**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Министерство общего и профессионального образования Ростовской области**

**Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение города Ростова-на-Дону "Школа № 96 Эврика-Развитие имени Нагибина Михаила Васильевича"**

**МАОУ "Школа № 96 Эврика-Развитие"**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **РАССМОТРЕНО**на заседании методического объединенияРуководитель ШМО учителей\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Овечкина В.С.Протокол № 1от «26» августа 2024 г. | **СОГЛАСОВАНО**Председатель методического совета\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Кущенко А.П.Протокол №1от «26» августа 2024 г. | **УТВЕРЖДЕНО**Директор школы \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Гринько З.А.Приказ № 337-ОДот «28» августа 2024 г. |

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА**

**ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**«Что? Где? Когда?»**

(общеобразовательные классы)

Уровень образования: среднее общее образование

(10 А класс)

**Пояснительная записка**

Данная рабочая программа составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования, на основе примерной программы внеурочной деятельности общеинтеллектуального направления: Григорьев Д.В. Программы внеурочной деятельности. Познавательная деятельность. Проблемно-ценностное общение: пособие для учителей общеобразовательных учреждений/ Д.В. Григорьев, П.В. Степанов.- М.: Просвещение, 2011.- 96 с. (Работаем по новым стандартам)

**Назначение программы.** Содержание программы нацелено на формирование культурытворческой личности, приобщение обучающихся к общечеловеческим ценностям через собственное творчество, формирование активной деятельностной позиции.

**Актуальность программы** обусловлена ее практической значимостью:человекрассматривается как создатель духовной культуры и творец рукотворного мира.

Возможность проявить себя, раскрыть индивидуальные способности в процессе подготовки, во время проведения игр. Большое значение для воспитания у обучающихся нравственного начала, любви и уважения к творческому труду.

**Возрастная группа обучающихся, объем часов.** Курс«Что?Где?Когда?»представляетсобой систему занятий для детей 8 класса. Курс включает в себя два часа в неделю, 66 часов за учебный год. Эти занятия отличаются тем, что имеют не учебный характер. Так серьезная работа принимает форму игры, что позволяет заинтересовать школьников.

**Цель программы** –создание условий для творческого и нравственного развития детей,ориентирование их в предметно – практической деятельности.

**Задачи курса**

* Формирование позитивной самооценки, самоуважения.
* Формирование коммуникативной компетентности в сотрудничестве.
* Формирование способности к организации деятельности и управлению ею.
* Формирование умения решать творческие задачи.
* Формирование умения работать с информацией (сбор, систематизация, хранение, использование).

**Методы работы:**

* *Проблемный* (педагог ставит проблему и вместе с детьми ищет пути ее решения);
* *частично-поисковый* (в форме игры,конкурса);
* *исследовательский* (расширение и углубление знаний и умений);
* *эвристический* (дети сами формируют проблему и ищут способы ее решения);
* *репродуктивный* (воспроизводящий);
* *иллюстративный* (объяснение сопровождается демонстрацией наглядного материала).

**Формы проведения занятий:**

Коллективное творчество (парное, микрогрупповое, групповое, межгрупповое взаимодействие); индивидуальная работа; игра.

2

**Содержание курса**

**Введение в игру. (2ч)** Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс честизнатока. Особенности игры «Что? Где? Когда?». Правила игры. Варианты игры: классическая игра, брейн-ринг (игра двух команд), спортивная игра (одновременная игра нескольких команд). Вопросы к игре и их особенности. Поведение каждого в команде. Командный дух. Роль и действия капитана. Первые игровые проблемы.

**Компоненты успешной игры.(2 ч)** Эрудиция.Логика.Нестандартное мышление.Внимание к детям. Выделение главного. Умение слышать друг друга. Скорость реакции. Интуиция. Находчивость. Чувство юмора. Умение сдерживать эмоции. Примеры применения каждого компонента успешной игры. Игровые пробы.

**Техника мозгового штурма. (6 ч)** Правила мозгового штурма.Проведение мозговогоштурма. Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях- практические занятия. Коллективный анализ каждого мозгового штурма: чего удалось достичь команде, какие трудности встретились на пути, самооценка действий школьника во время мозгового штурма, оценка педагогом умения каждого школьника работать в команде. Игровые пробы.

**Составление вопросов к играм. (6 ч)** Правила составления вопросов.Использованиесловарей и энциклопедий для составления вопросов. Использование научно-популярных журналов, художественной литературы и кино для составления вопросов. Роль широкого кругозора и эрудиции в составлении вопросов. Ценность знания и преимущества эрудированного человека в игре и повседневной жизни. Самостоятельная домашняя индивидуальная работа школьников по составлению вопросов к играм. Разбор составленных вопросов на занятиях. Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.

**Игры «Что? Где? Когда?». (20 ч)** Тренировочные игры«Что?Где?Когда?».Тематические игры «Что? Где? Когда?»: «Героические страницы российской истории»; «Первые в космосе»; «Мировая художественная культура»; «Религии мира» т .п. Клубный турнир «Что? Где? Когда?».

**Другие интеллектуальные викторины. (12 ч)** «Своя игра». «Пентагон». «Эрудит-лото». «Перевертыши» и т.п.

**Социальные пробы. (20 ч)** Самостоятельная подготовка,организация,проведение ипоследующий анализ членами клуба интеллектуальных викторин для младших школьников. Самостоятельная подготовка организация, проведение и последующий анализ членами клуба общешкольного турнира «Брейн-ринг». Организация и проведение турниров «Брейн-ринг» с внешкольными командами.

3

**Планируемые результаты освоения курса**

***Личностными результатами*** изучения курса является формирование следующих умений:

* Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).
* В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.
* Развивать положительный мотив к деятельности в проблемной ситуации («Хочу

разобраться, хочу попробовать свои силы, хочу убедиться смогу ли разрешить эту ситуацию…),

* Формировать положительные изменения в эмоционально-волевой сфере (« Испытываю радость, удовольствие от деятельности, мне это интересно, могу усилием воли концентрировать свое внимание…»), переживание учащимися субъективного открытия («Я сам получил этот результат, я сам справился с этой проблемой…)

***Метапредметными результатами*** изучения курса являются формирование следующихуниверсальных учебных действий (УУД).

*Регулятивные УУД*:

* Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.
* Проговаривать последовательность действий .
* Учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией.
* Учиться работать по предложенному учителем плану.
* Учиться отличать верно выполненное задание от неверного.
* Учиться совместно с учителем и другими обучающимися давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

*Познавательные УУД:*

* Ориентироваться в своей системе знаний: *отличать* новое от уже известного с помощью учителя.
* Добывать новые знания:находить ответы на вопросы, используя справочные источники, свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.
* Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всего класса.
* Преобразовывать информацию из одной формы в другую: составлять рассказы и задачи на основе предметных, рисунков, схематических рисунков, схем.

*Коммуникативные УУД*:

* Донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
* Слушать и понимать речь других.
* Совместно договариваться о правилах общения и поведения и следовать им.
* Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика). ***Предметными результатами*** изучения курса являются формирование следующих умений:
* Опыт исследовательской деятельности.
* Опыт публичного выступления по проблемным вопросам.
* Использование приобретённых знаний и умений для творческого решения несложных задач.

**Результативность курса.** В основу изучения курса положены ценностные ориентиры,достижение которых определяются воспитательными результатами. Воспитательные результаты внеурочной деятельности оцениваются по трём уровням.

4

**Контроль и оценка планируемых результатов**

*Для оценки эффективности занятий* *можно использовать следующие показатели***:**

* удовлетворенность учеников, посещающих предметный курс;
* сформированность деятельности (правильность выполняемых действий).

– степень помощи, которую оказывает учитель учащимся при выполнении заданий: чем помощь учителя меньше, тем выше самостоятельность учеников и, следовательно, выше развивающий эффект занятий;

– поведение учащихся на занятиях: живость, активность, заинтересованность школьников обеспечивают положительные результаты занятий;

– результаты проводимых игр, в ходе которых выявляется, справляются ли ученики с заданиями самостоятельно;

*Способы выявления промежуточных и конечных результатов обучения учащихся:*

* анкетирование;
* поведение игр.

Контроль и оценка результатов учащихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения программы ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми.

Способом организации накопительной системы оценки является портфель достижений обучающегося. Портфель достижений – сборник работ и результатов обучающегося, который демонстрирует его усилия, прогресс и достижения.

5

**Календарно - тематическое планирование**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** |  | **Раздел, тема занятия** |  |  | **Кол-во** | **Дата** |
| **урока** |  |  |  |  |  | **часов** | **проведения** |
|  |  |  |  |  |  |  | **занятия** |
|  |  |  |  |  |  |  | **По** | **По** |
|  |  |  |  |  |  |  | **плану** | **факту** |
| **I** | **Введение в игру.** |  |  |  | **2** |   |  |
| 1 | Нормы поведения в игре.  |  |  | 1 | 7.09 |  |
| 2 | Правила игры. |  |  | 1 | 7.09 |  |
| **II** | **Компоненты успешной игры.** |  |  | **2** |  |  |
| 3 | Эрудиция. | Логика. | Нестандартное | мышление. | 1 | 14.09 |  |
| 4 | Внимание. Выделение главного. |  |  | 1 | 14.09 |  |
| **III** | **Техника мозгового штурма.** |  |  | **6** |  |  |
| 5 | Правила мозгового штурма. |  |  | 1 | 21.09 |  |
| 6 | Правила мозгового штурма. |  |  | 1 | 21.09 |  |
| 7 | Проведение мозгового штурма в разных проблемных | 1 | 28.09 |  |
|  | ситуациях. |  |  |  |  |  |  |  |
| 8 | Коллективный анализ каждого мозгового штурма. | 1 | 28.09 |  |
| 9 | Коллективный анализ каждого мозгового штурма. | 1 | 5.10 |  |
| **IV** | **Составление вопросов к играм.** |  |  | **6** |  |  |
| 10 | Правила составления вопросов. |  |  | 1 | 5.10 |  |
| 11 | Правила составления вопросов. |  |  | 1 | 12.10 |  |
| 12 | Правила составления вопросов. |  |  | 1 | 12.10 |  |
| 13 | Использование словарей и энциклопедий, журналов, | 1 |  |  |  |
|  | художественной литературы, кино для составления |  | .19.10 |  |
|  | вопросов. |  |  |  |  |  |  |  |
| 14 | Роль широкого кругозора и эрудиции в составлении | 1 | 19.10 |  |
|  | вопросов. |  |  |  |  |  |  |  |
| 15 | Логика. |  |  |  |  | 1 | 26.10 |  |
| **V** | **Игры «Что? Где? Когда?».** |  |  | **20** |  |  |
| 16 | Тренировочная игра «Что? Где? Когда?». |  | 1 | 26.10 |  |
| 17 | Тренировочная игра «Что? Где? Когда?». |  | 1 | 9.11 |  |
| 18 | Тренировочная игра «Что? Где? Когда?». |  | 1 | 9..11 |  |
| 19 | Тренировочная игра «Что? Где? Когда?». |  | 1 | 16.11 |  |
| 20 | Тренировочная игра «Что? Где? Когда?». |  | 1 | 16.11 |  |
| 21 | Тематическая игра «Героические страницы российской | 1 | 23.11 |  |
|  | истории». |  |  |  |  |  |  |  |
| 22 | Тематическая игра «Первые в космосе». |  | 1 | 23.11 |  |
| 23 | Тематическая | игра | «Мировая | художественная | 1 | 30.11 |  |
|  | культура». |  |  |  |  |  |  |  |
| 24 | Тематическая игра «Религии мира». |  |  | 1 | 30.11 |  |
| 25 | Компоненты успешной игры. |  |  | 1 | 7.12 |  |
| 26 | Компоненты успешной игры. |  |  | 1 | 7.12 |  |
| 27 | Компоненты успешной игры. |  |  | 1 | 14.12 |  |
| 28 | Традиционный вопрос(Пушкинский) |  |  | 1 | 14.12 |  |
| 29 | Традиционный вопрос(Пушкинский) |  |  | 1 | 21.12 |  |
| 30 | Тематическая игра «Редкие профессии». |  | 1 | 21.12 |  |
| 31 | Тематическая игра «Кино». |  |  | 1 | 28.12 |  |
| 32 | Тематическая игра «Музыка». |  |  | 1 | 28.12 |  |
| 33 | Клубный турнир «Что? Где? Когда?». |  |  | 1 | 11.01 |  |
| 34 | Клубный турнир «Что? Где? Когда?». |  |  | 1 | 11.01 |  |
| 35 | Клубный турнир «Что? Где? Когда?». |  |  | 1 | 18.01 |  |
| **VI** | **Другие интеллектуальные викторины.** |  | **12** |  |  |
| 36 | «Своя игра». |  |  |  |  | 1 | 18.01 |  |
| 37 | «Своя игра». |  |  |  |  | 1 | 25.01 |  |
| 38 | «Звездный час». |  |  |  | 1 | 25.01 |  |
| 39 | «Звездный час». |  |  |  | 1 | 1.02 |  |
| 40 | «Лото». |  |  |  |  | 1 | 1.02 |  |
| 41 | «Самый умный» |  |  |  | 1 | 8.02 |  |
| 42 | «Угадай мелодию» |  |  |  | 1 | 8.02 |  |
| 43 | «Перевертыши» |  |  |  | 1 | 15.02 |  |
| 44 | Составление вопросов. |  |  |  | 1 | 15.02 |  |
| 45 | Варианты ответов на вопрос. |  |  |  | 1 | 22.02 |  |
| 46 | «Слабое звено.» |  |  |  | 1 | 22.02 |  |
| 47 | «Слабое звено.» |  |  |  | 1 | 1.03 |  |
| **VII** | **Социальные пробы.** |  |  |  | **20** |  |  |
| 48 | Самостоятельная подготовка игры. |  |  | 1 | 1.03 |  |
| 49 | Организация игры. |  |  |  | 1 |  |  |
| 50 | Проведение игры. |  |  |  | 1 |  |  |
| 51 | Проведение игры. |  |  |  | 1 |  |  |
| 52 | Анализ проведенной игры членами клуба |  |  |  | 1 |  |  |
| 53 | Анализ проведенной игры членами клуба. |  | 1 |  |  |
| 54 | Самостоятельная подготовка общешкольной игры. | 1 |  |  |
| 55 | Школьная ига в рамках недели Русского языка | 1 |  |  |
| 56 | Школьная ига в рамках недели Русского языка | 1 |  |  |
| 57 | Анализ игры. | 1 |  |  |
| 58 | Разбор заданий прошлых лет. | 1 |  |  |
| 59 | Разбор заданий прошлых лет. | 1 |  |  |
| 60 | Встреча с участниками школьного клуба «Ника» | 1 |  |  |
| 61 | Составление вопросов к играм. | 1 |  |  |
| 62 | Составление вопросов к играм. | 1 |  |  |
| 63 | Построение логических цепочек. | 1 |  |  |
| 64 | Упражнения на сыгранность команды. | 1 |  |  |
| 65 | Составление плана на след .год. | 1 |  |  |
| 66 | Социальные пробы применения знаний. | 1 |  |  |
| ВСЕГО |  |  |  |  |  | 66 Ч. |  | 6 |

**Лист корректировки**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Название раздела, темы | Дата | Причины | Что | Дата | Подпись |
|  | по | корректировки | скорректировано | по | заместителя |
|  | плану |  |  | факту | директора по |
|  |  |  |  |  | УВР |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

**Приложение**

**Материалы для занятий**

***Основные приемы запоминания***

1. Метод мест и фона – запоминать предметы по их расположению (в помещении, по пути следования). «Метод мест» - суть его состоит в том, что единицы информации, которые необходимо запомнить мысленно расставляются в хорошо знакомой комнате в строго определенном порядке. Затем достаточно вспомнить эту комнату, чтобы воспроизвести необходимую информацию. Или можно представить себе путь и расположить на нем вещи, которые необходимо запомнить. Чтобы извлечь информацию по памяти, нужно мысленно перенестись в эту местность и пройти по этому пути и, «собирая» расставленные там предметы, воспроизвести всю информацию.
2. Ассоциации – мысленные связи между образами:

По контрасту (антонимы): мокрый – сухой;

По сходству (синонимы): быстро – стремительно;

По звучанию: сон – тон, глаз – газ;

По корню слова: вода – водный;

Часть-целое: прибор – колба.

Ассоциации должны быть необычными, нестандартными, невероятными и даже абсурдными (скучные ассоциации быстро забываются).

1. Прием ритмизации и рифмования – перевод информации в стихи, песенки, в строки, связанные определенным ритмом или рифмой.

***Задания на развитие памяти, внимания, мышления, логики Вариант 1.***

1. Найди слово в каждой строчке, которое не сочетается с первым словом.

ЧАСЫ - идут, спешат, спят, стоят.

ВЕТЕР - дует, веет, гудит, молчит.

ДОРОГА - ведет, бежит, петляет, стоит.

СОЛНЦЕ - греет, веет, сияет, светит.

РЕКА - бежит, идет, течет, движется.

ДОЖДЬ - идет, стучит, хлещет, бежит.

1. Научись рассуждать.

а) Подумай, кто был бы легче всех, если бы кошка была легче муравья и тяжелее кита? б) Подумай, если бы корова была ниже зайца и выше жирафа, то кто бы был выше всех? в) Карина живет немного ближе к школе, чем Алина и намного дальше от нее, чем Таня. Кто ближе всех живет к школе?

1. Рыцарь уснул в 3 часа дня, а проснулся в 4 часа 15 минут. Сколько времени проспал рыцарь?
2. Замени одну из согласных букв в словах, приведенных ниже на букву Н и получи новые слова.

ЛЁД, СЛОГ, СОК, МИЛА, СЫР, СОЛЬ, РАМА, КОРА, СЕЛО.

5. Вставь в данные слова нужный слог так, чтобы получились новые слова. Слоги -ЛО- и -ЗИН-: МОТОК, РЕКА, ЖАБА, КОРКА

1. Объедини животных в группы по месту обитания: САВАННА, ЛЕС, ФЕРМА: Индюк, газель, корова, лев, барсук, овца, бобр, курица, жираф, белка, олень, зебра.
2. У Тани было 5 яблок. 1 яблоко она отдала сестре Даше, у которой тоже были яблоки. После этого у сестер стало поровну яблок. Подумай, сколько яблок было у Даши сначала?
3. В конце каждого стихотворения подбери подходящее по смыслу и рифме слово (жираф, щенок, зайчишку, крошки).

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| а) Уронила белка шишку |  |  |  |  |  |  |
| Шишка стукнула..... |  |  |  |  |  |  |
| б) Прыгал птенчик по дорожке |  |  |  |  |  |  |
| И клевал большие .... |  |  |  |  |  |  |
| в) На дверях висел замок, |  |  |  |  |  |  |
| Взаперти сидел..... |  |  |  |  |  |  |
| г) Вяжет мама длинный шарф, |  |  |  |  |  |  |
| Потому что сын | ... |  |  |  |  |  |  |
| 9. | Какие | новыеслова | получатся, | если | поменять | слоги | местами: |
| АКТЕР, НАШИ, НАВЕС, КАБАН, ЖАЛО, КАЧАЙ, КАМЫШ, НОРА, СОСНА, КАКОЙ. |
| 10. | Соедини | половинки | слов, | чтобы | получились | новые | слова. |
| САМО, БУК, ФУТ, БАЛ, КАП, КОН, ВА, КА, ГОН, ЧАЙ. |  |  |  |
| ---------------------------------------------------------------------------------- |  |  |
| БОЛ, ВЕРТ, ВАРЬ, НИК, КОН, НАЛ, КА, ГОН, КАН, ВАР |  |  |  |

***Вариант 2***

1. Прочитайте названия птиц в этих анаграммах. Какое слово здесь лишнее?

ВОЛИГА, НИЦАСИ, ГАЙПОПУ, РОКАСО, ВЕЙЛОСО, РЕЦСКВО, ЗАНАС, УССТРА, ЛИНФИ, БЕЙРОВО \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Коля положил вещи в ячейку камеры хранения на вокзале и запомнил, что в еѐ номере есть цифры 1,5,8. Номер ячейки - трехзначное четное число, в котором сотен больше, чем десятков. Запиши номер этой ячейки.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
2. Пришел мельник на мельницу, на мельнице четыре угла, в каждом углу – по четыре мешка, в каждом мешке – по четыре кошки, у каждой кошки – по четыре котенка. Сколько всего ног?\_\_\_\_\_\_
3. Какую букву надо спрятать за местоимение, чтобы получить название животного?\_\_\_\_\_\_\_\_
4. Он был рождѐн в незнатной семье. Он не был полководцем, политическим деятелем или учѐным. Однако сегодня о его имени и смерти в мире знают больше людей, чем о любой другой личности в истории.

А) Спартак; Б) Иисус; В) Наполеон; Г) Цезарь

1. В книге пронумеровывали страницы (со второй страницы и до последней). На это потребовалось ровно 100 цифр. Сколько страниц в этой книге?
2. Из писка птиц мой первый слог возьмете, Второй – с бараньей головы.

Откройте печь и там найдете

То, что не раз едали вы.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Этот пугливый, вечно жующий зверѐк – маленький король, так как название его пришло из польского языка. Народное средневековое латинское его название переводится «король зелени». Кто это?

А) корова; Б) мышь; В) кролик; Г) белка.

1. Прочитай слова:

СЛОН – СОН + ИКОТА – КОТ + ХНА – Х \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

БЕЗЕ – БЕ + МИЛЯ – И \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_; ОВЕН – О + МЕРА – М \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Эту ягоду называют ВОРОН-ЯГОДА. В прежние времена из нее получали фиолетовую краску для художников.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
2. В каком порядке должны следовать предложения, обозначенные буквами, чтобы получился текст?

А. Побеждѐнный забился под сарай и сидит там тихонько. Б. Вдруг налетел ястреб.

В. Он схватил крикуна и унѐс себе на обед.

Г. Два молодых петушка подрались, и один победил другого.

Д. Победитель же взлетел на забор, замахал крыльями и заорал во всѐ горло: «Ку-ка-ре-

ку!»

***Интеллектуальные разминки***

**№1**

1. Самый смешной артист цирка? (Клоун)
2. Воздушное пространство, где летают птицы? (Небо)
3. Вытянутый круг? (Овал)
4. Во дворе куры. У всех кур 10 ног. Сколько кур во дворе? (5)
5. В люстре 7 лампочек, 5 из них перегорели. Сколько лампочек надо заменить? (5)
6. Надутая домашняя птица? (Индюк)
7. Назовите всегда твердые согласные.(ш,ж,ц)
8. У Миши 3 пары варежек. Сколько варежек на левую руку? (3)
9. Цепочка верблюдов, движущаяся в пустыне? (Караван)
10. Названия компонентов при сложении? (Слагаемое, слагаемое, сумма)

**№2**

1.На чем путешествовал Емеля? (Печь)

1. Как кричит осел? (Иа-иа)
2. Наименьшее однозначное число? (0)
3. Какое сегодня число? А день недели?
4. Рот у птицы? (Клюв)
5. Кто сидит на троне и управляет царством? (Царь)
6. Заведение, где детей пытаются чему-нибудь научить? (Школа)
7. Еѐ наклеивают на конверт?(Марка)
8. Сколько гласных звуков в русском языке?(6) А букв?(10) Почему?
9. 5 + 3 – 4 + 0 – 1 = ? (3)

**№3**

***Сообрази, доскажи!***

1. Заяц прыгает, а ласточка …(летает)
2. Червяк ползает, а рыба …(плавает)
3. Лошадь бегает, а змея …(ползает)
4. гусеница ползет, а кузнечик …(скачет)
5. Корова мычит, а лошадь …(ржет)
6. Собака лает, а кошка …(мяукает)
7. Свинья хрюкает, а овца …(блеет)
8. Курица кудахчет, а кукушка …(кукует)
9. Лягушка квакает, а мышь …(пищит)
10. Сорока стрекочет, а ворона …(каркает)

**№4**

1. Какое число было три дня назад?
2. Какой день недели будет послезавтра?
3. Какая буква – пятая с начала алфавита? ( д) А пятая с конца? (ы)
4. Он следит за чистотой и работает с метлой. Кто это? (Дворник)
5. Назовите компоненты при вычитании. (Уменьшаемое, вычитаемое, разность)
6. Горело 10 свечей. 3 погасли. Сколько свечей осталось? (3 – остальные догорели)
7. Пара лошадей пробежала 20 км. Какое расстояние пробежала каждая? (20км)
8. Темный цвет кожи от долгого лежания под солнцем? (Загар)
9. За чем мы едим (За столом)
10. По чему утка плавает? (По воде)

**№5**

***Представь, что ты можешь попасть в страну сказок. Все сказочные предметы, которые ты отгадаешь, возьмешь с собой:***

1. Цветик - …(семицветик)
2. Меч -….(кладенец)
3. Ковер -…(самолет)
4. Сапоги - …(скороходы)
5. Палочка - …(выручалочка)
6. Шапка - ….(невидимка)
7. Скатерть - …(самобранка)

***Логические задачи***

1. Ира родная сестра Киры. Витя – брат Иры. Пѐтр Сергеевич–дедушка Киры. Папу Иры зовут Виталием. Напиши имя и отчество папы Киры и отчество брата Иры.
2. Из трѐх братьев Миша был выше Вити, а Витя выше Димы. Кто выше: Митя или Дима?
3. Слева от квадрата находится треугольник, а справа от квадрата – круг. Где находится квадрат? Сделай рисунок.
4. Девочки Катя, Галя и Оля спрятали медвежонка, зайчика и слоника. Катя не прятала зайчика, Оля не прятала ни зайчика, ни медвежонка. Кто какую игрушку спрятал?
5. Кто выше всех, если Ира и Лена одинакового роста, Лена выше Оля, а Таня выше Иры.
6. В пакете и в вазе было 10 груш. Из пакета все груши переложили в вазу. Сколько груш стало в вазе?
7. В цирковом представлении принимали участие медведь, тигр и обезьяна. В каком порядке они выходили на арену, если тигр был не последним, а медведь выступал раньше, чем тигр?
8. Алла, Катя и Люда получили оценку за работу по математике. Какую оценку получила каждая девочка, если ―2‖ в классе нет, а у девочек отметки разные, причем у Аллы – не ―3‖, у Люды – не ―3‖ и не ―5‖.
9. Сколько будет, полсотни разделить на половину?
10. У брата имеется 5 трѐхкопеечных монет, а у сестры – 5 пятикопеечных монет. Сколько монет сестра должна брату, чтобы денег у них было поровну?
11. В семье несколько детей. Один ребенок говорит, что у него есть один брат и одна сестра. Другой ребенок добавляет, что у него нет ни одного брата. Сколько в семье детей? Сколько в семье девочек и мальчиков?
12. У медведя было 5 яблок, а у лисы и волка меньше. Медведь отдал одно яблоко лисе и у них троих яблок стало поровну. Сколько яблок было у волка?

***Игра «Конкурс эрудитов»***

Представление команд. (Каждая команда выбирает название, которое связано с поиском знаний, с любознательностью, с учѐбой).

Капитаны команд объясняют, почему было выбрано именно такое название.

Конкурс «Хитрые вопросы»

На каждый вопрос – 10 секунд размышлений. Каждый ответ – 1 балл. Свой ответ команда записывает на листке, а затем произносит вслух.

1.Самый распространенный напиток, утоляющий жажду.( Вода.)

2.Они родились в античные времена, потом были забыты. Теперь они происходят каждые четыре года, причѐм только летом и зимой. (Олимпийские игры.)

3.В каком месяце меньше всего ночей?

1. Указ об этом празднике подписал Петр Первый в 1700 году. Все ворота украшали ветвями и цветами, пускали фейерверк. Что это за праздник? ( Новый год.)

5.С каким врагом сражался богатырь Илья Муромец? (Соловей-разбойник.)

6.К какому виду спорта приросло название «королева спорта»? (Лѐгкая атлетика.)

7.Задача: Через 10 лет мой брат будет втрое старше, чем я сейчас. Сколько лет мне сейчас, если мы с братом близнецы? (5)

Конкурс «Сказка стала былью»

Сопоставить и отгадать, о каком техническом чуде говорилось в сказках?

1. Конек - горбунок…………………….………………………….1.Телевизор.
2. Ковѐр – самолѐт…………………………………………………2.Радиолокатор.
3. Золотой петушок………………………………………………..3.Аэросани.
4. Сани – самокаты…………………………………………….…..4.Космическая ракета.
5. Чудо – зеркальце…………… …….……………………………5.Самолѐт.
6. Перо Жар – птицы…………………………….………………...6.Компас.
7. Клубок ниток, указывающий путь…………………………….7.Прожектор.

Конкурс «Самый-самый»

Ответить на вопросы, которые представляют различные рекорды в природе. Команды могут обсуждать ответ в течение 1 минуты. Правильный ответ оценивается в 1 балл. Но если ответ дается без обсуждения, он оценивается в 2 балла. Команды отвечают по очереди.

1.Самая крупная ягода.( Арбуз.)

1. Самый короткий день в году. (22 декабря)
2. Самая большая пустыня. ( Сахара.)
3. Птица с самым большим клювом. ( Пеликан)
4. Самый длинный день в году. (21 июня)
5. Самое глубокое озеро на земле. ( Байкал).
6. Самая маленькая птичка. (Колибри).

Конкурс «Тайны живой природы» Каждая команда должна записать свой ответ и передать в жюри.

1. Какая из этих птиц не умеет хорошо плавать? а ) пингвин; б) буревестник; в) попугай.
2. Какое из этих животных является рыбой?

а) морская звезда; б) лосось; в) тюлень.

1. Какое из этих животных может отказаться от части своего тела? а) осѐл; б) попугай; в) ящерица.
2. Какой из этих игр обучили медведей?

а) волейбол; б) хоккей с шайбой; в) теннис.

1. Как называется сторона прямоугольного треугольника, примыкающая к прямому углу? а) теорема; б) гипотенуза; в) катет.

Жюри подводит итоги.

***Логические игры***

**«Эрудит-лото»**

Всем раздаются карточки «Эрудит-лото». Основной элемент карточки «Эрудит-лото» — 40 одинаковых клеточек. Точнее — 10 столбцов по 4 клеточки в каждом столбце. Каждый столбец соответствует одному из 10 вопросов, которые будут задаваться в «Эрудит-лото», каждая из 4 клеточек столбца — одному из вариантов ответа на этот вопрос.



Играющим предстоит ответить на 10 вопросов. Закончив заполнение карточек, играющие их сдают, организаторы игры проверяют карточки, объявляют и награждают победителей, сообщив до этого всем правильные ответы.

1. По русскому обычаю встречать дорогих гостей принято с хлебом и солью. Хлеб в данном случае символизирует здоровье, а соль именно это:

А) мудрость; Б) остроумие; В*)* *богатство*; Г) долголетие.

1. Древние греки называли науку о здоровье этим словом:

А) медицина; Б*)* *гигиена*;В) кулинария;Г) психология.

1. Врачебная комиссия по трудовым вопросам в Норвегии, изучив режим рабочего времени, рекомендовала увеличить отпуск на 3 дня следующей категории работников:

А) многодетным; Б*)* *некурящим*; В) неболеющим; Г) увлекающимся рыбалкой.

1. У нас учебный год начинается 1 сентября, а в Австралии:

А) 1 сентября; Б) 1 января; В*)* *1* *февраля;* Г) 1 марта.

1. В Австралии открыта школа для животных. Еѐ выпускники умеют нянчить детей, играть в футбол и даже подстригать газоны. Какие это животные?

А. Собаки; Б. Обезьяны; В. Медведи; Г*.* *Кенгуру.*

1. У нас урок длится 45 минут, а во Франции:

А. 30 минут; Б. *60* *минут;* В. 90 минут; Г. 120 минут.

1. Сиротой назвался:

А) Джузеппе-Сизый Нос; *Б)* *Карабас-Барабас*; В) папа Карло; Г) Буратино.

1. Впервые арабские цифры на Руси появились в учебнике М. Магницкого «Грамматика» в 1648 году. А как до этого обозначались цифры?

А. Римскими; Б. Рисунками; В. *Буквами;* Г. Никак.

1. Артемон — собака породы:

А) ризеншнауцер; *Б) пудель;* в) терьер; г) сеттер.

1. Первая книга для обучения детей на Руси была издана в 1565 году И. Фѐдоровым. Она называлась:

А. Азбука; Б. Букварь; В. *Часовник;* Г. Таблица умножения.

**«Верю — не верю»**

Игра проводится по типу викторины, как индивидуального, так и командного характера (в зависимости от сложности вопросов). Задаются вопросы для всех участников. Каждый вопрос содержит некий факт, который может быть истинным или ложным. Игроки или команды, верящие в достоверность высказанной информации, поднимают руки, соответственно, воздержавшиеся не верят в правдивость информации. Далее оглашается вердикт: верна или не верна озвученная информация. В зависимости от правильности своего выбора участники получают по одному очку. Победителем признаѐтся игрок или команда

* максимальным количеством очков.

***Верите ли Вы, что…***

1. Самый зубастый зверь на Земле - садовая улитка. (ДА, у нее 14175 зубов)

2. Страус прячет голову в песок от страха. (Нет, спасаясь от паразитов).

3. Маленького друга Карлсона звали Пеппи Длинный Чулок. (Нет, Малыш).

4. Девочку, которая побывала на звездолете на Третьей планете, зовут Алиса. (Да).

5. Смычок скрипки представляет собой пучок конского волоса, который натянут на изогнутую на конце палочку. (Да)

6. У дельфинов самый крупный и лучше всех развитый мозг среди животных. (Да).

7. Тигру, чтобы не чувствовать себя голодным, достаточно съесть в день всего 7-8 кг мяса. (Да).

8. Взрослый слон за день выпивает примерно 90 литров воды. (Да).

9. Самый крупный сухопутный хищник - лев. (Нет, белый медведь).

10. Пара воробьев каждый день отлавливает примерно 400 вредных насекомых. (Да).

11. Орлы могут унести в когтях небольшую овцу. (Да)

12. Пчелы в жаркую погоду пьянеют? (Да, от перебродившего нектара)

13. Как утверждают японские ученые, чтобы мозг не старился быстро, нужно думать поменьше? (Нет, наоборот)

14. Согласно французскому воинскому уставу, при встрече равных по званию первым при-ветствует более умный? (Да)

15. Есть в Муроме источник, образованный ударом копыта Бурушки-Косматушки — коня Илюши Муромца? (Нет)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **«Реалии»** |  |  |  |  |  |
| Фактически это | тоже | викторина, | но с подсказками. Участникам предлагаются | задания, |
| представляющих | собой | слова, понятия, термины и т. п. К каждому | заданию прилагается |
| 5 определений-подсказок, идущих | «от сложного к простому» (после | последней | подсказки |

предполагается, что все участники дадут правильный ответ). Если участник называет (ответ сдаѐтся письменно на карточке) правильно этот термин после первой подсказки, то он получает

5 очков. Для всех остальных участников зачитывается вторая подсказка, после которой уже можно заработать только 4 очка и т. д. В случае, если участник даѐт неверный ответ, он лишается права вторично отвечать на этот вопрос и зарабатывает 0 очков на данном задании. Победителем считается участник, заработавший максимальное количество очков по сумме всех заданий.

1. В одном художественном произведении он получает травму на рыбной ловле.
2. Описывалось, как ради добычи пропитания он брал уроки вокала.

З. Даже ребенку видно, что он имеет большие глаза, уши и рот.

1. Русский живописец запечатлел его как транспортное средство высокопоставленного лица.
2. Как его ни корми, он все равно в лес смотрит. (Волк)
3. Он видный специалист в своей области, известный как у нас, так и за рубежом.
4. Он удачно проводил протезирование и трансплантацию органов.

З. В составе рабочей группы выезжал в загранкомандировку, где и был захвачен группой террористов.

1. Он сумел перевоспитать этих террористов. 5. Он мог вылечить такие разнообразные заболевания, как ангина, скарлатина, холерина, дифтерит, аппендицит, малярия и бронхит. (Доктор Айболит)
2. Его цвет совпадает с цветом его губителей.
3. Нам сообщили о его останках двух разных видов общим количеством шесть. З. Его судьба - тема знаменитого цикла пародий.
4. Его хозяйка стара и лишена возможности его защитить.
5. Он погиб в лесу потому, что некстати вздумал погулять в лесу. (Серенький козлик).

1. Это пришло к нам из Америки, хотя в Америке кое-где это называют "русским".

1. Первое место по потреблению этого на душу населения до революции занимала Тула. З. Это пачкает наши улицы и портит наши манеры.
2. Это употребляют, щелкая.
3. Недавно ученые выяснили, что растение, из которого получают это, никуда на самом деле в течение дня не крутится. (Семечки подсолнечника).

**«Надуваловка»**

Игроки делятся на три или более команд, а ведущий зачитывает им несколько заведомо незнакомых слов (желательно, чтобы количество слов совпадало с количеством играющих команд). Каждая команда пытается дать им правдоподобные версии-определения, записывает их на листок и сдает ведущему. Собрав и смешав все полученные варианты ответа, ведущий последовательно зачитывает вслух все версии ответа одного слова, произвольно вставляя правильное определение. После этого наступает черед команд выбрать правильное, на их взгляд, определение, о чем они по очереди и сообщают ведущему. В случае правильного ответа команда получает 2 очка, в случае неправильного ответа не получает ничего. Дополнительно каждой команде начисляется по очку за то, что ее версию выбрал кто-либо из противников. Сколько команд ей удалось таким образом «надуть», столько дополнительных очков можно и получить. После этого ведущий начинает «розыгрыш» следующего слова по той же схеме, но первой дает свою версию уже следующая по очереди команда. И так до тех пор, пока не будут «разыграны» все слова. Побеждает тот, кто набрал больше очков. В случае равенства приоритет дается команде, давшей больше правильных ответов. Мурома – Северное название белки.

Будина – Дом, хоромы

Скоболь – Нож с двумя поперечными ручками. Притка – Болезнь, насланная злым колдуном. Долбень – молоток для сбивания кедровых шишек. Гонобобель – лесная ягода (голубика)

**«Откажись или удвой»**

Главный принцип – игра должна быть интересна. Поэтому необходимо регулироваться сложность вопросов, ориентируясь на аудиторию. Нужно иметь 30-40 вопросов, их лучше всего записать на специальной карточке.

Можно зачитывать вопросы в заранее определѐнном порядке (три – четыре легких вопроса, Один-два тяжѐлых, снова три-четыре легких). Но можно менять очередность вопросов в ходе игры, дабы поддерживать интригу до конца игры. Вопросы:

1. "А я денежки люблю! " ("Бременские музыканты").
2. "Мы с тобой одной крови. " ("Маугли").

3. "Одну простую сказку, а может не простую хотим мы рассказать". ("Пластилиновая ворона").

1. "Такая-сякая сбежала от отца! "("По следам бременских музыкантов").

5. "Как вы яхту назовете, так она и поплывет! "("Приключения капитана Врунгеля").

6. "В траве сидел кузнечик. "("Приключения Незнайки и его друзей").

7. "От улыбки станет всем светлей" ("Крошка Енот").

8. "Дерни за веревочку, дверь и откроется". ("Красная шапочка").

1. "Маленькие дети, ни за что на свете не ходите, дети, в Африку гулять. "("Бармалей").
2. "Щас спою! Щас точно спою! "("Жил-был пес").

***Ребусы***



8