

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО  
ОБРАЗОВАНИЯ «ГОЛЫШМАНОВСКИЙ МОЛОДЕЖНЫЙ ЦЕНТР»

Тюменская обл., р.п. Голышманово ул. Садовая, 102, тел./факс 8(345646)25033  
эл.почта golcdt@yandex.ru

Принята педагогическим советом  
от « 5 » июня 2023 г.  
Протокол № 2

«Согласовано»  
Директор МАУДО «Голышмановский МЦ»  
Т.А. Селезнева  
« 5 » июня 2023 г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
социально-гуманитарной направленности  
**«ИНТЕЛЛЕКТУАЛЫ»**

возраст обучающихся: 13 – 17 лет  
нормативный срок обучения: 1 год

Автор-составитель:  
Андреевская Мария Валерьевна,  
педагог дополнительного образования

рп. Голышманово, 2023 год

## Паспорт программы

1.	Полное название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности «ИНТЕЛЛЕКТУАЛЫ»
2.	Вид программы	Интегрированная
3.	Направленность (направленности) дополнительного образования программы	Социально-гуманитарная
4.	Виды деятельности или направления работы	Коммуникативно-игровая деятельность, информационно-поисковая деятельность
5.	Цель, задачи программы	<p><b>Цель программы:</b> развитие интеллектуального потенциала и повышение эрудиции детей.</p> <p><b>Задачи:</b></p> <p><b>1. Воспитательные задачи:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– формирование навыков коллективного принятия решений;</li> <li>– формирование адекватного отношения к игре, своей победе или неудаче.</li> </ul> <p><b>2. Развивающие задачи:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– развитие мотивации к интеллектуальной деятельности;</li> <li>– формирование меж предметных связей;</li> <li>– развитие ассоциативного, логического и творческого мышления.</li> </ul> <p><b>3. Обучающие задачи:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– знакомство с методом «мозгового штурма»;</li> <li>– обучение самостоятельному оперативному принятию решений.</li> </ul>
6.	Ожидаемые результаты	<p><b>Ожидаемые результаты:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. знание правил интеллектуальных игр;</li> <li>2. знание особенностей применения метода «мозгового штурма»;</li> <li>3. знание особенностей распределения ролей в команде;</li> <li>4. умение самостоятельно принимать игровые</li> </ol>

		<p>решения;</p> <p>5. умение принимать решения в условиях командной работы</p> <p>Обучение по программе должно дать следующие <b>результаты</b>:</p> <p>1. Овладение предметными компетенциями:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– знание правил и особенностей интеллектуальных игр;</li> <li>– знание особенностей движения интеллектуальных игр в России;</li> <li>– владение методом «мозгового штурма»;</li> <li>– умение организовать и провести интеллектуальное мероприятие.</li> </ul> <p>2. Формирование социальных компетенций:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– умение работать в команде;</li> <li>– умение вести научную дискуссию;</li> <li>– знание особенностей распределения ролей и игровых функций в команде;</li> <li>– умение принимать командные и индивидуальные решения.</li> </ul>
7.	Целевая аудитория программы	<p>Дети и подростки 13–17 лет (учащиеся 7–11 классов) с повышенным интеллектуальным развитием и склонностью к интеллектуальным видам деятельности. Широкий охват возрастов обусловлен спецификой клубной деятельности: направленностью на личный опыт обучающихся, возможностью объединять разновозрастных детей в одну группу, а также повышенным интеллектуальным развитием обучающихся клуба.</p>
8.	Этапы и сроки реализации программы	<p>Программа рассчитана на 1 год обучения, 36 недель (1 сентября- 31 мая), 4 занятия в неделю, по 40 минут.</p>
9.	Форма контроля и способ определения результативности обучения	<p>Участие в интеллектуальных мероприятиях школьного, районного, областного, всероссийского уровней. При этом в течение обучения отслеживается результативность участия на разных уровнях.</p>
10.	Краткое содержание программы	<p>Программа направлена на раскрытие и развитие отдельной личности, одной из главных задач программы становится объединение уже</p>

		сложившейся команды. Немалая часть занятий в программе обучения посвящена написанию вопросов «Что? Где? Когда?». Эта форма работы не только помогает лучше понять специфику игры и вследствие этого улучшить результаты, но и позволяет развить навыки научной аргументации и грамотной критики.
11.	Полное и краткое официальное название организации	Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования «Голышмановский молодежный центр»; МАУ ДО «Голышмановский МЦ»
12.	Почтовый адрес, телефон с указанием кода населенного пункта, электронный адрес организации, автор-разработчик	627300, Тюменская область, Голышмановский городской округ, р.п. Голышманово, ул.Садовая, 102 (корпус №1) тел. 8(34546) 2-50-33; 627300, Тюменская область, Голышмановский городской округ, р.п. Голышманово, ул.Садовая, 72/строение 5 (корпус №2) Электронный адрес: <a href="mailto:goldct@yandex.ru">goldct@yandex.ru</a> Андреевская Мария Валерьевна <a href="mailto:dmaria6241@gmail.com">dmaria6241@gmail.com</a> ;
13.	Ф.И.О. руководителя организации	Селезнева Татьяна Александровна
14.	Авторы программы (Ф.И.О полностью и должность); контактные телефоны	Андреевская Мария Валерьевна педагог-организатор 89088750799, 8(34546) 2-50-33
15.	Место реализации программы с указанием адреса	МАУ ДО «Голышмановский МЦ» ул.Садовая, 102 (корпус №1).
16.	Дата создания программы	Октябрь 2018 год
17.	Финансовое обеспечение проекта	Финансирование из муниципального бюджета
18.	Перечень организаторов программы, а также социальных, интеллектуальных и	МАУ ДО «Голышмановский МЦ»; МАУ «Голышмановский ЦКД»; «Голышмановский народный краеведческий музей»; МАУ «Голышмановская СШОР»; МАУ «Голышмановская ЦБС»; МАОУ

	экономических партнеров (при наличии).	«Голышмановская СОШ №1», «Голышмановская СОШ №2», «Голышмановская СОШ №4»	МАОУ МАОУ
19.	Особая информация и примечания	-	

## **1. Комплекс основных характеристик программы**

### **1.1 Пояснительная записка.**

Программа составлена на основании:

- федерального закона "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 N 273-ФЗ (действующая редакция, 2016) ;

- Приказа Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам”;

- приказа Министерства просвещения РФ от 16 сентября 2020 г. N500 “Об утверждении примерной формы договора об образовании по дополнительным общеобразовательным программам”

- приказа Минобрнауки и Минпросвещения РФ от 05.08.2020 г. №882/391 “Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ”;

- приказа Минобрнауки России от 25.10. 2013 N 1185 “Об утверждении примерной формы договора об образовании на обучение по дополнительным образовательным программам”;

- приказа №187 от 02.03.2021 “Об объявлении решения ученого совета МПГУ «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (вторая редакция с изменениями и дополнениями)»;

- приказа №93 от 01.02.2021 “Об организации учебного процесса по программам дополнительного образования в условиях распространения новой коронавирусной инфекции COVID-19 во втором полугодии 2020/21 учебного года”;

- приказа № 04 от 11.01.2021 “Об утверждении формы договора о сетевой форме реализации дополнительных образовательных программ и основных программ профессионального обучения”.

Игра – одно из первых занятий, с которым человек знакомится еще в самом раннем детстве. Именно играя, он познает мир, делает собственные маленькие открытия, учится общаться с людьми. Ребенок растет, становится

подростком, и его игры меняются вместе с ним, сохраняя свои функции: объединение людей, познание, возможность совершить открытие.

Все эти возможности предоставляют интеллектуальные игры и, прежде всего, конечно, «Что? Где? Когда?». **Обучение по программе актуально** для интеллектуально одаренных детей и подростков, так как игры, предусмотренные деятельностью, способствуют развитию основных характеристик творческого и логического мышления. Поиск ответа за достаточно малое (всего 1 минута) время учит концентрации внимания, быстроте принятия решений. Элементы проектной и организаторской деятельности способствуют развитию навыков самостоятельной работы. Одним из важных воспитательных моментов является командный характер игры. Чтобы добиться результата, надо уметь слушать товарища, уважать его мнение, объективно оценивать и принимать коллективное решение. Навыки коллективной работы, полученные в игре, находят применение, как в школьной, так и во вне учебной деятельности обучающихся.

Занятия по программе способствуют воспитанию нравственных и моральных качеств детей и подростков, так как соблюдение правил игры и честность по отношению к сопернику является одним из важнейших принципов деятельности кружка. И еще одна отличительная черта – уважение к своей команде, к организаторам и к противнику. Дружеская атмосфера позволяет избавиться от агрессии к сопернику по игре, создать доброжелательный настрой по отношению ко всем играющим. «Что? Где? Когда?» не только игра, но и спорт. А для спорта важно постоянное самосовершенствование, работа над собой. Ни один спортсмен не добьется успеха без волевых качеств, самообладания и стремления к победе – то же касается и участника интеллектуальной игры.

Один из самых сложных моментов не только в игре, но и в жизни, - не обратить внимания на неудачу, не бросить начатое дело. Но еще сложнее адекватно воспринять свою собственную победу. Тренировки делают и победы, и поражения регулярными, превращают их в обыденные происшествия и воспитывают спокойное отношение к ним.

Программа имеет социально-гуманитарную направленность.

**Педагогическая целесообразность** обучения по программе «Интеллектуалы» состоит в том, что программа ориентируется на следующие принципы:

- Учет возрастных особенностей: содержание программы рассчитано именно на обучающихся 13-17 лет. Работа в группе позволяет реализовать стремление к общению, присущее детям этого возраста, а игровые формы делают процесс обучения увлекательным.
- Принцип связи теории с практикой: применяя полученные навыки коллективной работы на практике (в том числе и в школе), обучающиеся добиваются больших успехов.
- Принцип индивидуализации программы: для каждого находится особая роль в команде, в зависимости от его личностных особенностей, и ведется индивидуальная работа.

- Принцип меж предметности: все предусмотренные программой игры основаны на достижениях разных наук и благодаря этому создают у детей системную и целостную научную картину мира.

**Формой контроля и способом определения результативности обучения** является участие в интеллектуальных мероприятиях школьного, районного, областного, всероссийского уровней. При этом в течение обучения отслеживается результативность участия на разных уровнях.

**Возраст обучающихся по программе:** дети и подростки 13–17 лет (учащиеся 7–11 классов) с повышенным интеллектуальным развитием и склонностью к интеллектуальным видам деятельности. Широкий охват возрастов обусловлен спецификой клубной деятельности: направленностью на личный опыт обучающихся, возможностью объединять разновозрастных детей в одну группу, а также повышенным интеллектуальным развитием обучающихся клуба.

**Срок реализации программы** 1 год (144 часа).

#### **Формы и режим занятий:**

Занятия проводятся два раза в неделю (по 2 академических часа: по 45 минут с перерывом 10 минут).

В программу входит проведение консультаций при работе над индивидуальной или групповой проектной деятельностью, подготовке капитанов команд и организаторов игр. В консультации могут участвовать как команды, так и отдельные игроки по мере подготовки к проведению или участию в мероприятиях.

При проведении занятий используются словесные (устное изложение, беседа, объяснение), наглядные (показ иллюстраций), практические (тренировочные игры, практические занятия по написанию игровых материалов) методы обучения.

#### **Формы проведения занятий:**

- лекция;
- беседа;
- тренировочные упражнения;
- игра;
- конкурс;
- сообщения;
- мультимедийный час;
- видео урок;
- презентация.

Основной **формой проведения занятий** является игра.

Программа основана на методических разработках таких теоретиков интеллектуальных игр, как В.Я.Ворошилов, Б.О.Бурда, М. Поташев, А. Левитас. При составлении использована программа Л. Климовича, разработанная для гомельского клуба интеллектуальных игр.

**Новизна программы** заключается в том, что она предлагает детям

много форм игровой деятельности помимо «Что? Где? Когда?» и «Своей игры», таких как «Травести», «Ассоциации», «Словарь», каждая из которых помогает в развитии логического, творческого и абстрактного мышления, повышает общую эрудицию обучающихся. При разработке программы учтены нормативные документы РФ об образовании.

### **Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы:**

#### *Формы и способы проверки результата*

- устный опрос;
- интеллектуальный тест;
- контрольные вопросы;
- конкурс на лучший вопрос;
- интеллектуальная игра;
- конкурсные вопросы;
- мультимедийная викторина;
- мультимедийная интеллектуальная игра;
- блиц-опрос;
- участие в различных конкурсах школьного, районного и городского уровней. Диагностический материал. (Приложение 1)

## **1.2 Цель и задачи программы**

**Цель программы:** развитие интеллектуального потенциала и повышение эрудиции детей.

### **Задачи обучения:**

#### **1. Воспитательные задачи:**

- формирование навыков коллективного принятия решений;
- формирование адекватного отношения к игре, своей победе или неудаче.

#### **2. Развивающие задачи:**

- развитие мотивации к интеллектуальной деятельности;
- формирование меж предметных связей;
- развитие ассоциативного, логического и творческого мышления.

#### **3. Обучающие задачи:**

- знакомство с методом «мозгового штурма»;
- обучение самостоятельному оперативному принятию решений.

### **Ожидаемые результаты:**

6. знание правил интеллектуальных игр;
7. знание особенностей применения метода «мозгового штурма»;
8. знание особенностей распределения ролей в команде;
9. умение самостоятельно принимать игровые решения;
10. умение принимать решения в условиях командной работы



Программа направлена на раскрытие и развитие отдельной личности, одной из главных задач программы становится объединение уже сложившейся команды. Немалая часть занятий в программе обучения посвящена написанию вопросов «Что? Где? Когда?». Эта форма работы не только помогает лучше понять специфику игры и вследствие этого улучшить результаты, но и позволяет развить навыки научной аргументации и грамотной критики.

Обучение по программе должно дать следующие **результаты**:

3. Овладение предметными компетенциями:

- знание правил и особенностей интеллектуальных игр;
- знание особенностей движения интеллектуальных игр в России;
- владение методом «мозгового штурма»;
- умение организовать и провести интеллектуальное мероприятие.

4. Формирование социальных компетенций:

- умение работать в команде;
- умение вести научную дискуссию;
- знание особенностей распределения ролей и игровых функций в команде;
- умение принимать командные и индивидуальные решения.

### **Планируемые результаты**

На данном этапе обучения занятия направлены на совершенствование познавательных навыков, овладение приемами решения творческих, более сложных задач, определенным фондом знаний.

#### **Предметные и метапредметные.**

*После прохождения курса обучения учащиеся должны знать:*

- правила составления вопросов;
- алгоритмы решения задач, рассуждения;
- типы вопросов интеллектуальных игр;
- правила интеллектуальных игр.

*должны уметь:*

- играть в интеллектуальные игры по правилам данной игры;
- извлекать необходимые знания из литературы;
- самостоятельно выбирать средства для решения учебной задачи;

#### **Личностные.**

Обучающиеся должны:

- осознавать свое незнание, находить причину сделанной ошибки;
- сравнивать результаты своей деятельности с эталоном;
- самостоятельно оценивать процесс;
- регулировать свои эмоции, поведение.

**Учебный план  
дополнительной общеобразовательной программы  
социально-гуманитарной направленности «Интеллектуалы»**

Год обучения	Название уровня	Форма проведения занятий		Количество часов			Форма контроля	
		Очное обучение	Обучение с использованием дистанционных технологий	Всего	Теория	Практика	Очное обучение	Обучение с использованием дистанционных технологий
1	Базовый уровень	Уроки-лекции, уроки командного взаимодействия, конкурсы, игры, практические занятия, проектная деятельность	Видеоуроки, конкурсы, игры, уроки-лекции, уроки командного взаимодействия, практические занятия, проектная деятельность	144	50	94	Опрос, тесты, участие и победы в играх различного уровня	Контрольные задания, тесты, участие и победы в играх различного уровня

#### 1.4 Рабочая программа

Дополнительная общеразвивающая программа «Интеллектуалы» реализуется в течение 1 года, поэтому цели, задачи, планируемый результат, учебный план и содержание программы являются актуальными для рабочей учебной программы «Интеллектуалы» и расположены в разделе № 1 «Комплекс основных характеристик программы».

#### Календарно – тематический план

№ п/п	Наименование тем	Количество часов
1.	Вводное занятие	2
2.	Философское мировоззрение	2
3.	Командное взаимодействие и сплочение команд. Основные понятия	2
4.	Телевизионные интеллектуальные игры	2
5.	Занимательные вопросы	2
6.	Лингвистические игры	2
7.	Правила поиска и отбора информации в библиотеке	
8.	Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?»	2
9.	Правила поиска и отбора информации в библиотеке	
10.	Проектная деятельность. Написание вопросов к играм «Что? Где? Когда?» и др.	2
11.	Телевизионные интеллектуальные игры	2
12.	Командное взаимодействие и сплочение команд. Основные понятия	2
13.	Занимательные вопросы	2
14.	Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх	2
15.	Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?»	2
16.	Лингвистические игры	2
17.	Командное взаимодействие и сплочение команд. Основные понятия	2
18.	Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх	2

19.	Командное взаимодействие и сплочение команд. Основные понятия	2
20.	Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх	2
21.	Проектная деятельность. Написание вопросов к играм «Что? Где? Когда?» и др.	2
22.	Проектная деятельность. Написание вопросов к играм «Что? Где? Когда?» и др.	2
23.	Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх	2
24.	Проектная деятельность. Написание вопросов к играм «Что? Где? Когда?» и др.	2
25.	Конкурс составления вопросов	2
26.	Игра по вопросам членов игр	2
27.	Религии мира	2
28.	Правила поиска и отбора информации в сети Интернет	2
29.	Религии мира	2
30.	Правила поиска и отбора информации в библиотеке	2
31.	Чудеса света	2
32.	Чудеса света	2
33.	Путешественники и открытия	2
34.	Путешественники и открытия	2
35.	Правила работы с энциклопедическим словарем	2
36.	Проектная деятельность. Написание вопросов к играм «Что? Где? Когда?» и др.	2
37.	Правила работы с энциклопедическим словарем	2
38.	Правила поиска и отбора информации в сети Интернет	2
39.	Игра по вопросам членов игр	2
40.	Проектная деятельность. Написание вопросов к играм «Что? Где? Когда?» и др.	2
41.	Правила поиска и отбора информации в сети Интернет	2
42.	Правила поиска и отбора информации в библиотеке	2
43.	Игра «Лестница знаний»	2
44.	Игра «Интеллектуальный бумеранг»	2

45.	«Интеллект – бой»	2
46.	Правила поиска и отбора информации в сети Интернет	2
47.	«Своя игра»	2
48.	«Своя игра»	2
49.	«Эрудит – лото»	2
50.	Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх	2
51.	Конкурс составления вопросов	
52.	«Слабое звено»	2
53.	«Слабое звено»	2
54.	Проектная деятельность. Написание вопросов к играм «Что? Где? Когда?» и др.	2
55.	«Десятка»	2
56.	«Десятка»	2
57.	«Один за всех»	2
58.	«Один за всех»	2
59.	Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх	2
60.	Проектная деятельность. Написание вопросов к играм «Что? Где? Когда?» и др.	2
61.	«Брейн-ринг»	2
62.	«Брейн-ринг»	2
63.	Участие в интеллектуальных играх различных уровней	16
64.	Итоговое занятие	4
	<b>Итого</b>	<b>144</b>

## Содержание учебного плана

### *Тема № 1. Вводное занятие*

Знакомство с программой обучения. Знакомство учащихся с целями и задачами на учебный год.

### *Тема № 2. Философское мировоззрение*

Отражение мировоззрения в афоризме.

### *Тема № 3 Телевизионные интеллектуальные игры*

Разбор вопросов и работы ведущих телевизионных игровых программ. Конкурс ведущих.

### *Тема № 4. Лингвистические игры*

Омонимы, синонимы. Игры на любознательность, сообразительность. Разгадывание ребусов, кроссвордов, шарад.

### *Тема № 5. Занимательные вопросы*

Правила составления вопросов. Конкурс составления вопросов.

### *Тема № 6. Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?»*

Вопросы членов кружка. Игры по вопросам, составленными членами кружка.

### *Тема № 7. Командное взаимодействие и сплочение команд Основные понятия.*

Знакомство с типологией игроков по стилю и скорости мышления (по терминологии М. Поташева). Игровые функции по типологии М. Поташева и Р. Морозовского. Знакомство с типологией игроков по социально-психологическим функциям. Игры на командное взаимодействие, взаимопонимание, сплочение («Ассоциации», «Контакт», «Шляпа», «Банальности»). Знакомство с правилами организации командной работы на тренировке и на турнире. Роль капитана в команде. Знакомство с разновидностями игровых конфликтов и способами их решения. Конфликтные ситуации внутри команды, с соперниками и с оргкомитетом.

### *Тема № 8. Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх.*

Способы работы над вопросами различных типов. Этапы «раскрутки» вопроса. Генерирование идей. Функция диспетчера. Грамотная критика, отсеечение неправильных версий.

### *Тема № 9. Проектная деятельность. Написание вопросов к играм «Что? Где? Когда?» и др.*

Знакомство с требованиями к коллективному проекту в области интеллектуальных игр. Подготовка коллективного проекта «Мультиигры». Выбор конкретных форм мультиигр, разделение на группы для работы над

каждой формой, поиск информации. Создание коллективного проекта «Мультиигры». Оформление результатов работы. Знакомство с требованиями к ведущему, правилами ассистирования и ведения учета баллов на игре. Выбор и подготовка ведущего, ассистентов, жюри. Редактирование, подготовка и распечатка бланков для ответов, заданий, ведения протокола. Проведение «Мультиигр» для обучающихся других групп клуба или других объединений. Анализ реализации проекта.

*Тема № 10. Конкурс составления вопросов*

Вопросы занимательного характера из области естествознания, гуманитарных и точных наук.

*Тема № 11. Игра по вопросам членов кружка*

*Тема № 12. Религии мира*

Религии. Мифы и легенды. Боги.

*Тема № 13. Чудеса света*

Архитектура. Семь чудес света. Музеи.

*Тема № 14. Путешественники и открытия*

Великие географические открытия. Русские путешественники. Имена на карте.

*Тема № 15. Правила работы с энциклопедическим словарем*

Малый толковый словарь «Для тех, кто учится». Этимологический словарь. Фразеологический словарь. Словарь иностранных слов. Словарь антонимов. Словарь омонимов.

*Тема № 16. Правила поиска и отбора информации в сети Интернет*

Правила поиска и отбора в сети Интернет. Поиск по ключевым словам.

*Тема № 17. Правила поиска и отбора информации в библиотеке*

Использование системы поиска и отбора информации в школьной библиотеке для удовлетворения информационных потребностей читателей.

*Тема № 18. Игра «Лестница знаний»*

Правила игры. Игра «Лестница знаний».

*Тема № 19. Игра «Интеллектуальный бумеранг»*

Правила игры. Игра «Интеллектуальный бумеранг».

*Тема № 20. «Интеллект – бой»*

Правила игры. Игра «Интеллект – бой».

*Тема № 21. «Своя игра»*

Правила игры. Игра «Своя игра».

Тема № 22. «Эрудит – лото»

Правила игры. Игра «Эрудит – лото».

Тема № 23. «Слабое звено»

Правила игры. Игра «Слабое звено».

Тема № 24. «Десятка»

Правила игры. Игра «Десятка»

Тема №25. «Один за всех»

Правила игры. Игра «Один за всех».

Тема № 26. «Брейн-ринг»

Правила игры. Игра «Брейн-ринг».

Тема № 28. Итоговое занятие

Итоговое занятие. Подведение итогов, награждение участников и победителей.

## 2. Комплекс организационно-педагогических условий

### 2.1 Календарный учебный график

Сроки реализации, кол-во учебных недель в год	Количество часов			Кол-во занятий в неделю, продолжительность одного занятия (мин)
	Вводный блок	Основной блок	Проверочно- результативный блок	
36 недель (1 сентября- 31 мая) 1 год обучения	2	122	20	4 занятия в неделю, по 40 минут



## **2.2 Методическое обеспечение дополнительной образовательной программы**

Программа «Интеллектуалы» рассчитана на развитие интеллектуальных и творческих способностей учащихся, а также на подготовку школьников к турнирам различного уровня по интеллектуальным играм, марафонам знаний. Правильно поставленная, организовано проводимая учебно-тренировочная работа в группах способствует успешной подготовке занимающихся и хорошему выступлению на турнирах.

Для занимающихся предусматриваются теоретические, практические занятия. Теоретическая подготовка проходит в форме лекций и бесед, сообщений, практическая подготовка – в форме тренингов, тренировочных упражнений, интеллектуальных игр.

### **Структура занятий:**

1. Тренировка памяти, логического мышления.
2. Игра.
3. Новые знания.
4. Обсуждение итогов.

В качестве методов стимулирования и мотивации используются словесные оценки; самооценка деятельности как способ отслеживания динамики образовательных результатов. Каждая оценка комментируется с целью поддержки его стремления к новым успехам.

### **Условиями реализации программы являются:**

- помещение для занятий,
- учебные принадлежности,
- учебная литература (словари, энциклопедии и пр.),
- наглядные пособия для проведения игр,
- участие в районных турнирах,
- изучение литературы дома.

### **Материально-техническое обеспечение**

- компьютер подключенный к сети интернет;
- мультимедийный проектор; принтер;
- настольные игры;
- дидактические материалы;
- таблицы, схемы;
- раздаточные материалы.

### **Правила поведения и техника безопасности для учащихся на занятиях в учебных кабинетах**

- Общие требования безопасности
- Соблюдение данной инструкции обязательно для всех учащихся, занимающихся в кабинете.

- Спокойно, не торопясь, соблюдая дисциплину и порядок, входить и выходить из кабинета.
- Не загромождать проходы сумками и портфелями.
- Не включать электроосвещение и технические средства обучения.
- Не открывать форточки и окна.
- Не передвигать учебные столы и стулья.
- Не трогать руками электрические розетки и электроприборы.
- Не приносить на занятия посторонние, ненужные предметы, чтобы не отвлекаться и не травмировать других учащихся.
- Не играть в кабинете на переменах мячом.
- Не садиться на трубы и радиаторы водяного отопления.

#### **Требования безопасности перед началом занятий**

1. Входить в кабинет спокойно, не торопясь.
2. Подготовить своё рабочее место, учебные принадлежности.

#### **Требования безопасности во время занятий**

1. Внимательно слушать объяснения и указания педагога.
2. Соблюдать порядок и дисциплину во время урока.
3. Не включать самостоятельно приборы и иные технические средства обучения.
4. Выполнять задания только после указания педагога.
5. Поддерживать чистоту и порядок на рабочем месте.
6. При работе с острыми, режущими инструментами на соблюдать инструкции педагога по технике безопасности.
7. Размещать приборы, материалы, оборудование на своем рабочем месте таким образом, чтобы исключить их падение или опрокидывание.
8. Во время учебных экскурсий соблюдать дисциплину и порядок, не отходить от группы без разрешения педагога.

#### **Требования безопасности в аварийных ситуациях**

1. При возникновении аварийных ситуаций (пожар и т.д.), покинуть кабинет по указанию педагога в организованном порядке, без паники.
2. В случае травматизма обратиться к педагогу за помощью.
3. При плохом самочувствии или внезапном заболевании сообщить педагогу или другому работнику учреждения.

#### **Требования безопасности по окончании занятий**

1. Привести своё рабочее место в порядок.
2. Не покидать рабочее место без разрешения педагога.
3. Выходите из кабинета спокойно, не толкаясь, соблюдая дисциплину.

## **2.3 Рабочая программа воспитания дополнительной общеобразовательная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности «ИНТЕЛЛЕКТУАЛЫ»**

**Цель:** повысить интерес к учению, по средствам участия в интеллектуальных играх.

**Задачи:**

- формирование навыков коллективного принятия решений;
- формирование адекватного отношения к игре, своей победе или неудаче;
- формирование у обучающихся положительного отношения к учебе и поиску новых знаний.

**Ожидаемый результат:** воспитанники сформируют умение самостоятельно принимать игровые решения, а также принимать решения в условиях командной работы, научатся поддерживать товарищей как в победах, так и в неудачах, повысится интерес к учению.

В разделе представлен план традиционных мероприятий, организуемых для обучающихся и их родителей за рамками учебного плана для организации досуга, формирования ценностных ориентиров, профилактической работы, участия в конкурсной и соревновательной деятельности и т.д. Сроки проведения мероприятий и условия участия в них конкретизируются непосредственно в течение учебного года.

Педагог постоянно общается с родителями по поводу успеваемости детей, их поведения, консультирует по компетентным вопросам. Успехи детей в творчестве и в личностном плане обязательно доводятся до сведения родителей. Своими наблюдениями педагог делится на каждом этапе обучения. Стремится заручиться поддержкой родителей, заинтересовать их в результативности учебно-воспитательного процесса.

Взаимодействие с родителями может быть индивидуальным и коллективным. В общении с родителями педагог стремится установить гибкие, доброжелательные отношения. Так же важно учитывать рекомендации самих родителей. Очень полезно привлечь родителей к творческо-образовательному процессу (например, в качестве фотографа, оператора видеосъемки занятий, помощника в изготовлении необходимых инструментов и др.)

Важным моментом в деятельности объединения являются совместные занятия детей и родителей. Это имеет большое воспитательное значение.

Помимо учебных занятий в объединении организуются совместные с родителями экскурсии, чаепития, встречи с интересными людьми. Положительные эмоции, рождаемые такими мероприятиями, благотворно сказываются на активности детей, на улучшение качества межличностных отношений, а также положительно влияют на раскрытие творческого потенциала воспитанников.

#### **Календарный план воспитательной работы**

период	Мероприятия	Содержание деятельности
--------	-------------	-------------------------

Формирования и развития творческих способностей обучающихся, выявления и поддержки талантливых детей и молодежи		
сентябрь	День открытых дверей	Участие детей и родителей в мастер-классах, игровой программе.
ноябрь	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Лига вузов Европы. Пролог. Кубок первокурсников.</li> <li>• Лига вузов по «Что? Где? Когда?» Первый тур.</li> <li>• Школьная Лига Гольшмановского городского округа по интеллектуальным играм «Что? Где? Когда?»</li> <li>• Лига Тюменской области по интеллектуальным играм среди школьных команд</li> </ul>	Участие детей, молодежи и педагогов
декабрь	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Новогодние программы для воспитанников</li> <li>• Школьная Лига Гольшмановского городского округа по интеллектуальным играм «Что? Где? Когда?»</li> <li>• Лига Тюменской области по интеллектуальным играм среди школьных команд</li> </ul>	Участие детей, подростков и учителей
Январь	Игровые программы, мастер – классы	Участие детей и родителей
Март	Лига Тюменской области по интеллектуальным играм среди школьных команд	Участие детей, подростков и учителей
Апрель	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Школьная Лига Гольшмановского городского округа по интеллектуальным играм</li> </ul>	Участие детей, подростков и учителей

	«Что? Где? Когда?»	
В течении года	Участие в акциях Гольшмановского молодежного центра посвященных: Дню матери, Дню учителя, Новом году, Международному женском дню, Дню Земли, Дню птиц, Дню Победы.	Участие детей, подростков и молодежи
Организация мероприятий, направленных на вовлечение молодежи в инновационную, добровольческую деятельность, а также на развитие гражданской активности молодежи и формирование ЗОЖ		
Ноябрь - март	Областная и окружная профилактическая акция «Областная зарядка», Акция «Будь здоров»	Участие в мероприятиях акций (зарядка, стенгазета)
Декабрь	День добровольца	Участие в акции
Апрель	Информационно – просветительская работа на тему ЗОЖ	Участие в квест – игре «Мы за здоровый образ жизни»
Организация мероприятий в сфере молодежной политики, направленных на гражданское и патриотическое воспитание молодежи, воспитание толерантности в молодежной среде, формирование правовых, культурных и нравственных ценностей среди молодежи.		
Декабрь	День Героев Отечества	Участие в онлайн акции «Герои Отечества»
Март	День Победы	Участие в мероприятиях, посвященных Дню победы
Организация мероприятий, направленных на профилактику асоциального и деструктивного поведения подростков и молодежи, поддержка детей и молодежи, находящихся в социально опасном положении.		
Февраль	Областная профилактическая акция «Скажи жизни ДА!»	Участие с родителями в спортивных соревнованиях «Спорт-это жизнь»

## 2.4. Список литературы для педагогов:

### *Нормативно - правовая литература:*

1. Закон РФ «Об образовании» № 273-ФЗ от 29.12.2012.
2. Конвенция ООН о правах ребёнка. М., ООО «ДОД» 2008.
3. «Требования к содержанию и оформлению образовательных программ дополнительного образования детей. Методическое письмо Минобрнауки России № 28-02-484/16 от 18.06.2003.

### *Специальная литература:*

1. Винокурова Н.К. Развитие творческих способностей учащихся.- М. «Педагогический поиск», 1999.
2. Камакин О. Н. Интеллектуально-познавательная игра "Будь готов!" // Справочник классного руководителя. - 2012. - № 3 (март). - С. 73-77.
3. Кожин Ю. А. Методика проведения правового брейн-ринга в средней школе // Право в школе. – 2006. - N 2. - С. 51-55.
4. Кондрашов А.П. Новейший справочник необходимых знаний.- М.,2014.
5. Логинова И. Л. Играем, как в телешоу. Разработки внеклассных мероприятий на основе телевизионных игр // Начальная школа. – 2004. - N 5. - С. 98-101.
6. Мандель Б. Р. Интеллектуальные игры: развитие профессионально значимых качеств у будущих специалистов гуманитарной сферы // Инновации в образовании. – 2007. - N 2. - С. 36-55.
7. Ромашкова Е.И. Игровые модели интеллектуального досуга в семье и школе. - М.: «Школьная пресса»,2003.
8. Солодкова Т. П. Программа интеллектуального клуба "Эрудит" // Управление современной школой. Завуч. - 2010. - N 8. - С. 98-107.
9. Суворова Н. И. От игр и задач к моделированию. [Умение анализировать и строить информационно-логич. модели на уроках информатики] // Информатика и образование. – 1998. - N 6. - С. 31-37.
10. Сун Л. Интеллектуальная игра дебатов: формы организации и особенности проведения // Наука и школа. - 2012. - № 5. - С. 58-61.
11. Федоровская Е. О. Дар игры. Роль игры в развитии творческого потенциала ребенка // Одаренный ребенок. - 2012. - № 1 (январь-февраль). - С. 20-28.

## Список литературы для обучающихся:

1. Баландин Б. 1001 вопрос для очень умных. – М. 2012.
2. Большая школьная энциклопедия, М. «Махаон», 2015.
3. Вопросы и ответы. Энциклопедия для детей среднего возраста, М. «Махаон»,2015.
4. Журнал «Квант» <http://kvant.info/>
5. Журнал GEO <http://www.geo.ru/>
6. Кондрашов А.П. Новейший справочник необходимых знаний.- М.,2014.
7. Менделеев.В.А. Энциклопедия необходимых знаний.- Харьков, 2007.

8. Свободная энциклопедия «Википедия» <https://ru.wikipedia.org/wiki>
9. Энциклопедический словарь. СПб.: Ф. А. Брокгауз, И. А. Ефрон, 1890—1907. 82 + 4 тт. [http://www.rubricon.com/bie\\_1.asp](http://www.rubricon.com/bie_1.asp)
10. Энциклопедия «Кругосвет» <http://krugosvet.ru/>
11. Энциклопедия для детей в 38 томах, «Аванта+».

1. В Банкоке существует магазин, в котором можно купить защитные перчатки, эластичные бинты и много других товаров для профессиональных бойцов. А примерно за двести долларов можно даже приобрести механическую беговую дорожку для тренировок... Кого именно? (бойцовских петухов)
2. В 2011 году в одном из парижских музеев прошла посвященная ЕМУ выставка «50 лет мужчины-модели». В рассказе о выставке говорится, что в ЕГО мире всегда царил матриархат. Напишите ЕГО имя. (Кен)
3. В первый день съемок известной картины эта актриса сказала Энн Хэтэуэ: «Я считаю, что ты идеальна для этой роли. Я так рада, что мы будем работать вместе». Затем она сделала паузу и продолжила: «Это последняя приятная вещь, которую ты от меня услышала». И так и было. Назовите фильм и актрису (Мэрил Стрип. «Дьявол носит Прадо»).
4. Первый слоган сериала «Интерны» гласил: «Лучший.....(пропуск).....на российском телевидении». Если верить этому слогану, то сериал обязан уменьшить и снять тоску, вялость, апатию и тревогу». Назовите пропуск словом латинского происхождения. (антидепрессант).
5. В одной из серий Света Букина на вопрос «Как дела в школе?» ответила «ТАКАЯ ОНА». Фраза «ТАКАЯ ОНА» является устойчивым выражением, означающим скуку. Какие два слова заменены на «ТАКАЯ ОНА»? (тоска зеленая)
6. Данный вид спорта считается самым древним в истории Олимпийских игр. Считают, что он уходит корнями к доисторическим временам, когда от него зависела жизнь. О каком виде спорта идет речь? Нужен точный ответ. (бег).
7. Дизайнер Жан Грцфельдт часто устраивает показы в необычных местах: на льду, в цирке, на взлетной полосе аэропорта. Недавно в 2018 году в Киеве прошло фешн-шоу между этих объектов. По словам дизайнера, место зацепило его потому, что только в них люди могут за утки рассказать свою жизнь человеку, которого больше никогда не увидят. О каких объектах идет речь? (поезда).
8. Ежегодно в Китае выбрасывается около 100 миллиардов их, что приводит к большому перерасходу древесины, поэтому с 2006 года в КНР ввели налог на их продажу. Впрочем, объем их продаж, а также экспорт в Японию от этой меры сократились не очень сильно. О чем идет речь? (палочки для еды)
9. Американские индейцы по его форме пытались определять будущее. В XIX веке тоже в Америке Чарльз Криторз изобрел машину для его производства, в XX веке, снова в Америке Гершон Кингсли посвятил ему мелодию. Где он является хитом продаж? (в кинотеатре – попкорн).



10. Эта страна не только одной из первых поддержала СССР в войне против нацистской Германии, но и оплатила формирование танковой колонны, эскадрильи самолетов, отправила Советскому Союзу около 500 тысяч лошадей и даже караван верблюдов с зимним обмундированием. Назовите эту страну. (Монголия)
11. В 1812 году ряд дворян и представителей высшего общества учились делать это, в частности, из-за обострившегося инстинкта самосохранения. Получалось не у всех. Известно, что с этим испытывали проблемы даже некоторые декабристы. (говорить по-русски).
12. Древние греки опасались третьего. Римлян повергал в ужас десятый. Американцы считают, что самый страшный – седьмой. А мы в ряде ситуаций не только боимся, но и получаем удовольствие от созерцания девятого. Благодаря кому? (Айвазовский)
13. В свое время завершился судебный процесс, в ходе которого мужчина пытался отсудить у бывшей девушки свой подарок. Суд решил, что предмет спора, хоть и является женским, должен принадлежать мужчине, так как событие, благодаря которому он появился, не состоялось. Что дарили бывшей возлюбленной? (кольцо)
14. У певицы Ноа Сайрус вышел мини альбом о бывшем парне и тяжелом расставании с ним. В честь этого она выпустила сопутствующую продукцию, в том числе флаконы с жидкостью, продавая которую, она отдает частичку себя. Что находится во флаконе? (слезы).
15. Некий гражданин США решил проверить утверждение одной американской страховой компании о том, что ей всё известно о морских судах, и запросил справку об одном известном судне. Компьютер компании выдал следующее: «Судно построено в каком-то году, тем-то, длина – 300 локтей, ширина – 50 локтей, высота – 30 локтей, имел три палубы, совладельцами являлись мужчины. Застрахован не был». Назовите это судно. (Ноев ковчег).
16. Немецкий режиссёр Юрген Роланд, совершая поездку по Японии, зашел в магазин. Не зная японского, он попробовал объяснить, что ему нужно, жестами. Наверное, он был сильно удивлен, когда продавец предложил ему меч для хакари. А что же он хотел приобрести? (застежку молнию).
17. Обед, сон, прогулка, топор, шмель, суд, море, медведь, солнце. А что было последним? (веревка «Десять негрят» Агаты Кристи).
18. Он родился в Чикаго в начале прошлого века. Его выдающиеся заслуги отмечены 26 статуэтками «Оскар», в числе которых три — почетные и премия имени Ирвинга Тальберга, обладающая статусом «Оскара», но не представляющая собой привычную статуэтку. Главным образом Оскары получены в номинации «Лучшая короткометражка». Количество наград — абсолютный рекорд. Назовите этого человека. (Уолт Дисней)

19. Крупнейший город Эквадора — Гуаякин. Как и все города Центральной Америки, отличается необыкновенно красивыми парками и набережной. Есть здесь и лестница, ведущая к старинному маяку. Она имеет 444 ступеньки. Идешь по ней и, ни о чем не думая, любишься открывающимся видом. Чем же уникальна лестница? (Все ступеньки пронумерованы)
20. В 1119 году произошло столкновение между королем Англии Генрихом I и французским королем Людовиком VI. В ходе битвы один английский рыцарь схватил коня Людовика VI и закричал: «Король пленен». Людовик тут же зарубил его мечом, воскликнув: «Короля никогда не берут в плен, даже ...» Закончите мысль Людовика. (на шахматном поле)

1 Французский баскетболист Нандо Де Коло является лучшим снайпером и лидером московского ЦСКА. Возможно, не случайно Нандо получил в команде ЕГО. ЕГО получил и этот вопрос. Назовите ЕГО двумя словами, начинающимися на соседние буквы алфавита.

...

Ответ: Номер один.

2 Корова и кресло, курица и циркуль, штатив и рояль. Что общего у каждой пары?

...

Ответ: количество ног. (1)

3 Человек более чем на 75 % состоит из воды. Кровь состоит из воды на 90 %. А что в человеческом организме самое сухое?

...

Ответ: зубная эмаль. (1)

4 У многих скоморохов в древности была погремушка из бычьего пузыря. А плоды какого растения находились внутри этого пузыря?

...

Ответ: гороха — "шут гороховый".

5 В одном американском городе местные библиотекари устроили необычную выставку. Среди разнообразных бумажек посетители могли увидеть ломтики сала, кухонные ножи, хирургические перчатки и лезвия для бритвы. Чем в свое время служили экспонаты?

...

Ответ: закладками. (2)

6 В немецком названии этого блюда фигурирует пальто. А его русское название дало повод для шуток, в которых упоминается родственник. Назовите это блюдо.

...

Ответ: Сосиски в тесте.

Комментарий: Копченые сосиски в мучной оболочке в Германии именуют Würstchen im Teigmantel ("сосиска в пальто").

7 Самый высокий в России ОН был построен в Архангельске. ОН состоял из 13 этажей, а высота ЕГО была 38 метров. Назовите ЕГО двумя словами, начинающимися на одну букву.

...

Ответ: Деревянный дом.

8 ОН — заглавный герой романа 1865 года. А в анекдоте ОН говорит Колобку: "Мы с тобой были бы хорошей парой". Назовите ЕГО тремя словами.

...

Ответ: Всадник без головы.

9. Персонаж одной истории разводится со швеей и женится на прачке. Какая идиома упоминается в этой истории?

...

Ответ: Шило на мыло.

Зачёт: Поменять шило на мыло и т.п. по смыслу.

10. Как известно, завистники Паганини подрезали на его скрипке все струны, кроме одной, однако Паганини не испугался трудностей и, как обычно, сыграл блестяще. Узнав об этом, восторженные поклонники поинтересовались:

— Маэстро, а совсем без струн вы могли бы сыграть?

— Пара пустяков, — усмехнулся Паганини и взял в руки ЕГО.

В русской загадке говорится, что ОН шагать помогает. Назовите ЕГО.

...

Ответ: Барабан.

Комментарий: Паганини просто взял барабан и отбил на нем дробь.

11. На протяжении нескольких номеров журнала "Б52" чемпион мира по тайскому боксу рассказывает об ударах в область головы. Материал в одном из журналов получил название "В [три слова пропущено]". Пропущенные три слова представляют собой устойчивое словосочетание, которым иногда заменяют название некой специализации. Напишите эти три слова.

...

Ответ: Ухо, горло, нос.

12. То, что сигнал SOS — аббревиатура, является заблуждением. Это подтверждается хотя бы тем, что во время передачи сигнала радист не делает ИХ. Назовите ИХ тремя словами.

...

Ответ: Паузы между буквами.

Зачёт: Пробелы между буквами.

Комментарий: Сигнал SOS передается единым символом, а не отдельными составляющими его буквами.

13. Леонид Владимиров пишет, что основатель советской ракетотехники Королёв до самой своей смерти не появлялся в печати и в обществе. В связи с этим Владимиров сравнивает Королёва с заглавным персонажем одного произведения. Назовите этого персонажа.

...

Ответ: Человек-невидимка.

Комментарий: Человек-невидимка стал обретать видимость только после смерти.

14. Один российский психиатр в своей статье пишет, что это известное произведение надо понимать как аллегория. На самом деле оно о шизофренике, который, заболев, внезапно охладевает к окружающим и сосредотачивается на вечных вопросах. А саму шизофрению, похитившую человека у близких, олицетворяет ОНА. Назовите ЕЕ двумя словами.

...

Ответ: Снежная королева.

15. Не так давно конгресс США принял закон об упаковке лекарств и бытовой химии, после чего в штате Нью-Джерси провели конкурс на лучшую крышку. Как именно определялась "Мисс крышка"?

...

**Ответ:** Крышку-победительницу наибольшее число детей не смогли открыть

**Комментарий:** Принимались любые упоминания о сложности открывания для ребенка. Не засчитывались фразы, в которых было сказано о защите, но не сказано, от кого.

16. В перечне символических имен она расположена точно посередине. Однако считается, что из жизни она уходит, как капитан с погибающего корабля. Кто же она?

...

**Ответ:** Надежда

17. Приготовление пищи, уход за детьми и за больными, борьба с террористами. Лиц какой профессии учат всему этому одновременно?

...

**Ответ:** Стюардесс

18. Как называется место, где используются телескопы и другое научное оборудование для исследования космоса?

**Ответ:** обсерватория.

19. таракан может некоторое время жить без головы. От чего он умирает в результате?

**Ответ:** от голода

20. Москву раньше называли белокаменной, а какой город называли черным?

**Ответ:** Чернигов – т.к. в стародавние времена леса в тех местах были непроходимыми, дремучими и черными)

21 Символ в виде латинской буквы «В» [БИ], перечеркнутой вертикальной чертой, обозначает бат – денежную единицу Таиланда. Что ещё недавно стали обозначать этим символом?

...

**Ответ:** биткойн.

**Зачёт:** биткойн.

**Комментарий:** по аналогии со знаком «\$», перечеркнутой буквой «В» иногда обозначают биткойн.

22 В одной загадке ОНИ названы тигром, который закрыл солнце полосками. Назовите ИХ несклоняемым словом.

...

**Ответ:** жалюзи.

23 Отправной точкой кругосветного путешествия Федора Кóнюхова на воздушном шаре стал австралийский город Нóртхэм. ЧТО вручил путешественнику перед полетом представитель местной власти?

...

**Ответ:** Бумеранг.

**Комментарий:** В знак того, что путешественник должен вернуться, ведь путешествие кругосветное.

24 По одной из версий это выражение появилось из-за привычки извозчиков накрывать лошадь тёплой одеждой. Ответьте тремя словами: КТО упомянут в этом выражении?

...

**Ответ:** конь в пальто.

**Комментарий:** лошадей накрывали, чтобы они не замерзли. «Конь в пальто» – распространённый вариант ответа на вопрос: «Кто?».

25 В мультфильме «Ноев ковчег» выживший после всемирного потопа торговец с торжеством произносит название известной игры. Назовите эту игру.

...

**Ответ:** монополия.

**Комментарий:** конкуренты этого торговца не выжили, и на рынке он остался один.

(2007г)

26 Элементами одного изобретения являются ручка и трос, а применяться оно должно при пожарах. В честь какой героини братьев Гримм названо это изобретение?

...

**Ответ:** Рапунцель.

**Комментарий:** при пожарах люди гибнут не только в огне, но и выпрыгивая из окон на высоких этажах. Изобретенный аппарат применяется для быстрого спуска. Он состоит из пружинной катушки, на которую намотан трос, и ручки, которая соединена с катушкой. Если в доме начинается пожар, человек закрепляет трос в доме, хватается за ручку и спускается на улицу прямо из окна.

27. Однажды в декабре шестилетний британец попросил проверить, достаточно ли широк ОН в его доме. Местные власти подогнали подъёмный кран и убедились – да, достаточно. Назовите ЕГО одним словом.

...

**Ответ:** дымоход.

**Комментарий:** вдруг Санта-Клаус не пролезет!

28 Дизайнеры концерна «Бэнтли» начали работу по созданию обивки салона из «биоматериалов медуз» и «кожи грибов». Напишите одним словом, для кого предназначаются эти автомобили?

...

**Ответ:** Веганы.

**Зачёт:** Вегетарианцы.

**Комментарий:** «Вы не можете продать вегану продукт, сделанный из двадцати шкур животных», — заявил главный дизайнер «Бентли» Стефан Сиелафф. По его словам, количество запросов на автомобили с веганской обивкой убедили проектную группу начать поиски альтернативных материалов. Представители компании не уточнили, когда именно выйдет автомобиль для веганов, но, как рассказал Сиелафф, произойдет это «очень скоро».

29 Заметив, что при длительной нагрузке детали человекоподобных роботов могут перегреваться, японские ученые «научили» их ДЕЛАТЬ ЭТО. Какой глагол мы заменили словами ДЕЛАТЬ ЭТО?

...

**Ответ:** потеть.

**Комментарий:** японские специалисты по робототехнике решили использовать механизм, схожий с потением человека, и сконструировали робота с потеющим пористым скелетом.

30 Последний вопрос. Совсем скоро наша игра будет окончена. В переводе одного видео на русский язык герой говорит, что его время шрекончилось. Какое слово из оригинального видео было переведено таким образом?

...

**Ответ:** ogre.

**Зачёт:** огр.

**Комментарий:** Шрек является огром, и в этом видео он использует это слово вместо слова «over», которое означает «конец». Game ogre, дорогие друзья. Этот турнир шрекончился, но за ним обязательно будут следующие. До встречи в следующем сезоне!