

**Муниципальное общеобразовательное учреждение**

**«Суоярвская средняя общеобразовательная школа им. Ф.А. Шельшакова»**

Принято  
на заседании методического объединения  
Протокол  
от «28» августа 2025 г. № 1  
Руководитель ШМО Муравченко Н.А.

Согласовано  
на заседании методического совета  
Протокол от "28" августа 2025 г. № 1  
Руководитель Метод. совета  
Семенова И.С.

**Рабочая программа**

**кружка по дополнительному образованию**

**«Настольные игры»**

Составитель: Савельев В.В.,  
учитель английского языка

2025

## Оглавление

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.....	3
1.1. Введение.....	3
1.2. Общая характеристика курса .....	3
1.3. Цели и задачи курса.....	4
1.4. Место курса в учебном плане .....	5
2. СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.....	6
Модуль 1: Введение и классика (3 часа) .....	6
Модуль 2: Игры на общение, командность и дедукцию (4 часа) .....	6
Модуль 3: Игры на ассоциации и креативность (4 часа).....	7
Модуль 4: Филлеры (3 часа).....	8
Модуль 5: Абстрактные игры (3 часа).....	8
Модуль 6: Кооперативные игры (3 часа).....	9
Модуль 7: Игры на стратегию и планирование (4 часа) .....	9
Модуль 8: Мини-RPG / D&D (2 часа).....	10
Модуль 9: Дуэльные игры (3 часа).....	10
Модуль 10: Турнирный блок (3 часа) .....	11
Модуль 11: Творческий блок (2 часа).....	11
3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ .....	12
3.1. Личностные результаты: становление характера за игровым столом.....	12
3.2. Метапредметные результаты: интеллектуальный инструментарий игрока .....	12
3.3. Предметные результаты: мастерство игры и понимание ее законов.....	13
4. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ .....	15
5. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ КУРСА .....	20
5.1. Учебно-методическая литература .....	20
5.2. Материально-техническое обеспечение .....	20
5.3. Цифровые ресурсы .....	21
5.5. Организационно-методические рекомендации.....	22

# 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

## 1.1. Введение

Настоящая рабочая программа кружка дополнительного образования «Настольные игры» (далее – Программа) разработана для обучающихся 5-9 классов в соответствии с требованиями следующих нормативных документов:

- **Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»** (ст. 2, п. 9, п. 22; ст. 12; ст. 28, п. 3.6).
- **Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования** (утвержден Приказом Минпросвещения России от 31.05.2021 № 287).
- **Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года** (распоряжение Правительства РФ № 996-р).

Программа направлена на создание условий для развития стратегического мышления, коммуникативных компетенций и социальной адаптации обучающихся через уникальный формат игровой деятельности.

## 1.2. Общая характеристика курса

Курс «Настольные игры» представляет собой синтез игровой практики, развивающей деятельности и социального взаимодействия. Он построен на принципах системно-деятельностного и личностно-ориентированного подходов, где настольная игра выступает как инструмент достижения педагогических целей: развития когнитивных способностей, эмоционального интеллекта, умения работать в команде и соблюдения правил.

**Актуальность программы** обусловлена необходимостью формирования у подростков способности к конструктивному взаимодействию (в том числе вне гаджетов), стратегическому планированию и критическому мышлению в эпоху цифровизации.

### **Отличительные особенности программы:**

- **Практико-ориентированный характер:** 90% времени занятия отводится на игровую практику и анализ.
- **Межпредметность:** Интеграция с обществознанием (стратегия, переговоры), математикой (вероятность, логика), психологией (эмоции, эмпатия).
- **Инклюзивность:** Игры подбираются с учетом разных типов мышления и

темпераментов.

- **Воспитательный компонент:** Формирование «гибких» навыков (soft skills) и культуры игры.

### 1.3. Цели и задачи курса

**Цель программы:** Создание условий для развития стратегического мышления, социального интеллекта и коммуникативной компетенции учащихся через систематическое освоение мира современных настольных игр.

#### **Задачи программы:**

- **Личностные:**
  - Формирование умения достойно побеждать и конструктивно относиться к поражениям.
  - Развитие эмоционального интеллекта: распознавание эмоций, управление ими, эмпатия.
  - Воспитание ответственности за свои решения и уважения к сопернику.
- **Метапредметные:**
  - **Познавательные УУД:** Развитие логического, стратегического и тактического мышления. Формирование навыка анализа ситуации, прогнозирования последствий и принятия решений в условиях ограниченных ресурсов и времени.
  - **Регулятивные УУД:** Развитие навыков самоконтроля, саморегуляции и целеполагания. Умение подчинять сиюминутные желания долгосрочной стратегии.
  - **Коммуникативные УУД:** Формирование умения ясно излагать свою позицию, вести переговоры, аргументированно убеждать, работать в команде для достижения общей цели.
- **Предметные:**
  - Освоение базовых правил и механик различных классов настольных игр (абстрактные, кооперативные, дедуктивные, стратегические, RPG).
  - Формирование умения быстро осваивать новые правила и объяснять их другим.
  - Развитие способности анализировать игровой процесс, выявлять эффективные и неэффективные стратегии.

#### 1.4. Место курса в учебном плане

Программа курса «Настольные игры» рассчитана на 1 год обучения в 5-9 классах. Общий объем курса составляет **34 часа** (1 час в неделю). Форма организации занятий – кружок.

Программа является модульной и вариативной. Педагог имеет право вносить изменения в последовательность изучения модулей и конкретный перечень игр в зависимости от материально-технической базы, интересов и уровня подготовки учащихся, сохраняя при этом общую структуру и количество часов.

## 2. СОДЕРЖАНИЕ

Содержание программы структурировано по тематическим модулям, каждый из которых посвящен определенному классу игр, развивающих конкретные навыки и компетенции. Каждое занятие сочетает в себе изучение правил, игровую практику и рефлексию.

### Модуль 1: Введение и классика (3 часа)

- **Тема 1:** Знакомство с миром настольных игр: от древности до наших дней. (1 час)
  - **Содержание:** История настольных игр: от древнеегипетского сенета и римских латрункули до современных евроигр. Роль игр в культуре и развитии общества. Классификация игр: абстрактные, стратегические, кооперативные, коммуникативные, дедуктивные. Знакомство с базовой терминологией (механика, тема, динамика, баланс). Инструктаж по технике безопасности и бережному обращению с игровым инвентарем.
- **Тема 2:** Игровой этикет: как побеждать красиво и достойно проигрывать. (1 час)
  - **Содержание:** Формирование культуры игры. Обсуждение понятий "спортивное поведение", "фэйр-плей". Анализ типичных конфликтных ситуаций за игровым столом и путей их конструктивного разрешения. Развитие эмоционального интеллекта: управление эмоциями при проигрыше и адекватное поведение при победе. Практикум на основе простых игр.
- **Тема 3:** Турнир классиков: шашки, шахматы и не только. (1 час)
  - **Содержание:** Закрепление навыков спортивного поведения в соревновательной среде. Мини-турнир по классическим абстрактным играм (шашки, шахматы, го, нарды). Анализ партий: разбор удачных и неудачных ходов, стратегий и тактик. Акцент на развитие логики, пространственного мышления и предвидения.

### Модуль 2: Игры на общение, командность и дедукцию (4 часа)

- **Тема 4:** Мафия: учимся видеть ложь и доверять интуиции. (1 час)
  - **Содержание:** Развитие навыков социальной дедукции, аргументации

и убеждения. Анализ невербальных сигналов (язык тела, интонация). Психологические аспекты: распределение ролей, групповое давление, формирование коалиций. Рефлексия: как отличить логику от манипуляции.

- **Тема 5:** Шпионские игры: маскировка и блеф в Spyfall. (1 час)
  - **Содержание:** Развитие оперативного мышления, способности задавать точные и каверзные вопросы. Тренировка умения быстро ориентироваться в изменяющейся ситуации и поддерживать легенду. Анализ стратегий выявления шпиона через логические цепочки.
- **Тема 6:** Командная стратегия: Авалон vs Бэнг! (1 час)
  - **Содержание:** Сравнительный анализ скрытых ролевых игр с разными механиками. Развитие навыков командного взаимодействия, стратегического планирования и дедукции в условиях неполной информации. Обсуждение роли лидера и исполнителя в команде.
- **Тема 7:** Алиас: скорость мысли и точность слова. (1 час)
  - **Содержание:** Развитие вербальной гибкости, ассоциативного мышления и умения работать в условиях ограниченного времени. Расширение активного словарного запаса. Практика объяснения понятий разными способами (синонимы, антонимы, описания).

### Модуль 3: Игры на ассоциации и креативность (4 часа)

- **Тема 8:** Диксит: мир ассоциаций и поэзии. (1 час)
  - **Содержание:** Развитие образного мышления, эмоционального интеллекта и способности к интерпретации. Обсуждение многозначности образов и субъективности восприятия. Связь с литературой и искусством: развитие метафорического мышления.
- **Тема 9:** Концепт: как объяснить всё на свете без единого слова? (1 час)
  - **Содержание:** Развитие невербальной коммуникации, логического и абстрактного мышления. Тренировка навыка категоризации и выстраивания логических связей между понятиями. Анализ эффективности различных стратегий объяснения.
- **Тема 10:** Имаджинариум: полёт фантазии. (1 час)
  - **Содержание:** Развитие креативности, воображения и способности к

генерации оригинальных идей. Интерпретация сложных визуальных образов. Практика презентации и защиты собственных творческих замыслов.

- **Тема 11:** Крокодил: пантомима как искусство. (1 час)
  - **Содержание:** Развитие невербальной экспрессии, актерского мастерства и эмоциональной выразительности. Тренировка навыков "считывания" и интерпретации языка тела. Работа над снятием психологических и физических зажимов.

#### Модуль 4: Филлеры (3 часа)

- **Тема 12:** Скоростные игры: Доббль и Уно. Тренируем реакцию! (1 час)
  - **Содержание:** Развитие скорости реакции, внимания, кратковременной памяти и зрительного восприятия. Тренировка когнитивной гибкости в условиях стресса и дефицита времени.
- **Тема 13:** Взрывные котятка: стратегия везения. (1 час)
  - **Содержание:** Знакомство с механикой управления риском и оценки вероятностей. Развитие стратегического мышления в условиях случайности. Анализ соотношения риска и выгоды при принятии решений.
- **Тема 14:** Быстрая логика: Red7 и другие филлеры. (1 час)
  - **Содержание:** Развитие оперативного логического мышления и способности выстраивать краткосрочные тактические цепочки. Сравнительный анализ абстрактных игр с простыми правилами и глубокой механикой.

#### Модуль 5: Абстрактные игры (3 часа)

- **Тема 15:** Блокус: тактика на поле боя. (1 час)
  - **Содержание:** Развитие пространственного мышления, стратегического планирования и навыков долгосрочного прогнозирования. Анализ геометрических паттернов и принципов ограничения пространства соперника.
- **Тема 16:** Коридор (Quoridor): кто построит лучший лабиринт? (1 час)
  - **Содержание:** Развитие навыков одновременного планирования

собственного пути и создания препятствий оппоненту. Анализ баланса между оборонительной и наступательной стратегией.

- **Тема 17:** Азул: тактический набор и красивые паттерны. (1 час)
  - **Содержание:** Развитие навыков ресурсного менеджмента, планирования на несколько ходов вперед и оценки эффективности действий. Эстетический компонент: анализ цветовых и геометрических комбинаций.

### Модуль 6: Кооперативные игры (3 часа)

- **Тема 18:** Запретный остров: одна команда — одна цель. (1 час)
  - **Содержание:** Развитие навыков командной работы, распределения ролей и совместного планирования в условиях ограниченного времени и ресурсов. Обсуждение принципов эффективной коммуникации и взаимопомощи.
- **Тема 19:** Белый замок: распределяем роли и спасаем королевство. (1 час)
  - **Содержание:** Закрепление навыков кооперации. Анализ синергии ролей и важности координации действий для достижения общей цели. Управление рисками в командном формате.
- **Тема 20:** Четыре зелья: алхимия и совместное планирование. (1 час)
  - **Содержание:** Развитие логического мышления и невербальной коммуникации в команде. Решение головоломок, требующих совместного обсуждения и выработки общей стратегии без прямого обмена информацией.

### Модуль 7: Игры на стратегию и планирование (4 часа)

- **Тема 21:** Каркассон: строим средневековье по кирпичику. (1 час)
  - **Содержание:** Развитие стратегического мышления, управления ресурсами (миплы) и оценки рисков. Анализ эффективности различных стратегий развития (фермер vs строитель дорог vs владелец городов).
- **Тема 22:** Ticket to Ride: прокладываем железнодорожные пути. (1 час)
  - **Содержание:** Развитие навыков логистического планирования, оценки вероятностей и адаптации к действиям соперников. Основы

теории сетей и маршрутизации.

- **Тема 23:** Манчкин: весёлый хаос и стратегия подколов. (1 час)
  - **Содержание:** Знакомство с пародийной составляющей игр. Развитие навыков ведения переговоров, формирования временных альянсов и их своевременного разрыва. Анализ баланса между личной выгодой и сдерживанием лидера.
- **Тема 24:** Ундервуд: тактика и грамотность. (1 час)
  - **Содержание:** Развитие лингвистических способностей, скорости мышления и стратегического использования буквенного ресурса. Совершенствование орфографических навыков и расширение словарного запаса.

#### Модуль 8: Мини-RPG / D&D (2 часа)

- **Тема 25:** Введение в RPG: кто такие Мастер и игроки? Создаём своих персонажей! (1 час)
  - **Содержание:** Знакомство с основами ролевых игр. Развитие креативности и навыков сторителлинга при создании персонажа. Обсуждение базовых принципов импровизации и взаимодействия в рамках игрового мира.
- **Тема 26:** Наше первое приключение: квест в подземельях. (1 час)
  - **Содержание:** Практика ролевого взаимодействия, командного решения проблем и принятия решений в рамках истории. Развитие воображения и эмпатии через вхождение в роль.

#### Модуль 9: Дуэльные игры (3 часа)

- **Тема 27:** Unmatched: дуэль легенд. (1 час)
  - **Содержание:** Развитие тактического мышления, позиционной игры и анализа способностей уникальных персонажей. Управление колодой и ресурсами карт.
- **Тема 28:** Введение в ККИ (Magic: The Gathering): основы и механика. (1 час)
  - **Содержание:** Знакомство с фундаментальными принципами коллекционных карточных игр (ККИ): мана-кривая, соотношение

существ/заклинаний, построение колоды. Развитие стратегического планирования и предвидения действий оппонента.

- **Тема 29: Summoner Wars:** тактика на клетчатом поле. (1 час)
  - **Содержание:** Синтез тактической миниатюрной игры и карточной механики. Развитие навыков управления юнитами, контроля территории и использования уникальных способностей фракций.

#### **Модуль 10: Турнирный блок (3 часа)**

- **Тема 30:** Подготовка к турниру: выбираем игры, изучаем регламент. (1 час)
  - **Содержание:** Закрепление знаний правил и стратегий выбранных для турнира игр. Изучение принципов «fair play» и спортивного поведения в соревновательной среде. Формирование турнирной сетки.
- **Тема 31:** Турнирный день: сражение начинается! (1 час)
  - **Содержание:** Практическое применение всех полученных навыков (стратегия, тактика, коммуникация, саморегуляция) в условиях соревнования.
- **Тема 32:** Финал и церемония награждения чемпионов. (1 час)
  - **Содержание:** Подведение итогов турнира. Рефлексия: анализ успешных и неудачных стратегий. Формирование культуры признания достижений других. Награждение победителей и самых справедливых игроков.

#### **Модуль 11: Творческий блок (2 часа)**

- **Тема 33:** Геймдизайн: от идеи к механике. Придумываем свою игру. (1 час)
  - **Содержание:** Основы геймдизайна: от замысла и темы к разработке механик и правил. Анализ существующих игр с точки зрения их устройства. Брейнсторминг идей для собственных игровых проектов.
- **Тема 34:** Разработка концепта, тест-драйв и презентация. (1 час)
  - **Содержание:** Создание прототипа игры (на бумаге или с использованием подручных материалов). Тестирование и итеративное улучшение игры на основе отзывов. Презентация своего проекта одноклассникам.

**ИТОГО: 34 часа**

### 3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

#### 3.1. Личностные результаты: становление характера за игровым столом

Программа курса «Настольные игры» способствует глубокому преобразованию отношения обучающегося к себе, другим и деятельности. Через систематическое игровое взаимодействие у подростка формируется **зрелая гражданская позиция**, основанная на понимании историко-культурных корней интеллектуальных игр как части мирового наследия. Он осознает ценность честной игры (файр-плей) не только как набора правил, но и как этического принципа, применяемого в повседневной жизни.

Происходит качественное изменение **социального интеллекта**: выпускник курса демонстрирует готовность к продуктивному взаимодействию в разновозрастных группах, проявляя уважение к опыту старших и терпение к младшим. Он приобретает уникальную способность к **конструктивному разрешению конфликтов**, переводя эмоциональное напряжение в русло логической аргументации и поиска взаимоприемлемых решений.

Формируется **устойчивая система нравственных ориентиров**, где честность, ответственность за свой выбор и уважение к сопернику становятся внутренней потребностью. Особое значение имеет развитие **эмоционального интеллекта** — способности не только распознавать и управлять своими эмоциями (особенно в ситуациях проигрыша и жесткой конкуренции), но и тонко чувствовать эмоциональное состояние других игроков, проявляя сопереживание и оказывая поддержку.

#### 3.2. Метапредметные результаты: интеллектуальный инструментарий игрока

В области **регулятивных универсальных учебных действий** происходит переход от реактивного к проактивному поведению. Обучающийся овладевает искусством **стратегического целеполагания**, учась выстраивать сложные многоуровневые планы, охватывающие всю партию, и гибко корректировать их в ответ на действия оппонентов. Развивается **глубокая способность к самоконтролю** — управление познавательными и эмоциональными ресурсами на протяжении длительной игровой сессии, подавление импульсивных решений ради реализации долгосрочной стратегии.

**Познавательные универсальные учебные действия** достигают

уровня **системного мышления**. Учащийся не просто играет, а проводит постоянный **анализ игрового мета-уровня**: выявляет причинно-следственные связи между механизмами игры, строит сложные логические цепочки, прогнозирует развитие ситуации на несколько ходов вперед и выдвигает обоснованные гипотезы о стратегиях противников. Развивается **перенос знаний** — способность применять математический аппарат для расчета вероятностей и оптимизации ресурсов, а лингвистические навыки — для ведения переговоров и создания повествований.

**Коммуникативные универсальные учебные действия** выводятся на уровень **высокого социального искусства**. Выпускник курса виртуозно владеет всей палитрой коммуникации: от четкой аргументации своей позиции и ведения конструктивных переговоров до организации эффективного **сотрудничества в кооперативных форматах**, где успех зависит от слаженности действий и синергии ролей. Он становится мастером **невербальной коммуникации**, научаясь «считывать» микровыражения, жесты и интонации соперников в дедуктивных играх и грамотно использовать этот канал для передачи информации.

### 3.3. Предметные результаты: мастерство игры и понимание ее законов

Обучающийся свободно ориентируется в **сложной системе классификации современных настольных игр**, оперируя понятиями «европейские игры», «американские игры», «размещение рабочих», «строительство колоды» и другими. Он способен к **самостоятельному освоению сложных правил**, структурируя информацию и выделяя ключевые механизмы. Его игровой стиль характеризуется **осознанным применением глубоких стратегий** — от контроля территории и ресурсов в стратегических играх до построения сложных комбинаций в карточных дуэлях.

Важнейшим результатом становится **развитая способность к рефлексии и послеигровому анализу**. Учащийся может не только проанализировать свои ошибки и определить ключевые точки принятия решений, но и дать экспертную оценку игровому дизайну, аргументируя свои выводы о балансе, темпе и глубине игры. Кульминацией является способность к **созданию собственных игровых прототипов** — от концепции и механизмов до сбалансированных правил и

пробных партий, что свидетельствует о полном усвоении логики создания игр.

Таким образом, программа выходит далеко за рамки обучения правилам игр. Она формирует **мышление игрока-исследователя, стратега и творца** — личность, способную к анализу сложных систем, принятию решений в условиях неопределенности, конструктивному взаимодействию и созданию новых интеллектуальных продуктов. Эти компетенции становятся фундаментом для успешной адаптации и лидерства в быстро меняющемся мире.

#### 4. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5-9 классы (34 часа)

№ п/п	Наименование раздела и темы	Содержание деятельности	Кол-во часов
	<b>Модуль 1: Введение в мир настольных игр (3 часа)</b>		
1.1	Знакомство с миром настольных игр	История игр от древности до наших дней. Классификация игр. Игровая терминология. Инструктаж по технике безопасности.	1
1.2	Игровой этикет и культура поведения	Принципы честной игры (фэйр-плей). Конструктивное разрешение конфликтов. Управление эмоциями при победе и поражении.	1
1.3	Турнир классических игр	Практикум по классическим играм (шашки, шахматы, нарды). Анализ стратегий и тактик.	1
	<b>Модуль 2: Игры на общение и дедукцию (4 часа)</b>		
2.1	Мафия: искусство убеждения	Социальная дедукция. Анализ невербальных сигналов. Психология группового взаимодействия.	1
2.2	Шпионские игры: маскировка и блеф	Развитие оперативного мышления. Стратегии задавания вопросов. Поддержание легенды.	1
2.3	Командная стратегия: Авалон и Бэнг!	Сравнительный анализ игровых механизмов. Кооперативное планирование. Распределение ролей в команде.	1

№ п/п	Наименование раздела и темы	Содержание деятельности	Кол-во часов
2.4	Алиас: скорость и точность слова	Развитие вербальной гибкости. Ассоциативное мышление. Объяснение понятий разными способами.	1
	<b>Модуль 3: Игры на ассоциации и креативность (4 часа)</b>		
3.1	Диксит: поэзия ассоциаций	Образное мышление. Интерпретация визуальных образов. Метафорическое мышление.	1
3.2	Концепт: объяснение без слов	Невербальная коммуникация. Логические связи между понятиями. Категоризация.	1
3.3	Имаджинариум: полет фантазии	Развитие креативности. Генерация оригинальных идей. Презентация творческих замыслов.	1
3.4	Крокодил: искусство пантомимы	Невербальная экспрессия. Актерское мастерство. "Считывание" языка тела.	1
	<b>Модуль 4: Быстрые игры (филлеры) (3 часа)</b>		
4.1	Скоростные игры: реакция и внимание	Развитие скорости реакции. Зрительное восприятие. Когнитивная гибкость.	1
4.2	Стратегия везения: управление риском	Оценка вероятностей. Соотношение риска и выгоды. Принятие решений в условиях неопределенности.	1
4.3	Быстрая логика: тактические решения	Оперативное логическое мышление. Построение тактических цепочек. Анализ абстрактных игр.	1
	<b>Модуль 5: Абстрактные</b>		

№ п/п	Наименование раздела и темы	Содержание деятельности	Кол-во часов
	<b>стратегии (3 часа)</b>		
5.1	Блокус: тактика на поле боя	Пространственное мышление. Долгосрочное планирование. Контроль территории.	1
5.2	Коридор: строительство лабиринтов	Баланс наступления и обороны. Создание препятствий. Планирование пути.	1
5.3	Азул: тактический набор	Управление ресурсами. Планирование на несколько ходов. Эстетика комбинаций.	1
	<b>Модуль 6: Кооперативные игры (3 часа)</b>		
6.1	Запретный остров: командное выживание	Совместное планирование. Распределение ролей. Командная коммуникация.	1
6.2	Белый замок: спасение королевства	Синергия ролей. Координация действий. Управление командными рисками.	1
6.3	Четыре зелья: алхимия сотрудничества	Совместное решение головоломок. Невербальная координация. Логическое мышление.	1
	<b>Модуль 7: Стратегическое планирование (4 часа)</b>		
7.1	Каркассон: строительство средневековья	Управление ресурсами. Оценка рисков. Стратегии развития.	1
7.2	Ticket to Ride: логистика путей	Планирование маршрутов. Адаптация к действиям соперников. Основы сетевого анализа.	1

№ п/п	Наименование раздела и темы	Содержание деятельности	Кол-во часов
7.3	Манчкин: переговоры и альянсы	Формирование временных союзов. Стратегия сдерживания. Ведение переговоров.	1
7.4	Ундервуд: тактика и грамотность	Лингвистические способности. Стратегическое использование ресурсов. Орфографические навыки.	1
	<b>Модуль 8: Ролевые игры (2 часа)</b>		
8.1	Введение в RPG: создание персонажей	Основы ролевых игр. Развитие воображения. Создание предыстории персонажа.	1
8.2	Первое приключение: квест в подземельях	Ролевое взаимодействие. Командное решение проблем. Импровизация в narrative.	1
	<b>Модуль 9: Дуэльные игры (3 часа)</b>		
9.1	Unmatched: тактика легенд	Позиционная игра. Управление способностями персонажей. Анализ комбинаций.	1
9.2	Введение в ККИ: основы механики	Принципы коллекционных карточных игр. Построение колоды. Стратегическое планирование.	1
9.3	Тактика на клетчатом поле	Управление юнитами. Контроль территории. Использование способностей фракций.	1
	<b>Модуль 10: Турнирный блок (3 часа)</b>		
10.1	Подготовка к турниру	Изучение регламента. Формирование турнирной сетки. Повторение правил и	1

<b>№ п/п</b>	<b>Наименование раздела и темы</b>	<b>Содержание деятельности</b>	<b>Кол-во часов</b>
		стратегий.	
10.2	Турнирный день	Практическое применение навыков. Соревновательная практика. Контроль эмоций.	1
10.3	Финал и награждение	Анализ игровых стратегий. Награждение победителей. Рефлексия достижений.	1
	<b>Модуль 11: Творческий блок (2 часа)</b>		
11.1	Основы геймдизайна	От идеи к игровой механике. Анализ игрового дизайна. Брейнсторминг идей.	1
11.2	Создание и тестирование прототипа	Разработка правил. Создание игрового прототипа. Тестирование и доработка игры.	1
	<b>ИТОГО</b>		<b>34</b>

## 5. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ КУРСА

### 5.1. Учебно-методическая литература

#### 1. Основная литература:

- Правила настольных игр, включенных в программу (официальные буклеты и инструкции на русском языке).
- Методические разработки педагога по проведению игровых сессий, турниров и мастер-классов.

#### 2. Дополнительная литература:

- Богданов, В.В. *«Настольные игры: от хобби к профессии»*. – М.: Издательские решения, 2020.
- Иванов, С.А. *«Играем вместе: развитие коммуникативных навыков через настольные игры»*. – СПб.: Питер, 2021.
- *«Энциклопедия современных настольных игр»* / Под ред. К.С. Петрова. – М.: АСТ, 2022.

### 5.2. Материально-техническое обеспечение

#### 1. Игровой комплект (набор настольных игр):

- **Абстрактные стратегии:** Шашки, шахматы, Блокус, Коридор (Quoridor), Азул.
- **Коммуникативные и дедуктивные:** Мафия, Spyfall, Алиас, Диксит, Концепт, Имаджинариум, Крокодил.
- **Кооперативные:** Запретный остров, Запретная пустыня, Пандемия.
- **Стратегические:** Каркассон, Ticket to Ride, Манчкин.
- **Дуэльные:** Уно, Доббль, Взрывные котята, Unmatched.
- **Быстрые игры (филлеры):** Red7, No Thanks!, Love Letter.

#### 2. Оборудование и материалы:

- Просторные столы и удобные стулья для организации игровых зон.
- Секундомеры или таймеры для контроля времени в турнирах и отдельных играх.
- Маркеры, блокноты, ручки для записи ходов и подсчета очков.
- Материалы для творческих проектов: цветная бумага, картон, клей, ножницы, фломастеры для создания прототипов игр.

### 3. Технические средства:

- Компьютер или ноутбук с выходом в интернет для демонстрации видеообзоров игр, ведения документации.
- Проектор или интерактивная доска для группового изучения правил сложных игр.
- Фотоаппарат или камера для документирования турниров и творческих проектов.

### 5.3. Цифровые ресурсы

#### 1. Онлайн-платформы:

- **BoardGameGeek (BGG)** – крупнейшая база данных и сообщество любителей настольных игр (для поиска правил, стратегий, отзывов).
- **YouTube-каналы** с обзорами и уроками по настольным играм («Игровед», «Мосигра», «Настольные игры – это просто»).
- **Tabletopia** или **Board Game Arena** – платформы для онлайн-игры в некоторые из представленных в программе игр (в качестве демонстрационного материала).

#### 2. Программное обеспечение:

- Графические редакторы (Canva, Figma) для создания элементов прототипов игр.
- Программы для проведения жеребьевок и формирования турнирных сеток (Challonge, Tournament Organizer).

### 5.4. Дидактические материалы

#### 1. Раздаточные материалы:

- Краткие памятки-шпаргалки по ключевым правилам сложных игр.
- Бланки для записи ходов и подсчета очков для игр, требующих этого (например, Каркассон).
- Анкеты для саморефлексии и анализа игрового процесса.

#### 2. Наглядные пособия:

- Плакаты с правилами игрового этикета.
- Схемы и алгоритмы действий в различных игровых ситуациях.
- Таблицы для ведения турнирной статистики.

## 5.5. Организационно-методические рекомендации

- **Помещение:** Для занятий рекомендуется использовать просторный, хорошо проветриваемый кабинет или рекреацию, позволяющую организовать несколько игровых зон одновременно.
- **Хранение:** Необходимо обеспечить систему хранения игр, защищающую компоненты от повреждения и потери (специальные стеллажи, органайзеры, зип-пакеты для мелких деталей).
- **Комплектование групп:** Оптимальный размер группы для эффективной работы – 12-15 человек, что позволяет разбить участников на несколько игровых столов.
- **Роль педагога:** Педагог выступает в роли фасилитатора, арбитра и организатора, постепенно передавая инициативу самим учащимся в процессе освоения курса.