

Управление образования администрации муниципального района «Сосновогорск»  
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Центр детского творчества» пгт.Войвож  
(МБУДО «ЦДТ» пгт.Войвож)

Рассмотрена  
Методическим советом  
МБУДО ЦДТ» пгт.Войвож  
Протокол №3 от 30.05.2025г

Принята  
Педагогическим советом  
МБУДО «ЦДТ» пгт.Войвож  
Протокол №5 от 30.05.2025г

Утверждена  
Приказом МБУДО «ЦДТ» пгт.Войвож  
№ 117-ОД от 15.08.2025г



Директор

Е.В.Кудинова

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

***«Монополия игр»***

**социально-гуманитарной направленности**

Адресат программы: 10-16 лет

Вид программы по уровню освоения: базовый

Срок реализации: 2 года

Разработчик: Чижикова Наталья Александровна,  
педагог дополнительного образования  
МБУДО «ЦДТ» пгт. Войвож  
Педагог реализующие программу:  
Чижикова Н.А.

пгт. Войвож  
2025 г.

## I.       Комплекс основных характеристик

### ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.

Дополнительная общеобразовательная - дополнительная общеразвивающая программа «Монополия игр», разработана в соответствии с:

Федеральным законом № 273-ФЗ от 29.12.2012г.«Об образовании в Российской Федерации» (в действующей редакции), Государственной программы «Развитие образования на 2018-2025 годы», утвержденная постановлением Правительства РФ № 1642 от 26.12.2017г (в действующей редакции);

Приказом Министерства просвещения РФ № 629 от 27.07.2022 г. «Об утверждении Порядка организации осуществления образовательной деятельности под дополнительным общеобразовательным программам»;

Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам» (Зарегистрирован 25.04.2019 № 54499);

Концепцией развития дополнительного образования до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р);

Санитарными правилами СП 2.4 3648-20 «Санитарно – эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

Уставом МБУДО «ЦДТ» пгт. Войвож;

Положением о разработке, структуре и порядке утверждения дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ, реализуемых в МБУДО «ЦДТ» пгт. Войвож;

Положением о формах, порядке и периодичности текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся МБУДО «ЦДТ» пгт. Войвож;

**Направленность программы:** социально-гуманитарная;

**Актуальность программы:** данная программа дает возможность расширить и углубить практические умения, повышает уровень языковой культуры, создает условия для развития логического мышления и пространственных представлений учащихся. Игра в настоящее время имеет огромное значение в жизни. Элементы игры мы можем увидеть в рекламе, на телевидении, на мероприятиях для сплочения коллектива, в образовании и психолого-педагогических тренингах. Игры являются основополагающими при обучении и воспитании детей. При помощи настольных игр дети учатся думать, общаться друг с другом. Каждая настольная игра есть интеллектуальное противоборство, при котором выигрывает не случайность и везение, а умение логически и стратегически мыслить. Настольные игры строятся на простой и доступной каждому человеку логике. В основе настольных игр заложены общественные особенности современной жизни, а правила игры подчинены анализу обыгрываемой реальности с точки зрения познавательной активности. Эта деятельность способствует социальной адаптации, гражданскому становлению подрастающего поколения.

**Отличительные особенности** программы: практическая игровая направленность.

**Новизна программы.** В содержание программы включены коми народные игры и игры народов, проживающих на территории Республики Коми, что способствует развитию интереса к этнографии родного края.

**Педагогическая целесообразность.** Во время занятий у ребенка происходит становление развитых форм самосознания, самоконтроля и самооценки. Отсутствие отметок снижает тревожность и необоснованное беспокойство учащихся, исчезает боязнь ошибочных ответов. В результате у детей формируется отношение к данным занятиям как к средству развития своей личности. Данная программа состоит из системы дидактических и

развивающих игр. Основное время на занятиях занимает самостоятельное решение детьми поисковых задач. Благодаря этому у детей формируются умения самостоятельно действовать, принимать решения, управлять собой в сложных ситуациях. На каждом занятии проводится коллективное обсуждение решения задачи определенного вида. На этом этапе у детей формируется такое важное качество, как осознание собственных действий, самоконтроль, возможность дать отчет в выполняемых шагах при решении задач любой трудности. В программе используются игры разной сложности, поэтому слабые дети, участвуя в занятиях, могут почувствовать уверенность в своих силах (для таких учащихся подбираются игры, в которые они могут играть успешно). Ребенок на этих занятиях сам оценивает свои успехи. Это создает особый положительный эмоциональный фон: раскованность, интерес, желание научиться выполнять предлагаемые задания.

### **Характеристика программы.**

**Адресат программы:** программа рассчитана на детей преимущественно 10-16 лет.

**Уровень освоения программы:** базовый

**Срок реализации программы:** 2 года.

**Форма обучения – очная.**

При особых обстоятельствах (длительная болезнь учащегося, невозможность присутствовать на очном занятии большого количества учащихся и т. д.) возможно применение дистанционных технологий на основании локального акта МБУДО «ЦДТ» пгт. Войвож «Об организации образовательного процесса с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий».

### **Формы проведения занятий:**

- по количеству детей, участвующих в занятии: всем составом;
- по особенностям коммуникативного взаимодействия: практикум, тренинг, ролевая и деловая игра;
- по дидактической цели: вводные занятия, занятия по углублению знаний, практические занятия, комбинированные формы занятий.

**Виды деятельности:** игровая, познавательная.

### **Рекомендуемый режим занятий.**

Год обучения	Количество занятий в неделю	Продолжительность занятий	Количество часов в неделю	Количество часов в год
1	2	2 ч	4 ч	144 ч
2	2	3ч	6ч	216ч

Академический час равен 40 минутам.

Начало занятий через 1 час после окончания занятий в школе. Перерывы между академическими часами не менее 10 минут.

### **ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ.**

**Цель программы:** - интеллектуальное и эмоциональное развитие обучающихся посредством настольных игр

### **Основные задачи программы:**

#### *Обучающие*

- познакомить с историей возникновения настольных игр, с названиями простых настольных игр, предусмотренных программой и правилами игры в них
- научить решать предлагаемые в игре развивающие задачи;
- развивать умение решать нестандартные задачи

#### *Развивающие*

- научить анализировать последовательность своих действий, самостоятельно принимать решения, планировать свои действия, контролировать эмоции;
- формировать навыки творческого мышления;
- развивать психические процессы: различные виды памяти, внимания, зрительного восприятия, воображения;

### *Воспитательные*

- формировать умение работать в команде, воспитывать чувства ответственности, взаимопомощи;
- формировать и развивать коммуникативные умения: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, уважать мнение других;
- воспитывать волю к победе, целеустремленность
- развивать познавательную активность и самостоятельность мыслительной деятельности обучающихся.

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.

### **Учебный план. 1 год обучения-**

**4 часов в неделю, всего 144 часов.**

П\п	Тема	Количество часов			Форма контроля
		теория	практика	Всего	
1	Введение в программу	2	6	8	Анкетирование
2	Игры на развитие внимания, памяти, мышления.	6,5	21,5	28	Игревой турнир
3	Игры на работу со страхом	3,5	8,5	12	
4	Игры на развитие коммуникаций	4	14	18	Игревой турнир
5	Игры на осознание социальных норм и границ.	5,5	14,5	20	
6	Логические игры	6,5	31,5	38	Игровые турниры
7	Экономические игры	1,5	4,5	6	Обсуждение
8	Игры для эмоционального развития	1,5	4,5	6	
9	Игры бродилки	0,5	5,5	6	
10	Итоговое занятие	0,5	1,5	2	Устный зачет
	Всего	32	112	144	

### **Содержание программы 1 года обучения.**

№	Наименование раздела, темы	Количество часов			содержание
		всего	теории	практики	
<b>Введение в программу – 8 часов</b>					
1	Вводное занятие. Игра и досуг	2	1	1	<b>Теория.</b> Правила поведения в ЦДТ, на занятии. Режим работы. Техника безопасности. План работы объединения на год. Первая встреча с игрой. Игры и досуг. Правила игры, игровые роли, сюжет игры. Игровое состояние. Назначение игры.
2	Многообразие игр. Классификация.	2	1	1	Многообразие игр. классификация. Настольные игры. Виды настольных игр
3	Игры в моей семье	2	0	2	<b>Практика.</b> Анкетирование (входной контроль). Любимые игры моей семьи. Сообщения. Игровые программы
4	Игры в моей семье	2	0	2	
	<b>Игры на развитие внимания, памяти, мышления – 28 часа</b>				

5	Игры на внимание. «Дубль»	2	0,5	1,5	<p><b>Теория.</b> Разнообразие игр на развитие внимания, памяти и мышления. Понятие о выразительности слов, движений, жестов, походки, интонации. Умение ими владеть. Беседа о здоровом образе жизни «Закалайся, если хочешь быть здоров».</p> <p>Знакомство с правилами настольных игр на внимание, нахождение объектов «Детектив Глазок» и символов «Дикие джунгли», «Халлигали», «Уно», «Карамельки».</p> <p>На развитие памяти «Карамельки», «Лестница привидений», «Цыплячий бега», «Живые картинки», на развитие мышления «Дубль», «Поймай монстра», «Мемори», «Попробуй повтори», «Русское лото».</p> <p><b>Практика.</b> Игра в настольные игры «Детектив Глазок», «Дикие джунгли», «Халлигали», «Уно», «Карамельки», «Лестница привидений», «Цыплячий бега», «Живые картинки», «Аллес тролли», «Карамельки», «Лестница привидений», «Цыплячий бега», «Живые картинки», «Дубль», «Поймай монстра», «Мемори», «Попробуй повтори», «Русское лото». Туриер по игре «Русское лото»</p>
6	«Детектив Глазок»,	2	0,5	1,5	
7	«Дикие джунгли»,	2	0,5	1,5	
8	«Халлигали»,	2	0,5	1,5	
9	«Уно».	2	0,5	1,5	
10	«Карамельки»	2	0,5	1,5	
11	«Лестница привидений»,	2	0,5	1,5	
12	«Цыплячий бега»	2	0,5	1,5	
13	«Живые картинки» «Попробуй повтори»,	2	0,5	1,5	
14	«Дубль»,	2	0,5	1,5	
15	«Поймай монстра»	2	0,5	1,5	
16	«Мемори»	2	0,5	1,5	
17	«Русское лото»	2	0,5	1,5	
18	Турнир	2	0	2	

### Игры на работу со страхом. 12

19	Страх.	2	1	1	<p><b>Теория.</b> Страх. Нужен ли человеку страх. Цвет и состояние страха. Страшилки. Необходимость знания слов для быстрого умения прогнозировать ситуацию. Способность к словотворчеству. Понятия о сообразительности, наблюдательности. Знакомство с правилами игр.</p> <p><b>Практика.</b> Сочинение страшилок. Игра «Дурацкие вопросы». Настольная игра «Опасности волшебного леса»</p>
20	Страшилки.	2	1	1	
21	Презентация страшилок.	2	0	2	
22	Игра «Дурацкие вопросы»	2	0,5	1,5	
23	Настольная игра «Опасности волшебного леса»	2	0,5	1,5	
24	Обрядовые игры коми народа.	2	0,5	1,5	

### Игры на развитие коммуникаций. 18

25	Конфликт.	2	1	1	<p><b>Теория.</b> Виды коммуникаций. Конфликты. Игры на развитие коммуникаций. Знакомство с правилами настольных игр</p>
26	Практические задачи	2	0	2	
27	«Игросказ»	2	0,5	2	

28	«Экспромт»	2	0,5	1,5	<p>«Игросказ», «Экспромт», «Кто есть кто», «Робинзоны»</p> <p><b>Практика.</b> Работа в группах – решение практических задач «Конфликт, как его избежать». Игра в настольные игры «Игросказ», «Экспромт», «Кто есть кто», «Робинзоны». Турнир «Робинзон» Вместе мы сила (игры коми народа и народов, проживающих в Республике Коми).</p>
29	Турнир «Экспромт»	2	0,5	1,5	
30	«Кто есть кто»	2	0,5	1,5	
31	«Робинзоны».	2	0,5	1,5	
32	Турнир «Робинзоны»	2	0	2	
33	Вместе мы сила	2	0,5	1,5	

### Игры на осознание социальных норм и границ. 20

34	Личные границы.	2	1	1	<p><b>Теория.</b> Что такое хорошо и что такое плохо. Личные границы. Настольные игры для компаний. Ситуативные игры. Парное взаимодействие в игре. Противостояние влиянию. Изучение игр для компаний. Освоение правил и практика игры.</p> <p><b>Практика.</b> Тренинг «Личные границы». Игра в настольные игры «Перевертыши», «Лепешка», «Неправильные поступки», «Неправильный дом», «Неправильная страна», «Кодовые имена», «Декодер», «Воображариум», «Крокодил», «Длина волны», «Воображариум» Коми игры</p>
35	«Перевертыши»	2	0,5	1,5	
36	«Лепешка»	2	0,5	1,5	
37	«Неправильные поступки»,	2	0,5	1,5	
38	«Неправильный дом»,	2	0,5	1,5	
39	«Неправильная страна»	2	0,5	1,5	
40	«Кодовые имена»	2	0,5	1,5	
41	«Декодер»,	2	0,5	1,5	
42	«Воображариум»	2	0,5	1,5	
43	«Крокодил»,	2	0,5	1,5	

### Логические игры . - 38

44	Введение в логику.	2	1	1	<p><b>Теория.</b> Логика. Правда или ложь. И и Или. Знакомство с правилами настольных игр «Логично, нелогично» «шесть лягушек», «Танграм», «Пятнашки», «Судоку», «Цветовой код», «Крестики нолики», «Форма и цвет», «Морской бой», «Японский кроссворд»,</p> <p><b>Практика.</b> Игра в настольные игры: «Логично, нелогично», «Шесть лягушек», «Танграм», «Пятнашки», «Судоку», «Цветовой код», «Крестики нолики», «Форма и цвет», «Морской бой», «Японский кроссворд»,</p>
45	«Логично, нелогично»	2	0,5	1,5	
46	«шесть лягушек»	2	0,5	1,5	
47	«Танграм»	2	0,5	1,5	
48	«Танграм»	2	0	2	
49	«Пятнашки	2	0,5	1,5	
50	«Судоку»,	2	0,5	1,5	
51	Турнир по «Судоку»	2	0	2	
52	«Крестики нолики»	2	0,5	1,5	
53	Турнир «Крестики нолики»	2	0	2	
54	«Форма и цвет»	2	0,5	1,5	
55	«Морской бой»	2	0,5	1,5	
56	Турнир «Морской бой»	2	0	2	
57	«Японский кроссворд»	2	0,5	1,5	
58	Составление	2	0	2	

	«Японского кроссворда»				Головоломки и задачи со спичками. Решение задач на переливание. Праздник Логики.
59	Головоломки и задачи со спичками	2	0,5	1,5	
60	Головоломки и задачи со спичками	2	0	2	
61	Решение задач на переливание.	2	0,5	1,5	
62	Праздник логики	2	0	2	

#### Экономические игры -6

63	«Монополия»	2	1	1	<b>Теория.</b> Экономические игры и их роль. Правила экономических игр. Экономические стратегии. Основы экономических игр. Стартовый капитал, банкротство, монополист. Знакомство с правилами игр «Монополия», «Антимонополия» <b>Практика.</b> Игра в настольные игры «Монополия» и «Антимонополия». Обсуждение (правил игры, результатов игры)
64	«Монополия»	2	0	2	
65	«Антимонополия»	2	0,5	1,5	

#### Игры для эмоционального развития. 6

66	Мое настроение	2	1	1	<b>Теория.</b> Чувства и эмоции. Знакомство с игрой «Семейка Гномс». <b>Практика.</b> Тренинг «Мое настроение». Игра «Семейка Гномс»
67	«Семейка Гномс»	2	0,5	1,5	
68	«Семейка Гномс»	2	0	2	

#### Игры бродилки.9

69	Игры бродилки	2	0,5	1,5	<b>Теория.</b> Игры бродилки, примеры, принцип игры, атрибуты. ПДД. <b>Практика.</b> Работа в группах - Разработка и изготовление игры бродилки по правилам дорожного движения.
70	Работа в группах	2	0	2	
71	Презентация игр.	2	0	2	
72	Итоговое занятие	2	0,5	1,5	<b>Практика.</b> Самоанализ деятельности за год. Конкурсы и викторины с элементами изученных игр. Устный зачет.

**Учебный план. 2 год обучения-**  
6 часов в неделю, всего 216 часов.

П\п	Тема	Количество часов			Форма контроля
		теория	практика	Всего	
1	Вводное занятие	1	2	3	Анкетирование
2	Игры на адаптацию и социализацию	4	11	15	Игровой турнир
3	Развивающие игры	15	45	60	
4	Народные игры	12	33	45	Игровой турнир
5	Настольные игры	17	73	90	
6	Итоговое занятие		3	3	Устный зачет
	Всего	49	167	216	

**Содержание программы 1 года обучения.**

№	Наименование раздела, темы	Количество часов			содержание
		всего	теории	практики	
<b>Вводное занятие – 2 часа</b>					
1	Вводное занятие.	3	1	2	Правила поведения в ЦДТ, на занятии. Режим работы. Техника безопасности. План работы объединения на год. Первая встреча с игрой. Анкетирование (входной контроль). Любимые игры моей семьи. Сообщения. Игровые программы
<b>Игры на адаптацию и социализацию – 15 часов.</b>					
2	Разнообразие игр, виды игр.	3	1	2	Игры и досуг. Правила игры, игровые роли, сюжет игры. Игровое состояние. Назначение игры. Многообразие игр. Классификация. Настольные игры. Виды настольных игр
3	Досуг. Понятие досуга.	3	1	2	Знакомство с понятием досуга, роли игр в жизни детей и взрослых. Игры «Мы похожи», «Свет мой зеркальце, скажи!». Беседа.
4	Игры на сплочение коллектива.	3	1	2	Роль совместной игры в сплочении коллектива. Игры и игровые упражнения «Здравствуй, друг!», «Щепки на реке».
5	Правила проведения игр.	3	1	2	Правила проведения игр и культура поведения в игре. Понятие игрового этикета. Беседа, рассказ, просмотр сюжетных картинок, викторина.
6	Игры на социализацию.	3	0	2	Игры «Мы разные, но мы похожи», «Если вы мои друзья», «Визитка». Викторина.

**Развивающие игры – 60 часов.**

7	Игры на развитие речи.	3	1	2	Знакомство с играми, развивающими и обогащающими речь, расширяющими словарный запас. Игры «Кто больше составит слов», «Рассказ цепочкой».
8	Игры на развитие речи.	3	1	2	Игры «Расскажи наоборот», «Выбери звук». Правила игр.
9	Игры на развитие речи.	3	0,5	2,5	Игры «Прохлопай слово», «Назови три слова». Правила игр.
10	Игры на развитие речи.	3	0,5	2,5	Игры «Что лишнее?», «Чудесный мешочек». Правила игр.
11	Игры на развитие памяти.	3	1	2	Тренировка и развитие памяти и её видов средствами игр. Игра «Что изменилось?».
12	Игры на развитие памяти.	3	0,5	2,5	Игры «Найди нужное число», «Мы идём в магазин». Правила игр.
13	Игры на развитие памяти.	3	1	2	Игры «Назови число», «Мемори». Правила игр.
14	Игры на развитие восприятия.	3	1	2	Развитие зрительного, слухового, осязательного восприятия. Игры «Угадай, чей голосок», «Прогулка в лесу».
15	Игры на развитие восприятия.	3	0,5	2,5	Игры «Почини ковёр», «Что пропало?». Правила игр.
16	Игры на развитие восприятия.	3	1	2	Игры «Имаджинариум», «Крокодил». Правила игр.
17	Игры на развитие внимания.	3	0,5	2,5	Развитие и тренировка произвольного внимания, наблюдательности. Игры «Лабиринт», «Найди отличия и сходства».
18	Игры на развитие внимания.	3	0,5	2,5	Игры «Ночной сторож», «Не пропусти хлопок». Правила игр.
19	Игры на развитие внимания.	3	1	2	Игры «Звери в темноте», «Мафия». Правила игр.
20	Игры на развитие мышления.	3	0,5	2,5	Знакомство с играми на развитие логического мышления. Игра «Рассказ наоборот».
21	Игры на развитие мышления.	3	0,5	2,5	Игры «Ассоциация», «Расположи по порядку». Правила игр.
22	Игры на развитие мышления.	3	0,5	2,5	Игры «Часть-целое», «Закончи фразу». Правила игр.

23	Игры на развитие мышления.	3	0,5	2,5	Логические игры со спичками. Игра «Танграм». Правила игр.
24	Игры на развитие воображения.	3	1	2	Знакомство с играми и игровыми приёмами, развивающими воображение. Игра «Конфетный город».
25	Игры на развитие воображения.	3	1	2	Знакомство с ТРИЗ-упражнениями. Игра «Превращение».
26	Игры на развитие воображения.	3	1	2	Игры «Волшебный цветок», «Изобретатель». Правила игр.

#### **Народные игры – 45 часов.**

27	История народной игры.	3	1	2	Многовековая история народной игры. Знакомство с народной игрой, сравнение игр разных народов. Хороводы и припевки.
28	Русские народные игры.	3	1	2	Знакомство с особенностями русских народных игр. Игры «Филин и пташка».
29	Русские народные игры.	3	1	2	Игры «Горелки», «Ляпка». Правила игр.
30	Русские народные игры.	3	1	2	Игры «Красочки», «Жмурки». Правила игр.
31	Игры детей Японии.	3	1	2	Знакомство с особенностями японских народных игр. Игра «Кагоме».
32	Игры детей Японии.	3	1	2	Игры «Кэндама», «Аист и лягушки». Правила игр.
33	Игры детей Германии.	3	1	2	Знакомство с особенностями немецких народных игр. Игра «Пожарная команда».
34	Игры детей Германии.	3	0,5	2,5	Игры «Игра в колышки», «Ярмарка». Правила игр.
35	Игры детей Германии.	3	0,5	2,5	Игры «Три. Тринадцать. Тридцать», «Ткачиха». Правила игр.
36	Игры детей Финляндии.	3	1	2	Знакомство с особенностями народных финских игр. Игра «Закопченный горшок».
37	Игры детей Финляндии.	3	0,5	2,5	Игры «У кого Валёк?», «Горящий мяч». Правила игр.
38	Игры детей Финляндии.	3	0,5	2,5	Игры «Мяч и гнёзда», «Цепочка». Правила игр.
39	Игры детей Белоруссии.	3	1	2	Знакомство с особенностями народных белорусских игр. Игра «Шпень».

40	Игры детей Белоруссии.	3	0,5	2,5	Игры «Потяг», «Прело-горело». Правила игр.
41	Игры детей Белоруссии.	3	0,5	2,5	Игры «Яшчур», «Цяцерка». Правила игр.

### **Настольные игры – 90 часов.**

42	История настольных игр.	3	1	2	История возникновения настольных игр. Зачем нужны настольные игры? Этикет во время игры.
43	Шашки.	3	1	2	Традиционные настольные игры: шашки, лото, домино, игры с кубиком и перемещением. Знакомство с правилами основных настольных игр. Игры в шашки, лото, домино, в игры с кубиком и перемещением.
44	Лото	3	1	2	
45	Домино.	3	1	2	
46	Игры с кубиком.	3	1	2	
47	Игры с перемещением.	3	1	2	
48	Пазл.	3	0,5	2,5	Значение сбора пазла, мозаики, конструктора. Практика: Работа с пазлом, мозаикой, конструктором по образцу и самостоятельно.
49	Пазл.	3	0,5	2,5	
50	Мозаика.	3	0,5	2,5	
51	Конструктор.	3	1	2	
52	Конструктор.	3	0	3	
53	Игра «Сет».	3	0,5	2,5	Современные настольные игры («Сет», «Имаджинариум», «Падающая башня», «Алиас», «Манчкин», «Микадо», «Руми Куб», «Словодел»). Знакомство с современными видами настольных игр и их правилами, их популяризация. Проведение игр «Манчкин», «Имаджинариум», «Падающая башня», «Микадо», «Руми Куб», «Словодел».
54	Игра «Мачи Коро».	3	0,5	2,5	
55	Игра «Имаджинариум».	3	0,5	2,5	
56	Игра «Падающая башня».	3	0,5	2,5	
57	Игра «Алиас».	3	0,5	2,5	
58	Игра «Манчкин».	3	0,5	2,5	

59	Игра «Микадо».	3	0,5	2,5	
60	Игра «Руми Куб».	3	0,5	2,5	
61	Игра «Словодел».	3	0,5	2,5	
62	Игра «Тако, кот, коза, сыр, пицца».	3	0,5	2,5	
63	Игра «Игра в жизнь».	3	0,5	2,5	
64	Игра «Диксит».	3	0,5	2,5	
65	Игра «Взрывные котята».	3	0,5	2,5	
66	Игра «Гигамон».	3	0,5	2,5	
67	Игра «Миниферма».	3	0,5	2,5	
68	Игра «В центре внимания».	3	0,5	2,5	
69	Игра «Спасите Дино».	3	0,5	2,5	
70	Авторская игра.	3	0	1	Разработка идеи авторской игры. Изготовление авторской игры в малых группах или индивидуально.
71	Авторская игра.	3	0	1	Презентация авторских игр, проведение игр в коллективе.
72	<b>Итоговое занятие.</b>	3	0	3	Самоанализ деятельности за год. Конкурсы и викторины с элементами изученных игр. Устный зачет.

## ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОГРАММЫ

Планируемые результаты обучения:

*Предметные*

Узнают:

- историю возникновения древних настольных игр;
- названия простых настольных игр, предусмотренных программой и правила игры в них;
- нормы и правила поведения общения со сверстниками в обществе.

Научатся:

- работать в группе, проявлять умение взаимодействовать и ладить со сверстниками в совместной игре;
- бережно относиться к настольным играм;

- придерживаться игровых правил в разученных играх;
- доводить начатую игру до конца;
- принимать самостоятельные решения.

*Личностные:*

- активное включение в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;
- проявление положительных качеств личности и управление своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях;
- оказание бескорыстной помощи своим сверстникам, нахождение с ними общего языка и общих интересов.

*Метапредметные:*

- умение планировать последовательность своих действий в игре и анализировать свои действия, которые привели к тому или иному результату

## **I. Комплекс организационно-педагогических условий**

### КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК.

<b>Этапы образовательного процесса</b>	<b>1 год обучения</b>	<b>2 год обучения</b>
Начало учебного года.	1 сентября	1 сентября
Продолжительность учебного года.	36 недель	36 недель
Продолжительность занятия.	40 минут	40 минут
Вводный (входящий) контроль.	сентябрь	сентябрь
Текущий контроль.	декабрь	декабрь
Промежуточный контроль.	-	-
Итоговый контроль.	май	май
Окончание учебного года.	26 мая	26 мая
Каникулы зимние (праздничные дни)	31.12 – 10.01	31.12 – 10.01
Каникулы летние.	-	-

П\п	Тема занятия	Количество часов	Дата проведения (по плану)	Дата проведения (по факту)
1	Вводное занятие. Игры и досуг.	2	1 неделя	
2	Многобразие игр, классификация	2	1 неделя	
3	Игры в моей семье.	2	2 неделя	
4	Игры в моей семье.	2	2 неделя	
5	Игры на внимание. «Дубль»	2	3 неделя	
6	«Детектив Глазок»,	2	3 неделя	
7	«Дикие джунгли»,	2	4 неделя	
8	«Халлигали»,	2	4 неделя	
9	«Уно».	2	5 неделя	
10	«Карамельки»	2	5 неделя	
11	«Лестница привидений»,	2	6 неделя	
12	«Цыплячьи бега»	2	6 неделя	
13	Живые картинки» «Попробуй	2	7 неделя	
14	«Дубль»,	2	7 неделя	

15	«Поймай монстра»	2	8 неделя	
16	«Мемори»	2	8 неделя	
17	«Русское лото»	2	9 неделя	
18	Турнир	2	9 неделя	
19	Страх. Нужен ли человеку страх.	2	10 неделя	
20	Пятнашки. Жмурки. Прятки.	2	10 неделя	
21	Игра «Дурацкие вороны»	2	11 неделя	
22	Настольная игра «Опасности волшебного леса»	2	11 неделя	
23	Настольная игра «Опасности волшебного леса»	2	12 неделя	
24	Страшилки	2	12 неделя	
25	Игры на развитие коммуникаций. Виды коммуникаций.	2	13 неделя	
26	Конфликты.	2	13 неделя	
27	Игра «Кто есть кто»	2	14 неделя	
28	Игра «Кто есть кто»	2	14 неделя	
29	Общение. Диалог.	2	15 неделя	
30	Настольная игра «Робинзоны»	2	15 неделя	
31	Настольная игра «Робинзоны»	2	16 неделя	
32	Настольная игра «Робинзоны»	2	16 неделя	
33	Вместе мы сила	2	17 неделя	
34	Что такое хорошо и что такое плохо	2	17 неделя	
35	Перевертыши	2	18 неделя	
36	Игра «Лепешка»	2	18 неделя	
37	Игра «Лепешка»	2	19 неделя	
38	Игра «Неправильные поступки»	2	19 неделя	
39	Игра «Неправильные поступки»	2	20 неделя	
40	Игра «Неправильный дом»	2	20 неделя	
41	Игра «Неправильный дом»	2	21 неделя	
42	Игра «Неправильная страна»	2	21 неделя	
43	Игра «Неправильная страна»	2	22 неделя	
44	Введение в логику.	2	22 неделя	
45	«Логично, нелогично»	2	23 неделя	
46	«шесть лягушек»	2	23 неделя	
47	«Танграм»	2	24 неделя	
48	«Танграм»	2	24 неделя	
49	«Пятнашки	2	25 неделя	
50	«Судоку»,	2	25 неделя	
51	Турнир по «Судоку»	2	26 неделя	
52	«Крестики нолики»	2	26 неделя	
53	Турнир «Крестики нолики»	2	27 неделя	
54	«Форма и цвет»	2	27 неделя	
55	«Морской бой»	2	28 неделя	
56	Турнир «Морской бой»	2	28 неделя	
57	«Японский кроссворд»	2	29 неделя	

58	Составление «Японского кроссворда»	2	29 неделя	
59	Головоломки и задачи со спичками	2	30 неделя	
60	Головоломки и задачи со спичками	2	30 неделя	
61	Решение задач на переливание.	2	31 неделя	
62	Праздник логики	2	31 неделя	
63	Экономические стратегии. Основы экономики	2	32 неделя	
64	Настольная игра «Путь к успеху»	2	32 неделя	
65	Настольная игра «Путь к успеху»	2	33 неделя	
66	Основные чувства и эмоции	2	33 неделя	
67	Настольная игра «Семейка Гномс»	2	34 неделя	
68	Настольная игра «Семейка Гномс»	2	34 неделя	
69	Игры бродилки	2	35 неделя	
70	Работа в группах	2	35 неделя	
71	Презентация игр.	2	36 неделя	
72	Итогое занятие	2	36 неделя	

### КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК 2 года обучения.

Этапы образовательного процесса	2 год обучения
Начало учебного года.	1 сентября
Продолжительность учебного года.	36 недель
Продолжительность занятия.	40 минут
Вводный ( входящий ) контроль.	сентябрь
Текущий контроль.	декабрь
Промежуточный контроль.	-
Итоговый контроль.	май
Окончание учебного года.	26 мая
Каникулы зимние (праздничные дни)	31.12 – 10.01
Каникулы летние.	-

П\п	Тема занятия	Количество часов	Дата проведения (по плану)	Дата проведения (по факту)
1	Вводное занятие.	3	1 неделя	
2	Разнообразие игр, виды игр.	3	1 неделя	
3	Досуг. Понятие досуга.	3	2 неделя	
4	Игры на сплочение коллектива.	3	2 неделя	
5	Правила проведения игр.	3	3 неделя	
6	Игры на социализацию.	3	3 неделя	

7	Игры на развитие речи.	3	4 неделя	
8	Игры на развитие речи.	3	4 неделя	
9	Игры на развитие речи.	3	5 неделя	
10	Игры на развитие речи.	3	5 неделя	
11	Игры на развитие памяти.	3	6 неделя	
12	Игры на развитие памяти.	3	6 неделя	
13	Игры на развитие памяти.	3	7 неделя	
14	Игры на развитие восприятия.	3	7 неделя	
15	Игры на развитие восприятия.	3	8 неделя	
16	Игры на развитие восприятия.	3	8 неделя	
17	Игры на развитие внимания.	3	9 неделя	
18	Игры на развитие внимания.	3	9 неделя	
19	Игры на развитие внимания.	3	10 неделя	
20	Игры на развитие мышления.	3	10 неделя	
21	Игры на развитие мышления.	3	11 неделя	
22	Игры на развитие мышления.	3	11 неделя	
23	Игры на развитие мышления.	3	12 неделя	
24	Игры на развитие воображения.	3	12 неделя	
25	Игры на развитие воображения.	3	13 неделя	
26	Игры на развитие воображения.	3	13 неделя	
27	История народной игры.	3	14 неделя	
28	Русские народные игры.	3	14 неделя	
29	Русские народные игры.	3	15 неделя	
30	Русские народные игры.	3	15 неделя	
31	Игры детей Японии.	3	16 неделя	

32	Игры детей Японии.	3	16 неделя	
33	Игры детей Германии.	3	17 неделя	
34	Игры детей Германии.	3	17 неделя	
35	Игры детей Германии.	3	18 неделя	
36	Игры детей Финляндии.	3	18 неделя	
37	Игры детей Финляндии.	3	19 неделя	
38	Игры детей Финляндии.	3	19 неделя	
39	Игры детей Белоруссии.	3	20 неделя	
40	Игры детей Белоруссии.	3	20 неделя	
41	Игры детей Белоруссии.	3	21 неделя	
42	История настольных игр.	3	21 неделя	
43	Шашки.	3	22 неделя	
44	Лото	3	22 неделя	
45	Домино.	3	23 неделя	
46	Игры с кубиком.	3	23 неделя	
47	Игры с перемещением.	3	24 неделя	
48	Пазл.	3	24 неделя	
49	Пазл.	3	25 неделя	
50	Мозаика.	3	25 неделя	
51	Конструктор.	3	26 неделя	
52	Конструктор.	3	26 неделя	
53	Игра «Сет».	3	27 неделя	
54	Игра «Мачи Коро».	3	27 неделя	
55	Игра «Имаджинариум».	3	28 неделя	
56	Игра «Падающая башня».	3	28 неделя	

57	Игра «Алиас».	3	29 неделя	
58	Игра «Манчкин».	3	29 неделя	
59	Игра «Микадо».	3	30 неделя	
60	Игра «Руми Куб».	3	30 неделя	
61	Игра «Словодел».	3	31 неделя	
62	Игра «Тако, кот, коза, сыр, пицца».	3	31 неделя	
63	Игра «Игра в жизнь».	3	32 неделя	
64	Игра «Диксит».	3	32 неделя	
65	Игра «Взрывные котята».	3	33 неделя	
66	Игра «Гигамон».	3	33 неделя	
67	Игра «Миниферма».	3	34 неделя	
68	Игра «В центре внимания».	3	34 неделя	
69	Игра «Спасите Дино».	3	35 неделя	
70	Авторская игра.	3	35 неделя	
71	Авторская игра.	3	36 неделя	
72	Итоговое занятие.	3	36 неделя	

### УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.

Реализация учебной программы требует наличия учебного кабинета, спортивного зала. Оборудование: компьютер, проектор, экран. Настольные игры, спортивный инвентарь.

Для реализации программы необходимо: видеомагнитофон для просмотра популярных игровых программ, оборудованный столами кабинет, карточки с печатной основой, методическая литература.

### ФОРМЫ КОНТРОЛЯ

Программа предусматривает наблюдение и контроль за развитием личности обучающихся. Формы контроля: анкетирования, устный, письменный зачет, обсуждение, проведение партий в настольные игры, игровой турнир.

Наблюдение и контроль позволяет педагогу лучше узнать детей, проанализировать межличностные отношения внутри группы и ход воспитательной работы в целом, обдумать и спланировать действия по сплочению коллектива и развитию творческой активности, толерантности, пробудить в детях желание прийти на помочь друг другу.

Механизм контроля за качеством программы включает в себя следующие

компоненты:

*Входной контроль.*

Позволяет выявить уровень способностей обучающихся, а также наиболее способных, одаренных детей; выяснить мотивацию обучения.

Предварительный контроль сочетается с компенсационным обучением, направленным на устранение пробелов в знаниях, умениях и навыках.

*Промежуточный контроль.*

Осуществляется в конце полугодия и помогает определить творческий рост обучающихся, их активность, уровень усвоения программного материала. Промежуточная диагностика позволяет по мере необходимости корректировать программу, изменить методику организации учебно-воспитательного процесса.

*Итоговый контроль.*

Проводится в конце учебного года, помогает выявить рост мастерства, самостоятельности, развитие творческого мышления, художественного вкуса.

В целом контроль позволяет определить эффективность ведения образовательной деятельности, оценить результаты, внести изменения в учебный процесс.

По завершении обучения обучающиеся, достигнув определённой степени актерского мастерства, получают сертификат.

**ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ.**

Уровень освоение программы	Критерии оценки			
	Знание основных терминов и понятий	Владение основами игр и их правилами	Владение основами моделирования, описания и оформления продукта	Владение основами проведения игр, возможность создания своего продукта
низкий	овладел менее чем $\frac{1}{2}$ объема знаний, предусмотренных программой	овладел менее чем $\frac{1}{2}$ объема знаний, предусмотренных программой	овладел менее чем $\frac{1}{2}$ объема знаний, предусмотренных программой	овладел менее чем $\frac{1}{2}$ объема знаний, предусмотренных программой
средний	овладел более чем 50% объема знаний, предусмотренных программой	овладел более чем 50% объема знаний, предусмотренных программой	овладел более чем 50% объема знаний, предусмотренных программой	овладел более чем 50% объема знаний, предусмотренных программой
Высокий	освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой			

**МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ.**

Основным условием усвоения программы является знание и свободное владение

обширным игровым материалом. Важнейшее требование к занятиям: дифференцированный подход к учащихся в зависимости от их знаний, умений, навыков самостоятельного обучения.

Данная программа включает в себя различные приемы и методы привлечения и активизации учащихся в игровой деятельности: игровые приемы деления на команды и жеребьевка; игровые виды награждения (дипломы, медали, призы..); игровые приемы подведения итогов; игровые реквизиты.

Программа составлена таким образом, что используемые игры доступные учащимся любого возраста. В процессе подготовки к игровой деятельности и в момент самой игры, учащиеся активно используют имеющиеся у них навыки, знания, умения. В ходе игры привлекают внимание участников к ее содержанию, слежу за точностью движений, выполнением игры, поддерживаю эмоционально - положительное настроение и взаимоотношение играющих, призываю оказывать товарищескую поддержку, добиваться достижения общей цели.

В процессе объяснения новой игры использую различные приемы, в зависимости от ее вида, содержания и степени сложности. Игра объясняется кратко, лаконично, выразительно. Дается представление о правилах, содержании, последовательности игровых действий, расположении игроков, необходимого материала и атрибутов. Основная часть времени отводится игровым действиям. В конце игры дается оценка положительных действий участников.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

### **Литература.**

1. Афанасьев С.П., Коморин С.В. Триста творческих конкурсов. Кострома, РЦ-НИТ «Эврика-М», 1999г.
2. Бесова М.А. В школе и на отдыхе. Познавательные игры для детей от 6 до 10 лет. Популярное пособие для родителей и педагогов. Ярославль, «Академия развития». 1997г.
3. Гершензон МА. Головоломки профессора головоломки. М. Детская литература. 2004г.
4. Детская энциклопедия развлечений. «Настольные игры». М. Рипол Классик. 2001г.
5. Дитрих А.,Юрмин Г.. Почемучка. М. Астрель. АСТ. 2002г.
6. Журналы «Игра и дети». 1999-2004 г.г.
7. Зак А.З. Развитие интеллектуальных способностей детей. М. Эскимо. 2001г.
8. Калугин М.А., Новоторцева Н.В. Развивающие игры для младших школьников. Кроссворды, викторины, головоломки. Ярославль. «Академия развития». 1996г.
9. Латий ЕА.\365 развивающих игр и затей. М. Эскимо. 2003г.
10. Полякова АВ. Превращения слов. М. Просвещение. 2001г.
11. Розанова Е. Книга игр. М. РОСМЭН. 2000г.
12. Тихомиров Л.Ф. . Упражнения на каждый день: логика для младших школьников.

### **Литература для детей.**

1. Газета «Незнайка». 2005-2009 г.г. и т.д.
2. Дружинина М.В. Поиграем в слова. Головоломки, шарады, загадки. М.Новая школа. 1997г.
3. Ковалева Е.А. Веселая семейка. Лучшие игры и развлечения для детей и родителей. М.ООО «ИДРИПОЛ классик», ООО Издательство «Дом. ХХІвек». 2006г.