

**МБОУ «Приморская СШ им. Героя Советского Союза М.А. Юшкова»**



Муниципальное бюджетное  
общеобразовательное учреждение  
«Приморская СШ им. Героя Советского  
Союза М.А. Юшкова»  
Утверждаю,  
Директор школы Брацук Т.В.Брацук  
Пр. № \_\_\_\_\_ от \_\_\_\_\_ 2023 г.

**Дополнительная общеобразовательная программа  
социально-педагогической направленности  
«ИНТЕЛЛЕКТУАЛ»**

**Возраст обучающихся: 11-17 лет  
Срок реализации: 1 год**

Автор-составитель: педагог дополнительного образования

Кожура Галина Николаевна

п. Приморск 2023 г.

## Информационная карта

Ф.И.О. педагога	Кожура Галина Николаевна
Вид программы	модифицированная
Тип программы	общеразвивающая
Образовательная область	гуманитарные науки
Направленность деятельности	социально-педагогическая
Способ освоения содержания образования	практический
Уровень освоения содержания	стартовый
Уровень реализации программы	среднее общее образование
Формы реализации Программы	групповая
Продолжительность реализации программы	1 год

## **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Введение Федерального образовательного стандарта нового поколения предполагает учёт индивидуальных особенностей каждого обучающегося (включая одарённых детей). Перед школой встаёт сложный вопрос: как способствовать оптимальному развитию одарённых детей? Работа с одарёнными и способными обучающимися, их поиск, выявление и развитие становятся одним из важнейших аспектов деятельности школы.

В Красноярском крае разработана концепция развития региональной системы работы с одарёнными детьми. Создана теоретическая база для решения ключевых проблем одарённости: определения одарённости, её видов, путей идентификации.

Условно можно выделить несколько категорий одарённых детей:

- дети с высокими общими интеллектуальными способностями;
- дети, одарённые в определённой области наук;
- дети с высокими творческими способностями;
- дети, обладающие яркой познавательной активностью и оригинальностью мышления.

Дополнительная образовательная программа базируется на правилах интеллектуальных игр "Что? Где? Когда?" "Брейн-ринг" и смежных с ними аналогах телевизионных интеллектуальных передач, помогает выявлять детей с высокими интеллектуальными способностями, носит ярко выраженный креативный характер, предусматривая возможность творческого самовыражения, творческой импровизации.

### **Интеллектуальные игры помогают:**

- Тренировать память, внимательность, усидчивость и другие полезные качества.
- Развивать логическое мышление.
- Подготавливать дитя к школе.
- Научиться сосредотачиваться на каком-то одном деле.
- Искать решения для разных задач.
- Узнавать новую информацию.
- Мыслить творчески и нестандартно.
- В будущем добиться успеха.

Программа рассчитана на учащихся средних и старших классов, имеющих склонность к интеллектуальным занятиям и достаточный уровень усвоения общеобразовательных программ по истории, географии, литературе и др. областям знаний. Реализация программы создаёт необходимые условия для развития умственных способностей учащихся, их свободного самовыражения и творчества.

Игра, как вид деятельности, представляет собой уникальный феномен действительности. Её многоплановость и функциональность вызывает глубокий интерес в различных областях знаний – философии, этнографии, искусствоведении, психологии. Для ребёнка игра может выступать, как средство саморазвития, самореализации, саморегуляции, стрессового контроля.

Игра способствует раскрытию различных сторон личности, сплочению коллектива, является стимулом неигровых видов деятельности, таких как учёба, труд и т.д. Используя такие игровые формы, как обучающие игры, игровой тренинг, личностно-диагностические игры, социально-ориентационные игры, можно широко вовлекать в игровую деятельность ребят, как младшего, так и старшего возраста. Особое внимание программа уделяет развитию в играх интеллектуальных характеристик личности: памяти, внимания, способности к релаксации и коммуникативности, эрудиции и логики.

Набор в группы объединения осуществляется на добровольной основе из ребят, 5-6 классов средней общеобразовательной школы. Состав группы определяется форматом игровой интеллектуальной команды: 6-8 учащихся – составляют законченный коллектив с постоянным составом. Но в первые годы обучения, когда производится отбор наиболее перспективных в этом направлении ребят, возможен состав из 10 учащихся. Часть их, не вошедшая в командный коллектив по разным причинам, переходит в запасной состав либо выбывает.

**Актуальность программы:** Работа с детьми, обладающими высокими интеллектуальными способностями и оригинальностью мышления чаще всего ограничивается подготовкой к участию в предметных олимпиадах и конкурсах разного уровня. Отсюда возникла необходимость в разработке программы работы с детьми, обладающими высокими общими интеллектуальными способностями, и детьми, обладающими яркой познавательной активностью и оригинальностью мышления.

**Отличительной особенностью** данной программы является то, что она модифицированная – изменена, дополнена и адаптирована к условиям образовательного процесса данного учреждения, и разработана на средний и старший возраст (11-17 лет), в процессе работы дети занимаются самым разнообразным видом деятельности: играют в интеллектуальные игры, участвуют в конкурсах, работают над проектами, учатся работать в команде и т.д.

**Отличительной чертой программы является:** программа создана на основе тренировочных сборов по интеллектуальным играм "Что? Где? Когда?" "Брейн - ринг" среди школьных команд Красноярского края в рамках деятельности районного Фестиваля интеллектуальных игр "Хрустальная сова"

### **Новизна программы.**

В рамках модернизации российского образования (в частности, дополнительного) изменены концептуальные подходы и методологические установки к образовательному процессу.

**Срок реализации программы и режим занятий.** Срок реализации программы 1 год. Занятия по 2 часа 1 раза в неделю, с перерывом 15 минут, 74 часа в год.

**Цель программы** – развитие нестандартного мышления обучающихся и пополнение интеллектуального багажа, развитие навыка использования знаний в повседневной жизни.

### **Задачи программы:**

- обучающие:
  - повышать интеллектуальный уровень обучающихся;
  - обучать собранности, умению принимать решение в критических ситуациях;

- развивающие:
  - развивать познавательный интерес;
  - развивать интеллектуальные навыки, эрудицию, логику, фантазию;
  - развивать коммуникативные навыки;
- воспитательные:
  - создавать мотивацию к постоянному самосовершенствованию и самообразованию;
  - прививать любовь к работе с книгой и другими источниками знаний.

Данная дополнительная образовательная программа базируется на правилах интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?» "Брейн - ринг" и смежных с ней аналогичных телевизионных интеллектуальных передач. Ключевыми понятиями являются понятия «правила игры», «команда», «вопрос».

**Работа по программе состоит из нескольких этапов:**

- знакомство с теоретическими понятиями, с классификацией вопросов, правилами и регламентом игр;
- отработка практических навыков каждой игры;
- игра в команде.

Программа рассчитана на учащихся 5-11 классов. Несмотря на то, что возрастной диапазон, предусмотренный программой, достаточно большой, заниматься по ней может ребёнок с любого возраста, так как вопросы направлены на развитие нестандартного мышления, а не на знания в какой-либо предметной области. Команды для игр формируются по двум возрастным категориям: обучающиеся 5– 8 классов и 9 – 11 классов.

**Форма проведения занятий** – групповая и индивидуальная. После приобретения необходимых теоретических знаний, обучающиеся впоследствии развивают свои практические и игровые навыки в составе сложившихся команд, поэтому практические и игровые занятия преобладают над теоретическими. На практических занятиях отрабатываются конкретные вопросы. В ходе игровых занятий у обучающихся есть возможность проявить приобретённые знания и навыки в комплексе.

**Основные технологии**, используемые на занятиях:

- личностно-ориентированная;
- технология решения изобретательских задач;
- развивающая;
- игровая.

**Основными методами**, используемыми на занятиях, являются частично-поисковый, проблемный, мозговой штурм.

В ходе занятий проводятся психологические тренинги на коллективные ассоциации, на внимательность и концентрацию в группах.

**Для реализации программы необходимы**

- учебно-методические условия:
  - база вопросов игры "Что? Где? Когда?", "Брейн-ринг" и т.п.

- система психологических упражнений на коллективные ассоциации, на внимательность и концентрацию в группах;
- материально-технические условия:
- помещение для занятий,
- компьютер, медиапроектор, экран,
- брейн-системы.

**В конце года обучающиеся**

- должны знать:
- правила и регламент основных интеллектуальных игр;
- должны уметь:
- самостоятельно организовывать и проводить интеллектуальные игры,
- работать в команде.

Кроме того, обучающиеся разовьют жизненно важные компетенции: социальную, коммуникативную, поликультурную, информационную, продуктивной творческой деятельности.

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего часов	Из них:		Формы контроля
			Теоретичес кие	Практическ ие	
	<b>Вводное занятие</b>	2	1	1	
<b>1.</b>	<b>Вопрос – основа игры</b>	3	1	2	Составление вопросов для игры (зачёт)
<b>2.</b>	<b>Алгоритм поиска ответов</b>	5	2	3	
<b>3.</b>	<b>Эрудиция – ключ к успеху</b>	5	1	4	
<b>4.</b>	<b>Как работать с книгой</b>	5	1	4	
<b>5.</b>	<b>Принципы игры в команде</b>	7	1	6	тренинг
<b>6.</b>	<b>Игра «Что? Где? Когда?»</b>	10	1	9	тренировочные игры, турниры между командами
<b>7.</b>	<b>Игра «Брейн-ринг»</b>	10	1	9	тренировочные игры
<b>8.</b>	<b>Игра «Эрудит-лото»</b>	9	1	8	тренировочные игры турниры между командами
<b>9.</b>	<b>Игра «Эрудит-квартет»</b>	9	1	8	тренировочные игры
<b>10.</b>	<b>Игра «Своя игра»</b>	9	1	8	турниры между командами
<b>11.</b>	<b>Районные интеллектуальные игры</b>				Участие в 16 районном фестивале интеллектуальных игр "Хрустальная сова". Районный очно-заочный интеллектуальный марафон "Родное Причулымье"
	<b>итого</b>	74	12	62	

## Содержание программы

### **Введение в программу- 2 часа**

Цель и задачи кружка. План работы и порядок проведения занятий

### **Раздел 1. Вопрос – основа игры -3 часа**

#### **1.1. Требования к вопросам. Типы вопросов**

##### ***Теория***

Требования к вопросу: содержащаяся информация, формулировка, путь к ответу, ответ, источник информации.

Типы вопросов: отбор, мозаика, этимология, «Что сказал N...», проблема, аллегория, исторический фон, логическая задача, составной, нонсенс, «Загадка Леонардо», неявная подсказка, каламбур.

Вопросы на конкретные знания как исключение.

##### ***Практика***

Анализ вопросов. Определение типа и классификация вопросов

#### **1.2. Технические приёмы составления вопросов**

##### ***Теория***

Работа над вопросом. Нестандартное мышление. Необычное – в обычном. Приёмы составления вопросов: одноходовки и многоходовки, метки, «повернуть и вывернуть».

##### ***Практика***

Анализ вопросов с точки зрения приёма его составления.

Индивидуальная работа. Составление вопросов с использованием разных приёмов

#### **1.3. Смысловое и стилистическое оформление вопросов**

##### ***Теория***

Смысловое и стилистическое оформление вопросов. Приёмы шифрования информации

##### ***Практика***

Анализ вопросов – определение приёма шифрования информации, нахождение ошибок.

Индивидуальная работа. Оформление вопроса.

### **Раздел 2. Алгоритм поиска ответов- 5 часов**

#### **2.1. Фильтрация информации в вопросе. Ключевое слово**

##### ***Теория***

Информация в вопросе и её фильтрация. Ключевое слово

##### ***Практика***

Анализ вопросов – нахождение ключевого слова и наиболее важной информации

#### **2.2. Построение логических цепочек**

##### ***Теория***



Логическая цепочка. Логика составления вопроса. Как строить логическую цепочку

**Практика**

Анализ вопросов – определение логики составления. Выстраивание логической цепочки.

**2.3. Приёмы зашифровки информации. Отсечки**

**Теория**

Информация. Зашифровка информации. Приёмы зашифровки. Отсечки

**Практика**

Анализ вопросов – определение приёма, которым зашифрована информация. Составление вопросов

**2.4. Ответ на вопрос**

**Теория**

Какие бывают ответы. Ответы правильные и неправильные, интересные и неинтересные

**Практика**

Анализ ответов на вопросы

**Раздел 3. Эрудиция – ключ к успеху-5 часов**

**3.1. Эрудиция. Принципы эрудиции**

**Теория**

Эрудиция, эрудированность. Образованность и эрудиция. Принципы интеллектуальной разминки. Принцип разносторонности знаний.

**3.2. Интеллектуальная разминка**

**Теория**

Разминка. Интеллектуальная разминка. Цель интеллектуальной разминки. Требования к вопросам и заданиям

**Практика**

Подбор вопросов для интеллектуальной разминки. Проведение интеллектуальной разминки

**Раздел 4. Как работать с книгой-5 часов**

**4.1. Приёмы работы с книгой**

**Теория**

Роль книги для интеллектуального развития. Автор. Заголовок. Выходные данные. Аннотация и оглавление. Иллюстративный материал. Приёмы работы с книгой: план, выписки, пометки, записи, тезисы, конспект

**Практика**

Работа с книгой – наблюдение над внешними данными книги, переработка информации

**4.2. Специфические приёмы для составления вопросов**

**Теория**

Приёмы составления вопросов

**Практика**

Составление вопросов по книге

## **Раздел 5. Принципы игры в команде - 7 часов**

### **5.1. Команда – единый механизм**

#### ***Теория***

Команда как особый вид коллектива. Отличие команды от группы

### **5.2. Непрерывность обсуждения. Умение слушать**

#### ***Теория***

Обсуждение. Непрерывность обсуждения. Слушание. Умение слушать. Особенности обсуждения в команде

#### ***Практика***

Работа в группах – обсуждение вопроса

### **5.3. Командное выстраивание логической цепочки**

#### ***Теория***

Логика. Логическая цепочка. Особенности командного выстраивания цепочки

#### ***Практика***

Работа в группах – выстраивание логической цепочки

### **5.4. Формирование команд**

#### ***Практика***

Формирование команд

### **5.5. Основные игровые амплуа и их функции**

#### ***Теория***

Игровое амплуа. Капитан команды. Генератор идей. Критик. Функции игроков

#### ***Практика***

Психологические упражнения, тесты на определение роли. Распределение командных ролей

### **5.6. Специализация игроков по сферам знаний**

#### ***Теория***

Классификация областей знаний

### **5.7. Психологический климат в команде**

#### ***Теория***

Роль взаимоотношений членов команды. Психологическая совместимость. Психологический климат

#### ***Практика***

Психологические тесты на определение психологической совместимости игроков.

Работа в группах – упражнения на создание благоприятного психологического климата в команде

### **5.8. Отработка взаимодействия в командах**

### ***Практика***

Работа в группах – отработка игры в шестёрках

## **Раздел 6. Игра «Что? Где? Когда?»- 10 часов**

**6.1.** Игра «Что? Где? Когда?» как одна из интеллектуальных игр

### ***Теория***

История игры, основные принципы, правила игры. Три основные формы: классическая, спортивная, синхронная. Игры со зрительным залом

**6.2.** Технические и организационные нюансы подготовки игры

### ***Теория***

Подготовка игры. Особенности проведения турнира «Что? Где? Когда?». Как интересно скомпоновать программу

### ***Практика***

Организация турнира

**6.3** Подбор и редактирование пакета вопросов

### ***Практика***

Индивидуальная работа – подбор вопросов для проведения турнира. Работа в группах – редактирование пакета вопросов

**6.4.** Проведение игры

### ***Игра***

Работа в командах – проведение турниров «Что? Где? Когда?»

## **Раздел 7. Игра «Брейн-ринг» -10 часов**

**7.1.** Игра «Брейн-ринг» как одна из интеллектуальных игр

### ***Теория***

Регламент игры. Особенности игры «Брейн-ринг». Отличие от «Что? Где? Когда?»

**7.2.** Требования к вопросам на «Брейн-ринге»

### ***Теория***

Оценка сложности вопроса. Особенности вопросов для «Брейн-ринга»

### ***Практика***

Индивидуальная работа – составление вопросов. Работа в группах – анализ и редактирование вопросов

**7.3.** Особенности распределения ролей и общения в команде

### ***Теория***

Особенности общения при игре в «Брейн-ринг». Изменение функций капитана

**7.4.** Проведение игры

### ***Игра***

Работа в командах – отработка взаимодействия в «Брейн-ринге»

## **Раздел 8. Игра «Эрудит-лото»- 9 часов**

### **8.1. Игра «Эрудит-лото» как одна из интеллектуальных игр**

#### ***Теория***

История игры. Регламент. Основные принципы игры

### **8.2. Вопросы для «Эрудит-лото»**

#### ***Теория***

Как интересно составить вопросы для «Эрудит-лото». Виды вопросов: вопрос на редкий факт, вопрос с подковыркой, вопрос с нестандартным выходом, вопрос с невероятным ответом, отрицательная форма вопроса, вопрос с усложнённой формой. Как не стоит составлять вопросы «Эрудит-лото»

#### ***Практика***

Индивидуальная работа – составление вопросов. Работа в группах – анализ и редактирование вопросов

### **8.3. Проведение игры**

#### ***Игра***

Работа в командах – проведение игры «Эрудит-лото»

## **Раздел 9. Игра «Эрудит-квартет»- 9 часов**

### **9.1. Игра «Эрудит-квартет» как одна из интеллектуальных игр**

#### ***Теория***

Особенности игры. Регламент

### **9.2. Вопросы для «Эрудит-квартета»**

#### ***Теория***

Особенности вопросов. Как интересно составить вопросы для «Эрудит-квартета»

#### ***Практика***

Индивидуальная работа – составление вопросов. Работа в группах – анализ и редактирование вопросов

### **9.3. Проведение игры**

#### ***Игра***

Работа в командах – отработка взаимодействия в «Эрудит-квартете»

## **Раздел 10. Игра «Своя игра»- 9 часов**

### **10.1. «Своя игра» как одна из интеллектуальных игр**

#### ***Теория***

Виды игры: индивидуальная, командная. Основные принципы игры. Регламент

### **10.2. Тактика игры**

#### ***Практика***

Работа в группах – отработка взаимодействия в «Своей игре»

### 10.3. Проведение игры

#### *Игра*

Работа в командах – проведение игры

**Планируемые результаты.** Использование программы «Интеллектуал» позволит достичь следующих результатов:

личностных	метапредметных	предметных
<p>Развитие любознательности и формирование интереса к интеллектуальным играм, развитие интеллектуальных и творческих способностей учащихся. формирование позитивных отношений школьника к базовым ценностям общества (человек, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом; формирование коммуникативной, этической, социальной компетентности школьников.</p>	<p>Овладение элементами самостоятельной организации деятельности, что включает в себя умения ставить цели и планировать личную учебную деятельность, оценивать собственный вклад в деятельность группы, проводить самооценку уровня личных учебных достижений; освоение приемов исследовательской деятельности, формирование приемов работы с информацией, понимания информации, представленной в различной знаковой форме — в виде таблиц, диаграмм, графиков, рисунков и т.д.; развитие коммуникативных умений и овладение опытом межличностной коммуникации, корректное ведение диалога и участие в дискуссии; участие в работе группы в соответствии с обозначенной ролью; <i>Регулятивные универсальные учебные действия</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>-предвосхищать результат.</li><li>- адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок.</li><li>-концентрация воли для преодоления интеллектуальных затруднений и физических препятствий;</li><li>- стабилизация эмоционального состояния для</li></ul>	<p>Формирование представлений о важности интеллектуального развития человека, о значении культурного опыта человечества; освоение базовых знаний, необходимых для дальнейшего изучения систематических курсов гуманитарных наук; применение полученных знаний и умений для решения практических задач в повседневной жизни, для осознанного соблюдения норм и правил поведения в обществе; умение приводить примеры, используя образы литературы и искусства.</p>

	<p>решения различных задач.</p> <p><i>Коммуникативные универсальные учебные действия</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ставить вопросы; обращаться за помощью; формулировать свои затруднения;</li> <li>- предлагать помощь и сотрудничество;</li> <li>- определять цели, функции участников, способы взаимодействия;</li> <li>- договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности</li> <li>- формулировать собственное мнение и позицию;</li> </ul> <p><i>Познавательные универсальные учебные действия</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ставить и формулировать проблемы;</li> <li>- осознанно и произвольно строить сообщения в устной и письменной форме, в том числе творческого и исследовательского характера;</li> <li>- узнавать, называть и определять объекты и явления окружающей действительности в соответствии с содержанием учебных предметов.</li> </ul>	
--	---	--

**Контроль и оценка планируемых результатов деятельности:** Осуществляется текущий и промежуточный контроль. Текущий контроль- участие в школьных и муниципальных играх. Итоговый контроль - участие команд в 16 районном фестивале интеллектуальных игр "Хрустальная сова", районном очно - заочном интеллектуальном марафоне "Родное Причулымье", участия в краевом КУБКЕ ГУБЕРНАТОРА. Промежуточный контроль – 2 раза в год в форме зачёта.

### Календарный учебный график

№ п/п	Число	Форма занятий	Количество часов	Тема занятий
1		Беседа		<b>Вводное занятие.</b> Правила игры в команде. Инструктаж.
2		Беседа, анкетирование	3	<b>Раздел 1.</b> Вопрос-основа игры
3		Разминка		Интеллектуальные игры. Игры со словами (анаграммы, ребусы, головоломки, загадки)
4		Тренировочные игры	5	<b>Раздел 2.</b> Алгоритм поиска ответов. 1 тур игры
5		Тренировочные игры		Интеллектуальные игры. Игры со словами (криптограммы, шарады, метаграммы)
6		Тренировочные игры		Творческие игры. ("Наблюдатель", "Буриме") Тренировка.
7		Игра	5	<b>Раздел 3.</b> Эрудиция –ключ к успеху. Анализ вопросов 1-ой игры
8		Беседа		Игры на эрудицию ("Логические цепочки", "Самый быстрый эрудит")
9		Развивающие игры		Развивающие игры. (Тренируем внимание. Развиваем речь.
10				Игры на развитие логического мышления.

11		Игра с наглядным материалом	5	<b>Раздел 4.</b> Как работать с книгой. Игры на развитие слуховой и зрительной памяти
12				Тренировка. Подготовка к ШРеКу
13		Игра		2 тур регионального кубка
14		Беседа		Анализ игры.
15		Тренировочные игры	7	<b>Раздел 5.</b> Принципы игры в команде. Игры со словами. (фразеологизмы. Пословицы. Поговорки и т.д.)
16				Игра «Сто к одному»
17		Математические задачи		Нестандартные задачи (с лишними и недостающими данными).
18				.Игра «Кто хочет стать миллионером?»
19				Логические задачи на воссоздание отсутствующего, замену слов
20		Развитие речи	10	<b>Раздел 6.</b> Расстановочные и перестановочные головоломки и игры.
21		Развитие речи и мышления		Пространственные головоломки и игры.
22				Тренировка к ШРеКу
23		Игра		3 тур игры
24		Беседа		Предмет и значение логики. Логика и язык.
25		Тренировочные игры		Упражнения на образование сложных суждений из простых.
26				Решение задач на смекалку.



27		Викторина		Сказочная викторина « Что за прелесть...»
28				Тренировка к 4 туру игры ШРеК.
29		Игра		4 тур игры ШРеК.
30		Беседа		Подготовка к участию в школьном турнире
31		Тренировочная игра		Игра «Что? Где? Когда?»
32				Игра «Вопрос – ответ»
33		Беседа		Организация школьного турнира
34				Подготовка к участию в школьном турнире
35				Подготовка к участию в школьном турнире
36		Игра		Игровой турнир «Что? Где? Когда?»
37				Игровой турнир «Что? Где? Когда?»
38		Беседа	10	<b>Раздел 7. Знакомство с игрой « Брейн-ринг»</b>
39		Тренировочные игры		Подготовка к игре-тренировочные занятия
40				Подготовка к игре-тренировочные занятия
41		Беседа		Проведение игры « Брейн-ринг»
42				Подготовка к игре ШРеК

43		Игра		5 тур школьного регионального этапа
44				Решение заданий олимпиадного характера
45				Подготовка к школьному турниру
46		Игра		Школьный турнир- игра «Брейн-ринг»
47			9	<b>Раздел 8.</b> Знакомство с игрой « Эрудит-лото»
48		Тренировочные игры		Подготовка к ШРеКу
49		Игра		6 тур школьного регионального этапа
50		Викторина		Литературная викторина
51				Решение заданий интеллектуального марафона прошлых лет
52		Работа с фрагментами		Задачки о времени
53				Проведение игры « Эрудит – лото»
54			9	<b>Раздел 9.</b> Знакомство с игрой « Эрудит-квартет»
55		Тренировочные игры		Тренировка игры « Эрудит- квартет»
56				Проведение игры « Эрудит- квартет»
57		Тренинг		Тренинг : «О словах одинаковых, но разных».

58		Викторина		Просмотр советских фильмов. Викторина «Старое кино».
59			9	<b>Раздел 10.</b> «Своя игра» . Знакомство с правилами игры.
60				Тренировка к турниру « Своя игра»
61		Беседа		Проведение игры
62		Викторина		Музыкальная викторина. « Угадай чей голосок?»
63				Знакомство с игрой « Светомузыка»
64		Тренировочная игра		«Светомузыка»- тренировочная игра
65				Школьный турнир- игра « Светомузыка»
66				<b>Раздел 11.</b> Игра «Буквомешалка»
67				Самостоятельное составление вопросов
68				Самостоятельное составление вопросов
69		Тренировочные игры		Игра «Загадай-ка!»
70				Игра «Пойми меня» (Сурдоперевод)
71				Игры на развитие художественно-образного мышления
72		Беседа		Подведение итогов школьного турнира по интеллектуальным играм и Школьного регионального кубка

73			10	Участие в 16 районном фестивале интеллектуальных игр "Хрустальная сова". Районный очно-заочный интеллектуальный марафон "Родное Причудлымье"
----	--	--	----	---

### ***СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ***

#### **Для учителя:**

Бурда Б. Интеллектуальные игры: для знатоков и не только. – Екатеринбург: У-Фактория; М.: АСТ, 2009.

Гик Е.Я. Занимательные математические игр. – М.: Знание, 1982.

Слоун П. Головоломки с секретом: на развитие нестандартного мышления. – М.: АСТ: Астрель, 2007.

Хачмен Э. Фантастические задачки на нестандартное мышление. – М.: АСТ, Астрель, 2008.

База вопросов «Что? Где? Когда?» - <http://db.chgk.info/>

#### **Для учащихся и родителей:**

Шереметьева Т.Л. Что? Зачем? Почему? Новые вопросы, новые ответы. – Минск: Харвест, 2011.

Великие тайны прошлого. – Издательский дом Ридерз Дайджест, 1996.

Серия книг «Жизнь замечательных людей»

Энциклопедии «Всё обо всём», «Я познаю мир» и другие.

## **МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ**

Изучение каждого раздела начинается с лекции учителя с записью основных положений. Последующие занятия – практические – направлены на отработку основных навыков, необходимых для игры в «Что? Где? Когда?» и другие интеллектуальные игры. Помимо теоретических и практических занятий, при знакомстве с различными интеллектуальными играми проводятся игровые занятия по правилам изучаемой игры.

Вопросы и другие игровые материалы готовятся в основном руководителем и обучающимися.

Для проведения игр потребуется компьютер, медиапроектор, экран, микрофон, брейн-система или таймер.

### **Правила интеллектуальных игр**

#### **«Что? Где? Когда?»**

Игра «Что? Где? Когда?» проводится в три тура по 12 вопросов.

Все команды играют одновременно в одном помещении.

Задача команды – своевременно дать письменный ответ на вопрос, заданный ведущим.

Ответы принимаются на бланках установленной формы.

Регламент чтения вопроса: ведущий объявляет номер вопроса, произносит текст и формулировку вопроса. Затем ведущий произносит слово «Время», после чего начинается отсчёт времени обсуждения, равного 60 секундам. За 10 секунд до окончания времени обсуждения ведущий даёт командам соответствующий сигнал. По истечении минуты обсуждения ведущий произносит контрольное слово «Время» и сообщает командам о необходимости сдать ответы в течение десяти секунд. По окончании этого времени ответы команд не принимаются.

Вопрос может включать печатные материалы, «черный ящик», музыкальное сопровождение и т.д.

Ответы у команд собирают секунданты.

После того, как ответы команд собраны, ведущий объявляет правильный ответ, сопровождая его в случае необходимости комментариями.

Ответы команд, сохраняются до подведения окончательных итогов тура.

В случае правильного ответа команда получает 1 очко. В случае неправильного ответа команда получает 0 очков.

Ответ считается неправильным, если имеет место хотя бы одно из следующих условий:

- ответ не раскрывает суть вопроса с достаточной степенью конкретизации (необходимая степень конкретизации должна быть указана в вопросе или определяется РГ);
- форма ответа не соответствует форме вопроса;
- команда сдала более одного варианта ответа;

- в ответе допущены грубые ошибки (неправильно названы имена, фамилии, названия, даты и т.д.), искажающие или меняющие суть ответа.

Информация в скобках не учитывается при определении правильности ответа.

Место команды в туре определяется количеством набранных очков. В случае равенства очков у двух и более команд место определяется суммарным рейтингом вопросов, на которые команда дала правильный ответ. В случае равенства рейтинга команды делят места между собой.

Итоговое место команды в игре «Что? Где? Когда?» определяется по сумме правильных ответов в трёх турах. Дополнительный показатель в случае равенства правильных ответов – наибольший суммарный рейтинг по трём турам.

Рейтинг вопроса определяется по формуле:  $R_{\text{вопр}} = N_{\text{общ}} - N_{\text{отв}} + 1$ , где  $N_{\text{общ}}$  - общее количество играющих команд,  $N_{\text{отв}}$  - количество правильно ответивших команд.

Порядок подачи и рассмотрения апелляций определён положением о проведении фестиваля.

### **«Своя игра»**

Команды находятся за игровыми столами.

Для игры предлагается комплект заданий, точное количество которых объявляет ведущий перед началом игры.

Игра состоит из двух этапов: «синего» и «красного» раундов.

В «синем» раунде вниманию команд предлагаются темы, на каждую из которых дано 5 вопросов различной степени сложности (10, 20, 30, 40 и 50 очков). В «красном» раунде количество очков удваивается (20, 40, 60, 80 100).

Команды отвечают на вопросы письменно. В случае правильного ответа команда получает соответствующее количество очков, в случае неправильного ответа она лишается этих очков (они вычитаются из общей суммы). В случае отсутствия ответа количество очков команды остается неизменным. На обсуждение каждого вопроса дается 15 секунд.

Ответы на вопросы каждой темы команда сдаёт в жюри на отдельном листе после того, как тема прочитана ведущим полностью. Кроме ответов, указывается название команды и название темы.

Окончательное распределение мест осуществляется по итоговой сумме очков, набранных командой. В случае одинакового количества очков у двух или более команд места делятся между ними.

### **«Эрудит-лото»**

Обычно игра включает 10 вопросов, по 4 варианта ответа на каждый (среди которых один – правильный, а остальные – неправильные). Задача команд – выбрать правильный ответ из списка предложенных вариантов. За каждый правильный ответ – 1 балл. Победителем считается команда, набравшая наибольшее количество очков.

## **Правила нетрадиционных интеллектуальных игр**

### **«Пентагон»**

Игра состоит из заранее оговорённого количества вопросов.

Вопрос указывает область поиска ответов (животное, река, спортивная игра, нечто и т.п.)

К каждому вопросу предлагается пять подсказок. Подсказки расставлены в порядке уменьшения сложности – от сложной к простой.

После каждой подсказки у команд есть 15 секунд на обсуждение, написание и сдачу ответа.

Ответы команд сдаются в письменном виде в жюри.

Команда имеет право сдавать неограниченное количество ответов. Возможна сдача ответа как после каждой подсказки, так и нескольких ответов после любой из подсказок (возможны комбинированные варианты).

Правильный ответ после первой подсказки оценивается в 5 баллов, после второй – в 4 балла, третьей – в 3 балла, четвертой – в 2 балла, пятой – в 1 балл. Если команда сдала правильный ответ несколько раз, она получает баллы только за один верный ответ.

За любой неправильный ответ (независимо от номера подсказки, после которой он дан) с команды снимается 1 очко. В случае нескольких ответов после одной из подсказок – за правильный ответ дается соответствующее количество очков, за каждый неправильный ответ снимается по одному очку.

В случае задержки сдачи ответа (сдача ответа во время чтения следующей подсказки), считается, что команда сдала ответ после следующей подсказки.

Победителем считается команда, набравшая наибольшее количество очков после всех вопросов. В случае равенства очков у двух или более команд – команды делят места.

### **«33 буквы»**

Команды находятся за игровыми столами.

Перед началом игры организаторами составляются 33 вопроса с ответами на все буквы алфавита, кроме Й, Ё, Ъ, Ы (Пример: А – древнегреческая богиня мудрости (Афина). Б – столица Румынии (Бухарест) и т.д.).

На буквы Й, Ё, Ъ, Ы составляются любые вопросы (так называемые супервопросы).

Команды отвечают на вопросы письменно. На обсуждение каждого вопроса даётся 15 секунд.

Бланк с ответами команда сдает в жюри после того, как прочитаны все вопросы. Кроме ответов, указывается название команды.

За каждый правильный ответ команда получает очко. За правильные ответы на супервопросы команда получает по 3 очка за каждый ответ.

Окончательное распределение мест осуществляется по итоговой сумме очков, набранных командой. В случае одинакового количества очков у двух или более команд места делятся между ними.

### **«Фудзияма»**

Перед началом игры организаторами составляется пакет из 19 вопросов уровня игры «Что? Где? Когда?».

Игра проходит в два этапа.

На первом этапе каждая из команд получает лист, на котором ей предложен фрагмент каждого вопроса (одно предложение).

Команда должна оценить эти фрагменты следующим образом: один из вопросов в 10 очков, два вопроса в 9 очков, два вопроса в 8 очков, два вопроса в 7 очков и т.д.

Для оценки фрагментов командам дается 10 минут.

Оценки команд собираются, суммируются по каждому вопросу, и производится окончательная разбалловка по схеме: вопрос с наибольшей суммой получает стоимость 10 очков, два вопроса из оставшихся с наибольшей суммой получают стоимость 9 очков, два вопроса из оставшихся с наибольшей суммой получают стоимость 8 очков и т.д.

На втором этапе ведущий зачитывает вопросы в следующем порядке: первым задаётся один из вопросов стоимостью 1 очко, вторым задаётся один из вопросов стоимостью 2 очка, ..., девятым задаётся один из вопросов стоимостью 9 очков, десятым задаётся вопрос стоимостью 10 очков, одиннадцатым задаётся оставшийся из вопросов стоимостью 9 очков, ..., девятнадцатым задаётся оставшийся вопрос стоимостью 1 очко.

Регламент чтения и ответа на вопрос совпадает с правилами игры «Что? Где? Когда?».

За каждый правильный ответ команда получает столько очков, сколько стоит данный вопрос, за неправильный ответ команда очков не получает.

Победитель и расстановка мест определяются по общей сумме очков. В случае равенства очков у двух и более команд места делятся между ними.

### **«Интеллектуальный пинг-понг»**

Для игры используется два помещения: одно – для предварительного тура («пинг-зал»), одно – для зачётного тура («понг-зал»).

В начале игры все команды находятся за столами в «пинг-зале».

Предварительный тур проходит по правилам спортивного ЧГК (вопрос, 1 минута на обсуждение, оглашение правильного ответа).

После оглашения правильного ответа ведущий объявляет список команд, данный которыми ответ совпадает с правильным. Эти команды получают по 1 купону на право прохода в «понг-зал».

Команда имеет право как накопить купоны, так и использовать каждый из них непосредственно после получения.

Подсчёт очков в «пинг-зале» не ведётся.

В «понг-зале» каждая команда подходит к ведущему, который определяется до начала игры из расчёта 1 ведущий на 4 команды.

Ведущий в «понг-зале» выдаёт представителю команды первый вопрос на специальном бланке.

Время на обсуждение вопроса в «понг-зале» не ограничено (за исключением момента окончания игры).

В случае, если ответ, данный командой на вопрос зачётного тура, совпадает с правильным, команда получает одно очко. Если ответ, данный командой, не совпадает с правильным, один из её участников, находящийся в «понг-зале», должен перейти в «пинг-зал».

Если в составе команды в «понг-зале» есть хотя бы один игрок, после сдачи ответа команда получает очередной вопрос.

Игра прекращается в одном из следующих случаев:

– команда дала ответы на все вопросы в «понг-зале»;

– время, отведённое на игру, окончилось. В этом случае команды в «понг-зале» получают 5 дополнительных минут на сдачу ответов. Отсчёт дополнительного времени начинается с фразы ведущего в «пинг-зале»: «Время игры истекло».

Победителем игры считается команда, давшая наибольшее число верных ответов в «понг-зале». В случае совпадения первого показателя более высокое место занимает команда, взявшая со стола ведущего в «понг-зале» меньшее число вопросов. В случае совпадения второго показателя команды делят места в игре.



### **«Интеллектуальный покер»**

Сначала ведущий задает вопрос всем игрокам (отвечает тот, кто первым поднял руку). Если правильного ответа не дал никто, предлагается следующий вопрос – и так далее, пока кто-нибудь не ответит. Пусть ответил игрок Икс. После этого ведущий предлагает ему выбор. Икс может либо получить одно очко и прекратить игру, после чего следующий вопрос снова задается всем игрокам. Кроме того, Икс может продолжить игру, тогда следующий вопрос задается только ему. Пока игрок продолжает давать правильные ответы, он каждый раз имеет такую же альтернативу – продолжать игру или остановиться (записав в свой актив столько очков, сколько правильных ответов он дал). Однако если он даст неправильный ответ на очередной вопрос, вся его серия «сгорает».

Выигрывает тот, кто даст наибольшую (несгоревшую) серию правильных ответов. Если наибольшие серии одинаковы у двух или большего числа игроков, то сравниваются вторые их серии (если они есть), затем третьи и т.д. Так, игрок, имеющий серии 3 + 2 + 1, проигрывает игроку, давшему серию из четырех верных ответов, но выигрывает у игрока с сериями 3 + 1 + 1.

### **«Коррида»**

Играют все участники, сидя в кругу. После того, как задан вопрос, игроки могут отвечать по принципу "кто быстрее", т.е. тот, кто первым хлопнул в ладоши, получает право ответа. Перед тем, как ответить, участник называет свою "жертву" – игрока, против которого он играет. В случае правильного ответа названный отвечающим игрок получает очко, если отвечающий ошибся, то очко получает он сам. Набравший три очка, выбывает из игры, а сама игра ведется до тех пор, пока не останется один участник.

Игра может применяться на тренировках в качестве разминки, вопросы для нее следует подобрать не слишком тяжелые, так, чтобы на них мог ответить каждый из участников. Как правило, в этой игре побеждает не самый умный (его стараются вывести из игры в самом начале), а самый незаметный игрок.

### **«Рискуй»**

Проводится под запись с неограниченным числом команд. В игре разыгрывается 30 вопросов среднего уровня сложности, которые разбиты на 3 тура. Вопросы одного тура зачитываются с необходимым промежутком времени на обдумывание (смотри ниже). Команды могут давать ответ на вопрос, а могут не рисковать и ставить напротив номера вопроса прочерк, который ответом не считается. После зачитывания вопросов одного тура команды сдают лист с ответами.

В первом туре каждый вопрос оценивается в 1 очко. Время командам на обдумывание – 10 секунд. Команда может сделать одну ошибку. Последующие ошибки дают по 1 штрафному очку.

Во втором туре вопросы оцениваются в 2 очка. Время на обдумывание – 20 секунд. Допустимое количество ошибок – 2. Третья и последующие ошибки дают по 2 штрафных очка.

В третьем туре вопросы оцениваются в 3 очка. На обдумывание ответов – 30 секунд. Допускается 3 ошибки, за последующие – штраф 3 очка.

В конце игры очки, набранные командами в трёх турах, суммируются. Согласно сумме очков распределяются места команд. В случае равенства очков вторым решающим показателем является количество очков, полученных в третьем туре. Третий показатель – очки за второй тур. Если все эти показатели у нескольких команд оказываются идентичными, данные команды делят между собой одно место.

### **«Интеллектуальная завалинка»**

В игре принимает участие неограниченное количество команд. Они пишут значения 10 предложенных слов. После этого ведущий зачитывает первое слово, затем все ответы команд и правильное значение слова (в произвольном порядке). Затем второе, третье и так далее. Команды выбирают правильное значение слов. Далее ведущий снова зачитывает все объяснения и правильный ответ. Если на объяснения значения слова какой-либо команды «купились» другие, то она получает столько очков, сколько команд посчитали их объяснение правильным. Те команды, которые из всех объяснений выберут правильное, получают по два очка. Побеждает та команда, у которой больше всех очков.

### **Упражнения интеллектуального тренинга**

#### **«Три слова»**

Берутся наугад три слова, не связанные между собой по смыслу. Надо составить как можно больше предложений, включающих эти слова. Можно менять падежи, дополнять предложение другими словами.

I вариант: «озеро», «медведь», «карандаш».

II вариант: «улица», «книга», «фартук».

III вариант: «мяч», «небо», «цветок».

IV вариант: «очки», «сумка», «велосипед».

Игру можно усложнить, если предложения с тремя словами будут составляться так, чтобы они образовали небольшой коллективный рассказ. По очереди ребята называют свои фразы, учитывая требование «держаться» в уме общий замысел группового рассказа. При этом в каждом из предложений разрешается использовать не все три заданных слова, а два из них.

#### **«Поиск общего»**

Даются два случайно выбранных слова. Надо назвать как можно больше их общих признаков. Стандартные ответы включают в себе указание на внешние характеристики вещей. Оригинальные ответы – результат анализа существенных признаков.

Вариант I: «тарелка», «лодка».

Вариант II: «дерево», «дом».

Вариант III: «солнце», «рубашка».

Вариант IV: «самолет», «ложка».

#### **«Исключение лишнего слова»**

Предлагаются три слова, выбранных наугад. Необходимо оставить два слова, для которых можно выделить общий признак. «Лишнее» слово надо исключить. Нужно найти как можно больше вариантов исключения «лишнего» слова.

Вариант I: «собака», «помидор», «солнце».

Вариант II: «вода», «ветер», «стекло».

Вариант III: «машина», «лошадь», «заяц».

Вариант IV: «стул», «пень», «квартира».

#### **«Поиск противоречивых предметов»**

Предлагается слово, обозначающее предмет, необходимо назвать как можно больше предметов, противоположных первому – по назначению; внешнему виду; существенным признакам; материалу, из которого изготовлен предмет.

Вариант I: «дом»,

Вариант II: «человек».

Вариант III: «полено».

Вариант IV: «страна».

Ответы учеников или команд должны быть обязательно дополнены обоснованием и аргументацией: почему они отвечают так, а не иначе.

#### **«Поиск соединительных звеньев»**

В качестве игрового задания предлагаются два предмета, не связанные между собой. Необходимо назвать 2 – 3 предмета, находящихся между первым и вторым и составляющих как бы «переходный мостик» между ними. «Переходные» предметы должны быть связаны между собой и заданными словами логическими связями. Если такие связи неочевидны, участники должны специально обосновать свой ответ.

Вариант I: «лопата», «автомобиль».

Вариант II: «шкаф», «завод».

Вариант III: «ножницы», «трава».

Вариант IV: «котенок», «озеро».

Игру можно усложнить, предложив задание: составить логическую цепочку из слов не «сначала – в конец», а наоборот. Например, по варианту I: «автомобиль – лопата».

#### **«Способы применения предмета»**

Задаётся какой-нибудь предмет, необходимо назвать как можно больше способов его применения. Причём можно называть способы, взятые из реальной жизни, и способы придуманные, фантастические. В последнем случае, однако, надо обязательно сформулировать обоснование способа применения.

Вариант I: «книга».

Вариант II: «автомобиль».

Вариант III: «помидор».

Вариант IV: «дождь».

#### **«Выражение мысли другими словами»**

Задаётся несколько вариантов предложений, в которых заложенная в первоначальной фразе мысль должна быть передана другими словами.

Вариант I: «Нынешнее лето будет теплым».

Вариант II: «Девочка гуляет по улице».

Вариант III: «Я прочитал интересную книгу».

Вариант IV: «Ракета улетела далеко от Земли».

В игру можно ввести элементы психокоррекции, если будут обыграны следующие фразы.

Вариант I: «Мама поругала сына за двойку».

Вариант II: «Я рассердился на свою младшую сестрѐнку».

Вариант III: «Ученица опоздала в школу».

Вариант IV: «Я очень боюсь темноты».

**«Заглавие»**

Приготовьте небольшой рассказ объемом в 12 – 15 предложений. Прочитайте рассказ в группе и попросите участников игры придумать к нему заглавие так, чтобы оно отражало основную идею текста. Желательно, чтобы к одному рассказу придумали 5 – 7 названий.

Со старшеклассниками игру можно усложнить. Предложите первой команде придумать маленький рассказ.

Вторая команда формулирует к нему 5 – 7 названий.

Затем команды могут поменяться ролями.

### **Упражнения для развития памяти**

❖ Зачитываются слова. Испытуемые должны постараться запомнить их попарно. Затем читаются только первые слова каждой пары, а испытуемые записывают второе.

Материал:

1. курица – яйцо, ножницы – резать, лошадь – сено, книга – учить, бабочка – муха, щетка – зубы, барабан – пионер, снег – зима, петух – кричать, чернила – тетрадь, корова – молоко, паровоз – ехать, груша – компот, лампа – вечер.

2. жук – кресло, перо – вода, очки – ошибка, колокольчик – память, голубь – отец, лейка – трамвай, гребенка – ветер, сапоги – котел, замок – мать, спичка – овца, терка – море, салазки – завод, рыба – пожар, топор – кисель.

❖ Закройте глаза и представьте соответствующие картинки, названия которых произнесут.

1. Лев, нападающий на антилопу.

2. Собака, виляющая хвостом.

3. Муха в вашем супе.

4. Миндальное печенье в коробке.

5. Молния в темноте.

6. Пятно на вашей любимой одежде.

7. Бриллиант, сверкающий на солнце.

8. Крик ужаса в ночи.

9. Радость материнства.

10. Друг ворующий деньги из вашего кошелька.

А теперь вспомните и запишите названия визуализированных картинок. Если вспомните более 8 образов, упражнение выполнено успешно.

❖ За 40 секунд постарайтесь запомнить 20 предлагаемых слов и их порядковые номера. Закройте текст, на листке бумаги напишите слова с их порядковыми номерами.

- |               |              |
|---------------|--------------|
| 1. Украинец   | 11. Масло    |
| 2. Экономика  | 12. Бумага   |
| 3. Каша       | 13. Пирожное |
| 4. Татуировка | 14. Логика   |
| 5. Нейтрон    | 15. Стандарт |
| 6. Любовь     | 16. Глагол   |
| 7. Ножницы    | 17. Прорыв   |
| 8. Совесть    | 18. Дезертир |
| 9. Глина      | 19. Свеча    |
| 10. Словарь   | 20. Вишня    |

Продуктивность запоминания можно вычислить по формуле:

Количество правильно воспроизведенных слов X 100

Количество предлагаемых слов

То же самое можно сделать с цифрами:

- |       |       |        |        |
|-------|-------|--------|--------|
| 1. 43 | 6. 72 | 11. 37 | 16. 6  |
| 2. 57 | 7. 15 | 12. 18 | 17. 78 |
| 3. 12 | 8. 44 | 13. 87 | 18. 61 |
| 4. 33 | 9. 96 | 14. 56 | 19. 83 |
| 5. 81 | 10. 7 | 15. 47 | 20. 73 |

❖ Зачитывают 10 слов. Нужно записать запомнившиеся слова в том же порядке, как они были предъявлены.

Слова: утро, серебро, ребёнок, река, север, вверх, капуста, стакан, школа, ботинок.

❖ Зачитываются ряды чисел. Нужно записать запомнившиеся числа. После этого вновь прочитывают ряды чисел и неправильно воспроизведённые по порядку и величине числа зачёркивают. Пропуск числа в ряду не считается ошибкой.

Числовые ряды:

- 37 48 95  
24 73 58 49  
89 65 17 59 78  
53 27 87 91 23 47  
16 51 38 43 87 14 92  
72 84 11 85 41 68 27 58  
47 32 61 18 92 34 52 76 84

### Вопросы для разминки

Разминку рекомендуется проводить в течение 5 – 7 минут в начале каждого тренировочного занятия. В неё можно включать лёгкие вопросы на сообразительность и игры.

1. Русская загадка: «Впотьмах рождается, в огне умирает. Что это?»
2. Какое растение, судя по его названию, Золушка должна была бы одновременно любить и ненавидеть?
3. Как называется река, впадающая в озеро?
4. Почему считается, что чёрта рисовать легче, чем, например, петуха?
5. За что учеников выгоняют из класса?
6. Как капитан Джеймс Кук предложил назвать пролив между Азией и Америкой?
7. Чем больше из неё берёшь, тем больше она становится. Что это?
8. Какой сказочный герой от рождения владел тремя языками?
9. Что, принадлежащее вам, другие употребляют гораздо чаще?
10. По какой дороге полгода ходят, полгода ездят?
11. Что может зубами достать затылок?
12. Как называется животное, которое спит семь месяцев в году?
13. Где можно увидеть больше всего небоскрёбов, где – барханов и где – гейзеров?
14. Что считается грязным, когда оно белое, и чистым, когда оно коричневое?
15. Когда в пустом кармане что-нибудь, да бывает?
16. Фатальный исход, но не смерть.
17. Об окончании какой войны было официально объявлено 1 февраля 1992 г.?
18. Ипостась свиньи со множеством пятачков?
19. Какой документ открывает дверь и отдельной квартиры, и камеры?
20. Что случится с синим шарфом, если его на 5 минут опустить в холодную воду?
21. Как называется единица мощности галеры?
22. Какую болезнь диагностируют по отпечатку босой стопы?
23. В каком случае рак становится рыбой?
24. Что в первую очередь интересовало дореволюционных писателей в гусе?
25. Сидит ворона на ветке. Как спилить эту ветку, не потревожив ее?
26. Что является кормовым антиподом?
27. Христиане переименовали этот праздник в Сырную неделю. Но православный народ этого не заметил и по-прежнему отмечает...

Что?

28. Эту разметку в США называют словом «панда». Как её называют у нас?
29. Какая нить в буквальном смысле связывает человека с природой?
30. Сколько крыльев у такой птицы, как четырёхкрыл?
31. Какая надпись, согласно закону, должна быть на каждой пробке из-под шампанского?
32. На какой вопрос нельзя ответить словом «да»?
33. На какой вопрос нельзя ответить словом «нет»?
34. Что не имеет ни длины, ни глубины, ни высоты, ни ширины, ни веса, а можно измерить?
35. Каким словом поляки называют горчицу?
36. Что может быть больше слона и одновременно невесомым?
37. Где находится край света?
38. Как называется самое крупное в Европе сооружение, находящееся в городе Порто, длина луча которого достигает 90 км?
39. На какой крючок мореход ловит землю?
40. Какое животное в темноте видит так же, как и на свету, а спереди – так же, как и сзади?
41. Как далеко может забежать заяц в лес?
42. В какой части земного шара самые длинные сутки?
43. Назовите место в театральном зале, куда не продают билетов.
44. Назовите город, центральное сооружение которого было изрядно исписано советскими людьми.
45. Самое известное поповское изобретение.
46. Какое селение помещается в бауле?
47. У какого животного огромные ноздри по причине очень толстых пальцев?
48. Вершины какой горы достичь легче, чем ее подножия?
49. Как называют человека, подбирающего себе друзей по вкусу?
50. Назовите имя самого известного русского утописта.
51. Всезнайка среди овощей.
52. Когда черной кошке легче всего пробраться в дом?
53. Когда человек бывает в комнате без головы?
54. Когда небо бывает ниже земли?
55. Для каких животных губителен атмосферный воздух?
56. Ей, чтобы как следует поработать, необходим развод. Назовите её.
57. Императором какой страны был японец?
58. Какой мужчина никогда не врёт своей жене?
59. Какое транспортное средство приводилось в движение рыбой?
60. Хотя она и вызывает смех, её многие боятся.

61. Как называют человека, который тратит новые деньги на приобретение старых?
62. Про каких животных можно утверждать, что они одной крови с человеком?
63. Каким осветительным прибором пользуются только зимой, и то раз в году?
64. Имя музы, с которой то и дело случаются истории.
65. Как называют граждан самой большой республики?

#### **Ответы**

1 . Свечка. 2. Мать-и-мачеха. 3. Приток. 4. Чёрта никто не видел и никто не скажет, что непохоже. 5. За дверь. 6. Пролив Витуса Беринга (Берингов пролив). 7. Яма. 8. Змей Горыныч. 9. Имя. 10. По реке. 11. Расчёска. 12. Соня. 13. В Нью-Йорке, в пустыне и в Исландии. 14. Классная доска. 15. Когда в нём дырка. 16. Свадьба 17. Холодной. 18. Копилка. 19. Ордер. 20. Намокнет. 21. Гребец. 22. Плоскостопие. 23. На безрыбье. 24. Перо. 25. Подождать, пока она улетит сама. 26. Нос. 27. Масленицу. 28. Зебра. 29. Леска. 30. Два, как и у всех птиц. 31. «Шампанское» («Шампань»). 32. «Ты спишь?» 33. «Ты меня слышишь? Ты жив?» 34. Возраст, температура, давление. 35. Горчица. 36. Тень. 37. Там, где начинается тень. 38. Маяк. 39. Якорь. 40. Крот. 41. Только до середины: дальше он уже выбегает. 42. Везде одинаковы. 43. Сцена. 44. Берлин (речь идет о рейхстаге). 45. Радио. 46. Аул. 47. У гориллы. 48. Айсберга (ну чем не гора?). 49. Каннибал. 50. Герасим. 51. Хрен. 52. Когда открыта дверь. 53. Когда высовывает её в окно. 54. Когда отражается в воде. 55. Например, для рыб. 56. Пила. 57. Японии, конечно. 58. Холостяк. 59. Печь. 60. Щекотка. 61. Нумизмат. 62. Комар и клоп. 63. Ёлочной гирляндой. 64. Клио. 65. Китайцы.

#### **Упражнения на изменение коллективного настроения**

Цель тренинга: изменение коллективного настроения посредством группового взаимодействия; формирование хорошего психологического климата с помощью сотрудничества и взаимопомощи внутри группы, повышение тонуса группы.

#### **«Ассоциации»**

Группа делится на пары. Каждый участник на листе бумаги рисует на своего партнёра ассоциации (если бы он был цветом, предметом, животным, музыкальным направлением, то каким?). На эту работу отводится 10 минут. Когда ассоциации готовы, можно с их помощью представить своего партнёра.

#### **«Шеренга»**

Участники должны построиться в шеренгу по цвету глаз (росту; цвету волос; алфавиту имен; размеру ноги; знаку зодиака и т.д.). При построении запрещается разговаривать. На построение даётся 2 минуты. Последнее задание самое сложное: построиться по росту с закрытыми глазами, не разговаривая.

#### **Вопросы для обсуждения:**

- Что вы сейчас чувствуете?
- Что вам больше всего понравилось?
- Трудно ли вам было выполнять упражнение?