.

Раздел 5. Итоговый.

Тема «Соревнования»

Теория. Не предусмотрено

Практика. Участие в соревнованиях городского уровня..

Тема «Контрольно-оценочное занятие» (по итогам 1-го полугодия)

Теория. Не предусмотрено.

Практика. Оценка качества образования по программе (оценка образовательных и метапредметных результатов – по диагностической карте). План работы на каникулярный период.

Тема «Контрольно-оценочное занятие (по итогам 2-го полугодия)»

Теория. Не предусмотрено.

Практика. Оценка качества образования по программе (оценка образовательных и метапредметных результатов – по диагностической карте). Подведение итогов за прошедший год. План работы на каникулярный период.

ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

КАЛЕНДАРНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Календарный учебный график 1 года обучения

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во час.	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	09	16	9.00.- 10.30.	теоретическое	3	Вводное занятие	к.205 игротека	-

Календарный учебный график 2 года обучения

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во час.	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	09	17	9.00.- 10.30.	теоретическое	3	Вводное занятие	к.205 игротека	-

Календарный учебный график 3 года обучения

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во час.	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	09	17	9.00.- 10.30.	теоретическое	3	Вводное занятие	к.205 игротека	-

*Примечание. Не приводим в полном объеме, так как ежегодно календарный учебный график обновляется, формируясь автоматически в навигаторе ПФДО.

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое обеспечение: помещение, мебель, магнитофон, видеоманитофон и телевизор, компьютер с выходом в Интернет, брейн-система, дискеты, бумага, папки, ручки.

Дидактическое обеспечение: справочная и энциклопедическая литература, карточки с заданиями

Методическое обеспечение: методическая литература, планы-конспекты занятий. методические материалы к программе представлены в приложениях.

Кадровое обеспечение. Наличие квалифицированных кадров – тренера 1-го года обучения (3-5 е классы), тренера 2-го и 3-го года обучения, психолога, осуществляющего психологическое сопровождение и методиста

ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Мониторинг и фиксация результатов образовательной деятельности по программе предполагает оценку комплексного результата: предметного (знания, умения, навыки по конкретному виду деятельности), метапредметного и личностного (определенные свойства личности, позволяющие ребенку достичь запланированных целей, успешно социализироваться).

Формы контроля:

- устный опрос;
- самостоятельная работа, контрольное упражнение, зачет;
- выполнение нормативов;
- выступление детей по ранее подготовленным темам (доклады, сообщения, рефераты, презентации);
- участие в итоговых соревнованиях, работа на открытом занятии;
- тестирование;
- игровые мероприятия диагностического содержания.

Способы определения результативности. Оценка результатов освоения программы осуществляется дважды на протяжении каждого года обучения в рамках мониторинга оценки качества в образовательной организации, утвержденной локальным актом. Сведения о личностных, метапредметных и образовательных результатах освоения дополнительной общеразвивающей программы заносятся в форму «Диагностическая карта», единую для всех программ Дворца. Диагностическая карта заполняется на каждую группу отдельно.

Для диагностики результатов обучения и воспитания по данной программе используется образовательная методика, предложенная Н.В. Кленовой и Л.Н. Буйловой, *приспособленная* к специфике детского объединения.

Диагностический инструментарий представлен в приложениях.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Литература, используемая педагогом.

1. Алдер Гарри Техника развития интеллекта Спб2001
2. Анашина Н. Ю. День естествознания в школе Ярославль, 2007
3. Анашина Н. Ю. День словесности в школе. Ярославль, 2006
4. Анашина Н.Ю. Энциклопедия интеллектуальных игр Ярославль, 2006 том1
5. Анашина Н.Ю. Энциклопедия интеллектуальных игр Ярославль, 2006 том2
6. Баландин Б. «3 000 каверзных вопросов для вундеркиндов и их родителей» М,2007
7. Баландин Б. «10 000 вопросов для умных» М, 2007
8. Баландин Б. Большая книга интеллектуальных игр и занимательных вопросов для умников и умниц М, 2008
9. Белкин В.Г. «Клуб интеллектуальных игр: 33 тренировки». М.2003 г.
10. Быков В., Деркач О. 1000 заданий для зарядки мозгов. Москва.Аст-Пресс,2006.

11. Быков В., Деркач О. 1000 заданий на смекалку. Москва, 2006. «Аст-Пресс СКД»
12. Быков В., Деркач О. Домашние телеигры. Москва, 2006. «Аст-Пресс СКД»
13. В Быков В., Деркач О. Как повысить свой IQ Москва, 2007 «Аст-Пресс СКД»
14. Гимнастика для ума Ростов на Дону, 2004
16. Винокурова Н.К. 5000 игр и головоломок для школьников. Москва Аст. Астрель 2004 г.
17. Кто хочет стать миллионером? Москва, 2000 «Эгмонт Россия Лтд?»
18. Мандель Б.Р. Современные игры разума. Ростов-на- Дону, 2007 «Феникс»
19. Миневич Р.М. «Развитие творческого мышления. Социально-психологические тренинги».
20. Мур Л.П. Вы умнее, чем вы думаете Минск, 2003
21. Мои вопросы ... том 1. Вопросы Е. Копейки сборник.
22. Мои вопросы ... том 2. Вопросы Е. Копейки сборник.
23. Материалы Международного интеллектуального детского лагеря «Мидл-2006». МГПОО «Орк-клуб», 2007 г.
24. Никитина Т.Б. Как развить память у детей Москва, 2007 «Аст-Пресс СКД»
25. Нянковский М.А. 1000 вопросов для умников и умниц Ярославль, 2007
26. О, счастливчик! Книги 1,2,3. Москва, 1999 «Эгмонт Россия Лтд»
27. Пашнина В.М.. Игры и задания для умников и умниц к дням школьных наук. Ростов – на - Дону 2006 «Феникс»
28. Рекут В. Самые лучшие игры для умников и умниц Москва, 2007
29. «Слабое звено» Москва 2001
30. Тихомирова Л.Ф. Развитие интеллектуальных способностей школьника
31. Феномен «ЧТО? Где? Когда?» М. 2002 г.
32. «Что? Где? Когда?» Вопросы турниров. Составители: Алексеев, Белкин, Курмашева, Поташев.
33. Шаульская Н.А. Поиграем в эрудитов? Ростов-на-Дону, 2005 «Феникс»

Литература, рекомендованная детям.

1. Всё обо всех в 5-ти том. М. 1996 г.
2. Всё обо всём в 10-ти том. М. 1994 г.
3. Вуджек Т. Тренировка ума. Спб. 1996 г.
4. Даль В.И. Толковый словарь живого великорусского языка в 4-х томах М.1981г.
5. Игры для весёлой компании Екатеринбург 2004 г
6. Кноп К., Зейдельман Я . Как оформлять вопросы электронная версия
6. Левитас Алексадр Курс молодого вопросника Интернет
7. Остров Григорий Всемирная история в изложении «знатока» со стажем Интернет
7. Поникаров Е.Г. «Что? Где? Когда?» Интернет
8. Поташёв М.О. Почему вы проигрываете в ЧГК? Интернет
9. Почти всё для разгадывания кроссвордов Харьков 1999 г.
10. Ратнер Илья «Типичные ошибки начинающих вопросников» Интернет
11. Снятковский Антон «Автобиография Пушкина» Интернет
10. Справочник необходимых знаний М.2001 г
11. Что такое, кто такой? В 3-х т. М. 1990 г.
12. Школьная энциклопедия «Руссика» М. 2003 г.
13. Я познаю мир многотомная детская энциклопедия М.1990

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 2.
План турниров игровой практики членов клуба

Дата	Мероприятие
13.09	Кубок знаний среди 3-11 классов школ города
20.09	Турнир «Соликамская осень»
27.9	1 тур Молодежного Кубка Мира (МКМ)
4.10	1тур Чемпионата города среди 9- 11 кл- Синхрон «Выборгская русалочка»
4.10	1тур Чемпионата города среди 6- 8 кл- Синхрон «Проба ума» 1 тур
10.10	1тур Чемпионата города среди 3-5 классов- Синхрон «Золотая осень»
11.10	1 тур синхрона Школьный Открытый Кубок (ШОК ГУАП)
18.10	Кубок малых городов
25.10	2 тур Молодежного Кубка Мира (МКМ)
1.11	2 тур Чемпионата города среди 9- 11 кл
8.11	2тур Чемпионата города среди 6- 8 кл
14.11	2 тур Чемпионата города среди 3-5 классов- Синхрон «Сказочный сундучок»
15.11	1 тур Кубка Прикамья
22.11	3 тур Молодежного Кубка Мира (МКМ)
29.11	Синхрон «Окно в Европу»
6.12	3 тур Чемпионата города среди 6-8кл
6.12	3тур Чемпионата города среди 9-11 кл
13.12	4тур Молодежного Кубка Мира (МКМ)
18.12	5 –й Кубок ПГРЭС
20.12	2 тур синхрона Школьный Открытый Кубок (ШОК ГУАП)
27.12	Городской Новогодний турнир
3-6.01	Межрегиональный турнир “Солёны уши”
17.01	5-й тур МКМ
22.01	«29 – будем мерять!!!»
24.01	3 тур синхрона Школьный Открытый Кубок (ШОК ГУАП)
31.01	2 тур Кубка Прикамья
6.02	Чемпионат города среди 3-5 классов 4 тур
7.02	4 тур Чемпионата города среди 9- 11 кл
14.02	6 МКМ
14.02	Интеллектуальный турнир “День Святого Валентина”
21.02	4 тур Чемпионата города среди 6- 8 кл- Синхрон “Проба ума” 2 тур
28.02	Кубок Голливуда
7.03	7 тур МКМ Кубок Василисы Премудрой
1403	3 тур Кубка Прикамья
21.03	Молодёжный кубок городов.
2803	Кубок Сибири по ЧГК
27.03	Чемпионат города среди 3-5 классов 5 тур
4.04	5 тур Чемпионата города среди 6- 8 кл- Синхрон “Проба ума” 3тур
4.04	4 тур Чемпионата города среди 9- 11 кл
1104	4-й Кубок Учебных заведений г. Добрянки ТУЗ
18.04	Торжественное закрытие интеллектуального сезона

Приложение3 Воспитательная работа клуба

Воспитание осуществляется в процессе проведения занятия.
Родительские собрания: «Чему мы учимся», «Наши достижения»
Поздравление именинников, международные праздники.

План мероприятий воспитательной работы

Месяц	Мероприятие	Место	Охват
Сентябрь	Турнир в рамках месячника права	Акт.зал школы№2	Дети
Октябрь	Родительское собрание	Акт. Зал школы №2	Родители
Ноябрь	Викторина по Истории страны	Логос	Дети и родители
Декабрь	Празднование Нового года	Логос	Дети и родители
Январь	Игра «Выбор профессии»	2 школа	Дети
Февраль	Игра «Пара – ход»	Логос	Дети
Март	Родительское собрание «Наши достижения»	2 школа	родители
Апрель	Вечер юмора	Логос	Дети и родители

Приложение 4. Программа летнего профильного отряда «Интеллект»

Пояснительная записка

В процессе работы выделяется группа наиболее активных ребят из разных школ – потенциальных членов сборной города. Этот отряд даёт им возможность поближе узнать друг друга, лучше подготовиться на следующий сезон для выступлений на краевом и мировом уровне. Особенностью работы отряда является уникальное сочетание учебного и досугового плана работы – мероприятия из обоих планов каждый день дополняют друг друга, позволяя детям не только закрепить полученные знания, но и тут же их проверить в игровой программе. Так же каждый день будут проводиться подвижные игры, что позволит участникам отряда развиваться не только интеллектуально, но и физически.

Цели и задачи

Цель программы – вывести детей на качественно новый уровень игры.

Задачи:

- организация тренировочного процесса с использованием средств ТСО
- формирование новых составов команд
- создание благоприятного морального климата в новых командах
- подготовка команд к кубку Логоса по «Что?Где?Когда?»

Участники отряда

В отряд принимаются призёры городских чемпионатов по интеллектуальным играм и лидеры команд-участниц данных чемпионатов. Прочие дети принимаются только при наличии свободных мест в отряде.

План досуговой работы

№ дня	Мероприятия	Продукт
1	Кто мы?	Огонёк знакомства
2	Мельница	Чгк по кругу
3	Ум за разум	Игра с ТСО
4	Десятка	Игра
5	Мафия	Игра
6	ЧГК	Игра с ТСО
7	Рискуй	Игра
8	Интеллектуальный биатлон	Игра
9	Интеллектуальный покер	Игра
10	Крокодил	Игра
11	Эрудит-квартет	Игра
12	Своя игра (командная)	Игра
13	Своя игра (личная)	Игра
14	Пентагон	Игра
15	Игра без правил	Игра
16	Надувалки	Игра
17	Последний знаток	Игра
18	Ай да мы!	Огонёк прощания

План учебной работы

№ дня	Мероприятия	Продукт
1	Кто мы?	Тесты, анкеты
2	Игровые специализации	Семинар
3	О, счастливчик!	Игровой практикум
4	Стратегия игры Десятка, особенности заданий	Семинар
5	Микроклимат команды – составляющие успеха	Лекция
6	Виды вопросов ЧГК-1	Лекция
7	Виды вопросов ЧГК-2	Практикум
8	Способы взятия вопросов	Семинар
9	Необходимые знания для успеха	Лекция
10	Обсуждение в команде-1	Семинар с ТСО
11	Обсуждение в команде-2	Практикум
12	Особенности командной «Своей игры»	Семинар
13	Стратегия личной «Своей игры»	Семинар-практикум
14	Стратегия игры «Пентагон»	Лекция
15	Юмор и ЧГК	Семинар
16	Особенности игры «Надувалка»	Практикум
17	Чего не хватает для победы?	Семинар
18	Чему мы научились?	Рефлексия, анкеты

Распорядок дня

- 8.30 – сбор отряда, зарядка
- 9.00 – завтрак
- 9.30 – интеллектуальная разминка
- 10.00 – работа по учебному плану
- 12.00 – спортивные игры на улице
- 13.00 – обед
- 13.30 – работа по досуговому плану
- 15.00 – подведение итогов дня

Приложение 5. Материалы годовых аттестаций

Зачётное задание по курсу «Основы Что? Где? Когда?»

Ответы пишутся на отдельном листе. Указывайте номер задания и вопроса. Не забудьте написать имя, фамилию и название команды. Желаю удачи!

1. Постарайтесь ответить на следующие вопросы ЧГК (за каждый вопрос - по 1 баллу):

А) Напишите известную русскую пословицу, являющуюся последней строкой стихотворения В. Гафта:

"Черепашки не торопятся -
Не спеша в них мудрость копится.
Очень медленно ползут,
Словно тяжести везут.
Не спеши, если забудешь: [...]".

Б) У Сифа были очень известные родители. А кто были его бабушка и дедушка?

В) В испанских хрониках имя этого монарха известно как Хуан Безумный. А как его называют в российских источниках?

Г) В знак глубокого уважения к гению этого человека Бальзак всегда снимал шляпу, когда говорил о нем. Кто этот человек?

Д) Поисковая система компьютерного словаря "Мультилекс" утверждает, что в статьях, выданных в ответ на запрос по этому русскому слову, упоминаются следующие слова и словосочетания: стенокардия, мерзкий человек, детка, рыба, местный заправила, предрассудок, бородавка. Перевод какого слова искали в словаре?

Е) Отгадайте русскую загадку:

В белом городе,
В темном подвале
Стоят в одной бочке:
Царево вино,
Царицын мед,
Разно, не смешано.

Ё) Он художник, строитель, бегун, жонглер. Невзирая на это, он тунец, причем злостный. Кроме того, он может развивать мощность в несколько лошадиных сил. Напишите его имя..

Ж) В 1827 г. в Париже всего на несколько недель возникла мода на открытую женскую шею. Какой подарок в 1827 г. прислал королю Карлу X один восточный владыка?

З) Собака породы чау-чау родом из Китая, где использовалась как охотник, сторож, пастух, упряжная собака и т. д. Словом, собака на любой вкус. Уважаемые знатоки, как с американского жаргона переводится слово "чау"?

И) Он был великим и милым, бронзовым и гранитным, гипсовым и разным. А в 2002 году благодаря стараниям одного московского рок-музыканта а ныне театрального деятеля и сельского жителя он стал Шоколадным. Напишите пожалуйста его фамилию, имя и отчество.

2. Напишите апелляцию на снятие или зачёт любого из этих вопросов с соблюдением структуры подачи апелляции (максимально полная апелляция – 5 баллов).

3. Вопросы по 1 баллу:

- 1) Что нужно в первую очередь для игры в ЧГК?
- 2) Как называется документ, регламентирующий правила спортивного ЧГК?
- 3) Что обязаны предоставить вам организаторы турнира, если вы хотите подавать апелляцию?
- 4) Как рифмуются строчки в рубаи Омара Хайяма?
- 5) Сколько человек входят в состав Апелляционного Жюри?

Ответы:

БЛОК 1. Тише едешь, дальше будешь; не было; Иван Грозный; сам Бальзак; жаба; яйцо, Карлсон, жираф, еда, А.С. Пушкин.

БЛОК 2. Оценивается наличие аргументации, ссылки на источники.

БЛОК 3. Желание, кодекс, текст вопросов, 1,2 и 4; 3.

Оценка результатов

Ребёнок, окончивший 1 год обучения, пишет контрольную работу. Максимальное количество баллов – 20, время на выполнение - 35 минут.

Учащийся переводится на 2-й год обучения, если набирает 12 и более баллов.

Учащийся 2-го года обучения к концу года должен сдать: 5 вопросов ЧГК, по 1-му заданию игр Десятка, Тройка, Своя игра, Пентагон, при этом не менее 1 заданий в аудио или медиа формате.

Учащийся 3-го года обучения пишет научно - исследовательскую работу по профилю «Интеллектуальные игры».

Примерный список тем (учащийся может предложить свою тему):

1. Развитие интеллектуальных игр в Кировской области.
2. Психологический климат в команде знатоков.

3. Важность разделения ролей в шестёрке знатоков.
4. Актуальность интеллектуальных игр для развития школьника.
5. Тренировка Интеллектуального клуба как форма воспитания школьника.
6. Интеллектуальные игры в Кирове: прошлое, настоящее и будущее.
7. Влияние интеллектуальных игр на успеваемость учащихся.
8. Годовой круг мировых интеллектуальных школьных турниров – особенности и сходство.
9. Особенности организации интеллектуального турнира для 3-5 классов.
10. Особенности летнего лагеря знатоков.

Приложение 6. Методические материалы

Данные материалы входят в сборник разнообразнейших интеллектуальных игр и готовых игровых заданий к ним, используемых на тренировках Городского интеллектуального клуба г. Добрянки в 2005-06 учебном году. Пособие могут использовать в своей деятельности педагоги-организаторы, классные руководители, вожатые и воспитатели летних лагерей, старшеклассники. Составитель педагог дополнительного образования президент Городского интеллектуального клуба МОУ ДОД ЦДОД «Логос» Барышников Александр Евгеньевич – автор данной программы.

Личности

Игра также известна под названием «Да - нет». Ведущий загадывает какого-то человека и отвечает на наводящие вопросы игроков только да или нет (к примеру, он жив ? – да, он- президент России? – нет и т.п.) Загадываемые личности могут быть из любых сфер жизни, единственное условие – чтобы их знали дети. Ниже приведён список личностей, которые загадывались в нашем клубе. Далее, по мере увлечения этой игрой детей, можно переключаться на персонажей книг и фильмов.

В. В. Путин
А.С. Пушкин
Жанна Д Арк
Анна Курникова
Брюс Уиллис
Николай Валуев
Нелли Уварова
М.В. Ломоносов
Н. Королёва
Уолт Дисней
Дарья Донцова
А. Гитлер

Рома Зверь
Ю. Гагарин
С. Жигунов
Ведущий
Вупи Голдберг
Ирина Хакамада
Жак-Ив Кусто
Жанна Фриске
А. Цекало
А. Шварцнеггер

Контакт

Суть игры: дети угадывают слова, спрашивая их определения начинающиеся на предложенную ведущим букву. Существует два варианта этой игры – попроще и посложнее. В простом варианте после того как ребёнок произносит определение слова у ведущего есть 5 секунд на то, чтобы отбить это определение (например слово на букву х , ребёнок – такой фрукт, ведущий – нет, не хурма). Если ведущий не успел отбить определение, он говорит 2-ю букву загаданного слова и т.д., пока дети не угадают слово. После того, как дети освоятся в игре, можно переходить к её классическому варианту – суть та же, но теперь ведущий не отбивает определение, произнесённое ребёнком, до тех пор, пока другой ребёнок не произнесёт слово «Контакт». После этого оба ребёнка вместе хором считают до пяти, а потом, если ведущий не отбил определение, произносят задуманное ими слово. Если слова совпали, ведущий говорит 2-ю букву загаданного слова и т.д., пока дети не угадают слово.

Слова:

Плеск
Колдобина
Тризна
Чердак
Слепок
Крематорий
Ворот
Овраг
Рекомендация
Трясогузка
Бластер
Граница
Дистрофик
Анатомия
Эквивалент
Устроитель
Финт
Вантуз

Шля
Черепок
Ботаника
Дисциплина
Влияние
Зависимость
Пищаль
Лизинг
Шлакоблок
Жанр
Принцип
Аппликация
Ягдташ
Штуцер
Кульман
Реликт
Ступица
Трость
Мемуары
Щиколотка
Ель
Брюква
Дискант
Гланды
Карат
Долото
Толчок
Колокол
Мистраль
Линолеум
Отражение
Хомяк

Шапка

Игра питерских знатоков, очень интересная и забавная. Правила следующие: каждый игрок пишет заранее оговоренное количество слов, каждое на отдельной бумажке, сворачивает бумажки и бросает их в шапку. Все слова должны быть именами нарицательными, в именительном падеже. После этого по жребию получает себе напарника. Все игроки садятся в круг, при этом напарники должны сидеть напротив и по кругу передают шапку. Цель объяснить как можно больше слов за 15 секунд, при объяснении нельзя использовать однокоренные слова. Слово, названное напарником, игрок оставляет у себя. Шапка ходит по кругу, пока там не кончатся слова. После этого игроки считают сколько у их пары бумажек со словами. Побеждает пара, у которой окажется больше всего угаданных слов.

Интеллектуальная завалинка

Другое название этой игры Надувалки . "Завалинка" состоит из двух основных частей.

В первой части игры каждая команда получает лист бумаги, на котором написано 10 слов. Обычно это редкие и мудрёные слова, которые известны далеко не всем. За отведённое время (20-30 минут) команда обязана придумать определение для этого слова, выглядящее максимально реалистично. Задача этой части игры - не написать верное определение, а создать такое, на которое "купится" как можно больше людей. По окончании этого времени листки сдаются ведущему, который перемешивает их, добавляя листок с настоящими определениями этих слов.

Во второй части игры ведущий читает вслух все определения для каждого слова, включая настоящее. Читаются они один - два раза. За это время команды должны внимательно прослушать все определения и выбрать для себя то, которое, по их мнению, является правильным. После прочтения команды устно или письменно голосуют за то определение, которое кажется им верным уст. Если команда проголосовала за верное определение, она получает 2 очка. Если же она проголосовала за одно из определений, придуманных соперниками, то команда-автор такого определения получает 1 балл. Таким образом, за каждую команду, "купившуюся" на определение, команда, придумавшая его, получает по одному баллу. После окончания голосования по каждому слову ведущий объявляет, какое определение было верным. Когда все определения зачитаны, подсчитываются очки. Победителем считается команда, набравшая больше всего очков. При равенстве очков места делятся. Вот слова-надувалки, игравшиеся в нашем клубе.

1. ПедрЕль – испанский композитор
2. ДерезА – род колючих кустарников семейства паслёновых
3. ХАус – камышовая кошка
4. Хуль – норвежский писатель
5. ЧуфА – травянистое растение в Африке
6. АрхилОх – древнегреческий поэт
7. Притворяшки – семейство жуков
8. ПрогенИя – аномалия прикуса
9. ПЕкос – р. в США, лев. приток Рио-Гранде
10. ПекторАль – шейное металлическое украшение в Древнем Египте.
11. БУБЕ (самоназвания буби, фернандцы, едийе, адиджа) - народность общей численностью 65 тыс. чел., проживающая на территории Экваториальной Гвинеи.
12. БаБИзм – религиозное учение секты бабидов, основанной Бабом в 19в.в Иране.
13. БабирУсса – нежвачное парнокопытное животное семейства свиней.
14. ЖудЕц – адм.-территориальная единица (уезд) в Румынии.

15. Поплин – ткань из хлопка, шёлка или хим. волокон, имеющая поперечные рубчики.
16. ЛяссЕ – закладка, приклеиваемая к корешку книги.
17. МаБУ – китайский деревянный духовой музыкальный инструмент.
18. ФахУри – Омар, арабский писатель
19. СекуринЕга – род кустарников сем. молочайных.
20. СпондилИт – воспалительное заболевание позвоночника.
21. АланИн – моноаминомонокарбоновая кислота
22. СтавАнгер – город и порт в Норвегии
23. ФарабИ – арабский философ 1в. Н.э.
24. КИжуч – рыба семейства лососей
25. Дога – сов. Композитор
26. ДУррес – город в Албании
27. ЛОхнер – нем. Живописец 15 века
28. ПедотрИб – учитель гимнастики в Др. Греции
29. ХуАрес – нац. Герой Мексики, живший в 19 веке.
30. ЧарЫш – река на Алтае
31. баскунчАк – озеро в астраханской области
32. ЗаднИрру – молдавский поэт 20 века
33. Задруга – семейная община у южных славян
34. ПонтАно – Джованни, итальянский писатель 15в, классик эпохи Возрождения.
35. ПопаЯн – город в Колумбии
36. ПопигАй – река на северо-Западе Восточной Сибири.

Задания к игре «Крокодил»

Эта весёлая игра несомненно придётся по нраву вашим детям. Суть игры очень проста – надо показать какую-нибудь известную фразу только с помощью жестов, не используя язык. Заранее можно договориться о значении некоторых жестов, к примеру количество слов в фразе, номер показываемого человеком слова, знак, что слово угадано (оттопыренный вверх большой палец) и т.п. Человек, угадавший фразу, показывает следующую. Мы предлагаем вам 150 лучших фраз, сыгранных на занятиях нашего клуба.

1. Губы у тебя – алая петля
2. Звёздные войны
3. Пошлю его на небо
4. Присниться не забывай
5. Малыш, ты меня волнуешь
6. Моя прекрасная няня
7. Вопрос мне покоя не даёт
8. Оставайся сама собой
9. Матрица
10. Не нажмёт на стоп-кран

11. Звери
12. Придётся возвращаться и уснуть
13. Это мы не проходили
14. Преступление и наказание
15. Не родись красивой
16. Я дышу тобой
17. Но замуж не пойду
18. Напитки покрепче, слова покороче
19. Последний звонок
20. Утону в глазах твоих зелёных
21. В мире животных
22. Школьный базар
23. Утром навсегда расстанемся
24. Тихий вечер так прозрачен, невесом
25. Властелин колец
26. Славься, страна, мы гордимся тобой
27. Большая перемена
28. Пойдём копать картошку
29. Любовь зарядила дожди пистолеты
30. До свиданья , мой любимый город
31. Спи, моя радость, усни
32. Скажи, красавица, чего не нравится
33. Я хочу быть с тобой
34. Спят усталые игрушки
35. Люба, дети и завод
36. Ты во мне
37. Не подходи ко мне
38. Я оглянулся посмотреть
39. Одеяла и подушки ждут ребят
40. Мы раскачаем этот мир
41. Я беременна это временно
42. Сердитый волк рысцою пробегал
43. Сто процентов любви и немножко ещё
44. Белый снег, серый лёд
45. Волк и телёнок
46. Ты отказала мне два раза
47. Твоя невеста честная
48. Кто в доме хозяин
49. Новые русские бабки
50. Я танцую пьяный на столе
51. Убей меня нежно
52. Группа крови на рукаве
53. Деловая колбаса
54. Притяженья больше нет
55. Постой паровоз, не стучите колёса

56. Никто не услышит
57. И накрашенная страшная, и ненакрашенная
58. Ты меня на рассвете разбудишь
59. Заряди мозги
60. Зарядка для хвоста
61. Дневной дозор
62. Ты мне прямо скажи
63. Послушай, это недолго
64. Ты – морячка, я – моряк
65. Улыбаемся и машем
66. Цирк сгорел, клоуны разбежались
67. Позови меня с собой
68. мы пойдём с конём
69. Весёлые картинки
70. Я не вернусь
71. Всё уладим с помощью зонта
72. Не думай о секундах свысока
73. Суперсемейка
74. Место для шага вперёд
75. Ты любишь конфеты
76. Класный журнал
77. У неё глаза - два бриллианта
78. Хочешь, я убью соседей
79. Чокнутый профессор
80. Ели мясо мужики
81. Скорая помощь
82. Нас обманут, ничего не дадут
83. Свет далёких планет
84. Перерыв на обед
85. кукол дёргают за нитки
86. Плачущее небо под ногами
87. Бутылка кефира, полбатона
88. Моргалы выколю, пасть порву
89. Я сажаю алюминиевые огурцы
90. Он танцевал как Бог
91. утренний отель, кофе и туман
92. Всё хорошо, прекрасная маркиза
93. ваш малыш всегда сухой
94. Не спи, замёрзнешь
95. на своём стальном коне
96. Кто форму держит?
97. Покроется небо пылинками звезд
98. Хулиганы зрения лишают
99. в поисках Немо
100. Утомлённые солнцем

101. По реке плывёт кирпич
102. Когда я стану кошкой
103. Зимняя вишня
104. Музыка нас связала
105. Фабрика звёзд
106. Зачем топтать мою любовь
107. Большая стирка
108. Мы ждём перемен
109. Лягушка – путешественница
110. Мы охотники за удачей
111. Пеппи – длинный чулок
112. Верхом на звезде
113. Тонкий шрам на любимой попе
114. Я ухожу- ухожу красиво
115. Звёздные войны
116. луч солнца золотого
117. Голубой вагон бежит, качается
118. охотники за привидениями
119. короли и капуста
120. кавказский пленник
121. Златая цепь на дубе том
122. Мы подошли из-за угла
123. Унесённые ветром
124. Розовая пантера
125. плакала берёза
126. твой папа оторвёт мне башку
127. танцы на воде
128. Это моя лучшая зима
129. Дай ей в печень легонько
130. Трус не играет в хоккей
131. Хлопай ресницами и взлетай
132. киндер сюрприз
133. Тихо шифером шурша крыша едет не спеша
134. Мир, дружба, жвачка
135. Гусь свинье не товарищ
136. Окончен школьный роман
137. Ты налей и отойди
138. Круче нас только яйца
139. Убей меня нежно
140. Поматросил и бросил
141. Любовь холодная война
142. Экипаж машины боевой
143. Просто не дай ему уйти
144. Я на тебе как на войне
145. Зайку бросила хозяйка

146. На себе не показывай
147. Дай мне счастья глоток
148. Жениха хотела, вот и залетела
149. Оторвали мишке лапу
150. Я тебя люблю, но замуж не пойду

Мафия

Эту играют знают и любят многие, на питерском телевидении есть даже такая телепередача, в клубе мы используем эту игру для снятия напряжения у детей и развития коммуникативных навыков.

Основные правила.

Вступление. Маленький городок. Предположим (для определенности), что находится он где-то в Италии (ну куда-то его все-таки надо поместить!). Внезапно всем становится известно, что часть горожан являются членами “итальянской преступной группировки”. В качестве “утешительного приза” становится также известно, что один из горожан на самом деле - комиссар Каттани (интересно, кто-то еще помнит, кто это такой? Впрочем, неважно), который каждую ночь может выяснить про одного из жителей, кто же он на самом деле.

Процесс. Каждый день все оставшиеся в живых (и на свободе) жители решают общим открытым голосованием, кого же им спокойнее видеть в тюрьме. После чего наступает ночь... Ночью мафия убивает одного из своих врагов, комиссар (если он, конечно, еще жив), делает свою проверку. Ну а утром все с испугом открывают утреннюю газету, где написано, кто же из них не пережил эту ночь. И все повторяется сначала (до чьей-либо победы).

Дополнительные статусы. Иногда в городе также оказываются:

- *маньяк* - выступает сам за себя, каждую ночь убивая одного из жителей города. (“третья сила”);
- *стреляющий комиссар* - в случае, если его проверка оказалась успешной (то есть, проверенный житель не относится к честным) убивает его;
- *шериф* - “честный стрелок”;
- *адвокат* - “мафиозный комиссар”;
- *реаниматор* - может спасти от смерти одного из жителей города;
- *доктор* - действует так же, как и реаниматор, но спасенный им житель следующий день проводит в коме - может только говорить;
- *девочка* - проводит ночь с одним из жителей городка, мешая ему при этом выполнять свою спецфункцию. Относится к честным жителям;
- *ревнивец* - ревнивец и есть. Каждый вечер ищет, куда же подевалась девочка, и если находит ее с кем-то, убивает обоих. Такой вот “спецмафиози”;
- *свидетель* - следит за одним из жителей города и в случае его смерти видит его убийцу;

- *хохол* - “кумует”. В случае своей посадки/смерти, тянет за собой и “кума”;
- *оборотень* - отрицательный персонаж, задача которого - выжить, перейд в нужный момент на “другую сторону”. Пока хотя бы один представитель мафии на свободе, ведет себя, как обычный гражданин, но на утро после посадки (или смерти) оного получает его выпавший пистолет;
- *якудза* - отдельный мафиозный клан;
- *ниндзя* - один из якудз, “невидимый” для проверки комиссаром. Комиссар, проверив его, увидит ‘честный житель’;
- *камикадзе* - один из якудз, нацеленный только на поиск комиссара. Если его спецвыбор попадает на комиссара - погибает вместе с ним;
- *самурай* - настоящий японский рыцарь, готовый пожертвовать своей жизнью ради другого. Если враги стреляют в прикрываемого им жителя, погибает вместо того;

Своя игра

Эта игра известна по передачам на канале НТВ, существует несколько её разновидностей. Одна – непосредственно «как в телевизоре», по тем же правилам.

Вторая, так называемая «спортивная «Своя игра», распространенная среди знатоков, имеет несколько отличий от телеварианта. Так темы читаются подряд, игроки их не выбирают, «Котов в мешке» и «аукционов» нет, играется только 1 раунд без удвоения и утроения стоимости вопросов. Эта форма позволяет проводить турниры среди большого количества игроков за короткое время.

Третий вариант, «командная Своя игра», распространена на интеллектуальных турнирах школьников Пермского края, особенность в том, что отвечают на вопросы всей командой и письменно (сдают бумажки после каждой темы).

Следующая разновидность – «Эрудит-квартет» родилась на Украине в 2000-м году. Главная особенность – игра командой из 4-х человек. Правила игры – всего 3 раунда по четыре темы, в 1-м командам называются 4 темы и они решают, какой игрок на какую тему пойдёт, во 2-м сначала объявляется одна тема, после её розыгрыша ещё одна и т.д., в 3-м сначала садятся игроки, а потом им рассказывают, какая тема будет разыгрываться.