

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Северская гимназия»

СОГЛАСОВАНО

Решением педагогического совета
Протокол от «26» мая 2023 года
№ 9

УТВЕРЖДАЮ

С.В. Высоцкая,
директор МБОУ «Северская гимназия»
Приказ от «02» июня 2023г. № 377/1

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
по дополнительному образованию
Интеллектуальные игры

Составил:
Яковлева Милена Анатольевна,
учитель математики
высшей категории

г. Северск

2023г.

ПРОГРАММА
дополнительного образования
«Интеллектуальные игры»

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Общая характеристика программы курса:

Образование в современных условиях призвано обеспечить функциональную грамотность и социальную адаптацию обучающихся на основе приобретения ими компетентностного опыта в сфере учения, познания, профессионально-трудового выбора, личностного развития и ценностных ориентаций. Это предопределяет направленность целей обучения на формирование компетентной личности, способной к жизнедеятельности и самоопределению в информационном обществе, ясно представляющей свои потенциальные возможности, ресурсы и способы реализации выбранного жизненного пути.

Главной целью образования является развитие ребенка как компетентной личности путем включения его в различные виды ценностной человеческой деятельности: учеба, познание, коммуникация, профессионально-трудовой выбор, личностное саморазвитие, ценностные ориентиры, поиск смыслов жизнедеятельности. С этих позиций обучение рассматривается как процесс овладения не только определенной суммой знаний и системой соответствующих умений и навыков, но и как процесс овладения компетенциями.

Программа метапредметного модуля «Интеллектуальные игры» относится к научно-познавательному направлению реализации внеурочной деятельности в рамках ФГОС ООО.

Данная программа дополнительного образования разработана в рамках социально-педагогического направления для учащихся 5-11-х классов. Она подразумевает обучение навыкам ведения интеллектуальных игр метапредметной направленности, которые являются средством развития интеллекта, формирования наблюдательности, умения логически мыслить, развития воображения и пространственного представления, познания окружающего мира. Программа способствует формированию общей культуры человека, способствует эстетическому воспитанию, расширению кругозора.

Актуальность и целесообразность программы обусловлены тем, что, какую бы специальность не выбрал ученик после школы, ему всегда будут нужны знания, хорошая память, настойчивость, сообразительность, аккуратность, фантазия, наблюдательность, внимательность, пространственное воображение, терпение, умение логически мыслить, анализировать, сопоставлять и обобщать факты. И конечно, в современном образовательном учреждении, каковым является Северская гимназия, очень важно дать ученикам возможность развить в себе перечисленные выше качества. Решать эту задачу помогают интеллектуальные игры. Они не только вносят особый, игровой, момент в любой вид деятельности, но и служат развитию творческих способностей человека. В игре развивается умение последовательно мыслить, фантазировать, принимать решение и настойчиво проводить его в жизнь, терпеливо ждать, ориентироваться в быстро меняющейся обстановке. Интеллектуальные игры развивают у учащихся комбинаторику

мышления, способствуют усвоению абстрактных понятий, стимулируют детскую фантазию и воображение, помогают осваивать количественные параметры окружающего мира.

В школе игра, соединяя в себе серьезное интеллектуальное занятие и забаву, развлечение, открывает путь к качественно новому уровню обучения.

Программа рассчитана в том числе и для обучения детей с ОВЗ (ограниченными возможностями здоровья) и детей-инвалидов.

Программа обеспечивает реализацию прав детей с ОВЗ и детей-инвалидов на участие в программах дополнительного образования, что является одной из важнейших задач государственной образовательной политики. Расширение образовательных возможностей этой категории обучающихся является наиболее продуктивным фактором социализации детей-инвалидов и детей с ограниченными возможностями здоровья в обществе.

Программа Интеллектуальные игры решает проблему реализации образовательных потребностей детей, относящихся к данной категории, защиты прав, адаптации к условиям организованной общественной поддержки их творческих способностей, развития их жизненных и социальных компетенций.

Получение детьми-инвалидами и детьми с ограниченными возможностями здоровья данной категории дополнительного образования способствует социальной защищенности на всех этапах социализации, повышению социального статуса, становлению гражданственности и способности активного участия в общественной жизни и в решении проблем, затрагивающих их интересы.

Дополнительное образование для детей с ограниченными возможностями здоровья (инвалидов) означает, что им создается условия для вариативного обучения по программе дополнительного образования, что позволяет им осваивать социальные роли, расширять рамки свободы выбора при определении своего жизненного пути.

Отличительной особенностью данной программы является тот факт, что в рамках кружка предпринимается попытка обратиться к интеллекту человека в своеобразной обстановке. Интеллектуальные игры связаны с определенным размышлением, с поиском и выбором оптимальных вариантов тактики и стратегии, обдумыванием хода игры. Как нигде, здесь требуется умение логически и в то же время нестандартно мыслить. Не менее важным фактором реализации данной программы является и стремление развить у учащихся умений самостоятельно работать, думать, решать творческие задачи, а также совершенствовать навыки аргументации собственной позиции по определенному вопросу.

В целом программа представляет собой комплекс специально разработанных тестов, задач, упражнений, интеллектуальных игр, позволяющих интегрировать знания в различных областях человеческой деятельности, а так же прочих заданий, используемых в системе занятий по развитию творческих способностей учащихся. Выстроенные в определенной последовательности, они обеспечивают комплексное развитие памяти, внимание, речи, развивают интуицию, нестандартное, творческое мышление, повышают

интерес не только к конечным результатам работы, но и, что особенно важно, к самому процессу познания.

На занятиях учащиеся знакомятся с приемами работы с информацией, формируется установка на приобретение новых знаний и их обработку, овладевают приемами генерации новых идей, также учащиеся должны активно вести командную работу, принимать участие в турнирах и других мероприятиях. Учащиеся постоянно получают домашние задания, где самостоятельно должны подбирать материал к играм, конкурсам и другим заданиям.

За выполнение каждого задания учащиеся получают определенное количество баллов, что дает возможность присваивать им индивидуальный рейтинг.

При реализации содержания программы учитываются возрастные и индивидуальные возможности младших подростков, создаются условия для успешности каждого ребёнка.

Основная **цель** курса – развитие общеинтеллектуальных умений, расширение у учащихся их интеллектуальных навыков, развитие эрудиции, логики, фантазии, умение принимать решение в критических ситуациях, обучение собранности, привитие интереса к работе с книгами и другими источниками знаниями.

Из этой цели вытекают конкретные **задачи**:

Образовательные:

- знакомство учащихся с базовыми знаниями мировой истории, науки и культуры, с многообразием способ самопознания и самодиагностики.
- умение владеть полученной суммой знаний, применяя их в нестандартных ситуациях.
- приобретение навыка публичных выступлений;
- развитие межпредметных связей, активное использование знаний, полученных при изучении одного предмета в другом

Развивающие:

- развитие общих свойства творческого мышления (беглость, гибкость, оригинальность и пр.)
- интеллектуальное развитие;
- повышение интереса к познавательной деятельности;
- развитие природных способностей учащихся: внимания, терпения, сосредоточенности, фантазии, наблюдательности, сосредоточенности.

Воспитательные:

- воспитание коммуникативной культуры учащихся;
- воспитание навыка коллективной деятельности;
- воспитание в учащихся самостоятельности;
- воспитание в учащихся ответственности и дисциплины;

Ценностными ориентирами содержания данного курса являются:

- формирование умения рассуждать как компонента логической грамотности;
- освоение эвристических приемов рассуждений;
- формирование интеллектуальных умений, связанных с выбором стратегии решения, анализом ситуации, сопоставлением данных;
- развитие познавательной активности и самостоятельности учащихся;
- формирование способностей наблюдать, сравнивать, обобщать, находить простейшие закономерности, использовать догадку, строить и проверять простейшие гипотезы;
- формирование пространственных представлений и пространственного воображения;
- привлечение учащихся к обмену информацией в ходе свободного общения на занятиях.

В основу программы внеурочной деятельности положены следующие принципы:

- принцип гуманизации образовательного процесса, предполагающий совместную творческую деятельность учителей, обучающихся и их родителей;
- принцип научной организации;
- принцип добровольности и заинтересованности обучающихся;
- принцип системности во взаимодействии общего и дополнительного образования;
- принцип непрерывности и преемственности процесса образования;
- принцип личностно-деятельностного подхода.

Программа дополнительного образования предназначена для учащихся 5–7-х классов. Количество учащихся в группе: 5-15 человек.

Согласно учебному плану, метапредметный модуль «Интеллектуальные игры» рассчитана на три года обучения, по 68 учебных часа в год.

Формы и режим занятий

2 занятие в неделю по 40 минут.

Основной формой образовательного процесса является практико-ориентированные учебные занятия;

На занятиях предусматриваются следующие формы организации учебной деятельности:

- индивидуальная (учащемуся дается самостоятельное задание с учетом его возможностей);

- фронтальная (работа в коллективе при объяснении нового материала или отработке определенной темы);
- групповая (разделение на минигруппы для выполнения определенной работы);
- коллективная (выполнение работы для подготовки к олимпиадам, конкурсам).

Формой контроля выполнения образовательных задач служат личные рейтинг участников, участие в играх, соревнованиях, олимпиадах и диагностика результатов этого участия.

Формой контроля выполнения развивающих и воспитательных задач является дневник наблюдений педагога, в котором фиксируются достижения учащихся в данной области на протяжении периода обучения.

Прогнозируемые результаты освоения Рабочей программы по курсу.

Первый уровень результатов

Приобретение учащимися знаний об интеллектуальной деятельности, о способах и средствах выполнения заданий. Формирование мотивация к учению через внеурочную деятельность. Развитие умений анализировать, сравнивать, прогнозировать результаты деятельности.

Второй уровень результатов

Повышение уровня развития. Развитие логического мышления, пространственного и творческого воображения. Развитие умения находить, анализировать, обобщать полученную информацию.

Третий уровень результатов

Умение применять изученные способы поиска информации, аргументировать свою позицию, оценивать ситуацию и полученный результат.

Ожидаемые результаты

Личностные результаты: готовность и способность обучающихся к саморазвитию, сформированность мотивации к обучению и познанию, ценностно-смысловые установки обучающихся, отражающие их индивидуально-личностные позиции, социальные компетенции, личностные качества; сформированность основ гражданской идентичности

Метапредметные результаты: освоение обучающимися межпредметных понятий и универсальных учебных действий (регулятивных, познавательных, коммуникативных), обеспечивающие овладение ключевыми компетенциями, составляющими основу умения учиться.

Предметные результаты: освоение обучающимися умений, специфических для данной предметной области, видов деятельности по получению нового знания в рамках учебного предмета, его преобразованию и применению в учебных и социальных ситуациях.

Структуру программы составляют два основных раздела:

1. Индивидуальные игры (Существует широкий класс индивидуальных игр. Прежде всего, учащимся требуется разобраться в этом разнообразии. Индивидуальные игры условно можно разделить на два класса – игры, в которых учащемуся приходится соревноваться с другими игроками, и игры, в которых учащийся должен решить какую-либо логическую задачу, ни с кем не соревнуясь. К каждому классу игры существует свой подход, формирующий соответствующие навыки для успешного освоения этих игр.)

2. Командные игры (После знакомства с правилами игры, в любой командной игре встает вопрос об организации работы команды. Требуется разработать тактику и стратегию ведения игры, распределить обязанности в команде. В ряде игр учащимся в дальнейшем приходится объяснять сопернику свои действия и оценивать действия противника. Поэтому очень важно сформировать навыки ведения дискуссии, умения правильно задавать вопросы и отвечать на вопросы противника.)

Содержание программы

Индивидуальные игры.

Теория: Игры-головоломки, игры-соревнования, игры для нескольких участников (правила игр, тактика и стратегия игр). Тактика ведения личной олимпиады. Роль игры в жизни (организация своего досуга в поездках и т. п.). Подведение итогов занятий.

Игры-головоломки: основные виды (полностью разбираемые, частично разбираемые, собираемые, переместительные, ребусы); приемы достижения успеха. Приемы разгадывания ребусов числового характера.

Игры-соревнования: приемы оптимизации временных, ходовых и т. п. затрат в ходе игры; математические основы создания оптимальной стратегии игры.

Настольные интеллектуальные игры: «Румитон», «Шляпа», «Крокодил», «Диксит», «Эрудит», «Игросказ» и др.

Игры для нескольких участников: знакомство с широким спектром игр, правилами; разбор общих стратегий и отличительных особенностей. Обсуждение возможностей расширения известных игр (попытки создания собственных игр на основе имеющихся путем внесения изменений в правила, подбор вопросов, заданий для игр и виеторин, создание игровых презентаций).

Практика: Практикум по играм (различные вариации игры «Крестики – нолики»; различные вариации игры «Пирамида»; «Мельница»; различные вариации игры «Кто быстрее!» и др.).

Командные игры.

Теория: Основы работы в команде: распределение обязанностей, психологические особенности. Правила командных игр. Интеллектуальные бои и командные игры, Метапредметная олимпиада, «Надуваловка», «Мозайка», «Брейн-ринг», «Что? Где? Когда?» и др. Подготовка к игре, ведение игры, оппонирование.

Подготовка к командной игре: внимательная работа с правилами игры, выявление ключевых моментов игры; разработка тактики и стратегии ведения игры; распределение обязанностей в команде; взаимодействие между членами команды.

Ведение игры: реализация стратегии игры; внесение коррективов по ходу игры; учет, осознание и исправление ошибок каждого участника; разбор игры.

Оппонирование: основные приемы ведения дискуссии; формирование вопросов противнику; психологические особенности публичных выступлений.

Практика: Отработка навыков ведения командных игр. Практикум.

Подготовка к командной игре: отработка навыков чтения правил игры, выявление скрытых возможностей; отработка тактики и стратегии ведения игры; распределение обязанностей в команде, роль капитана при подготовке команды; организация взаимодействия между членами команды.

Ведение игры: реализация стратегии игры; внесение коррективов по ходу игры; работа капитана по ходу игры; разбор основных ошибок и положительных моментов игры своей команды и команды противника.

Оппонирование: отработка основных приемов ведения дискуссии; отработка навыков диалога с противником.

Учебно - тематический план

5-6 класс

№ темы	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	Знакомство. Начальное тестирование	1	1	1
2	Интеллектуальные игры	1	1	2
2.1	Разминки. Парадоксальные вопросы		2	2
	«Тинкерс» Интеллектуальный тренажер		2	2
2.2	Игры со словами	1	1	2
	Анаграммы		2	2
	Метограммы		2	2
	Хвостоглав		2	2
	Из одного слова		2	2
3	Игры на эрудицию	1	1	2
	Верю - не верю		2	2
	Кто хочет стать миллионером		2	2
	Своя игра		2	2
4	Настольные игры.	1	1	2

	«7 на 9»		2	2
	«Румитон»		2	2
	«Ётта»		4	4
5	Логические игры	1	1	2
	Контакт		2	2
	Да-нетки		2	2
6	Командные игры	1	1	2
	Испорченный телефон		4	4
	Надуваловка		4	4
	Что? Где? Почему?		4	4
	Своя Игра		4	4
	Эрудит-Квартет		4	4
	Ворошиловский стрелок		4	4
7	Итоговое тестирование			1
Всего за год:				68

Учебно - тематический план

7-8 класс

№ темы	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	Начальное тестирование		1	1
2	Интеллектуальные игры			
2.1	Разминки. Парадоксальные вопросы		2	2
	Блиц-тренировка на основе таблиц Шульте		2	2
2.2	Игры со словами, числами	1		1
	Филворды		2	2
	Заблудившиеся слова		2	2
	Судоку		2	2
2.3	Игры на эрудицию			
	Интеллектуальная карусель		4	4
	Точка опоры		4	4
	Ерундопель		2	2
2.4	Настольные игры.	1		1
	«7 на 9»		2	2
	«Румитон»		2	2
	«Активити»		2	2
2.5	Логические игры	1		1
	Контакт		4	4
	Крокодил		4	4
	Шляпа		4	4
2.6	Командные игры	1		1
	Пентагон		4	4
	Азбука		4	4
	Что? Где? Почему?		4	4
	Своя Игра		4	4
	Эрудит-Квартет		4	4
	Ворошиловский стрелок		4	4
3	Итоговое тестирование			1
Всего за год:				68

Учебно - тематический план

9 класс

№ темы	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	Начальное тестирование		1	1
2	Интеллектуальные игры			
2.1	Разминки. Парадоксальные вопросы		2	2
2.2	Игры со словами			
	Шарады		2	2
	Кубраи		4	4
2.3	Игры на эрудицию			
	Почемуметр		2	2
2.4	Настольные игры.	1	1	2
	«7 на 9»		2	2
	«Имаджинариум»		2	2
	«Эволюция»		2	2
	«Игросказ»		2	2
	«Мемори»		2	2
2.5	Логические игры	1	1	2
	Контакт		4	4
	Шляпа		4	4
2.6	Командные игры	1	1	2
	Детектив		2	4
	Взломщик		2	4
	Брейн-ринг		2	4
	Что? Где? Почему?		4	4
	Своя Игра		4	4
	Эрудит-Квартет		4	4
	Ворошиловский стрелок		4	4
	Хамса		4	4
3	Итоговое тестирование			1
Всего за год:				68

Учебно - тематический план

10-11 класс

№ темы	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	Начальное тестирование		1	1
2	Интеллектуальные игры			
2.1	Разминки. Парадоксальные вопросы		2	2
2.2	Игры со словами			
	Шарады, Анаграммы		2	2
	Кубраи		4	4
2.3	Игры на развитие ассоциаций			
	Коднеймс		2	2
	Ассоциации		2	2
2.4	Настольные игры.	1	1	2
	«Соображарий»		2	2
	«Имаджинариум»		2	2
	«Эволюция»		2	2
	«Игросказ»		2	2
2.5	Логические игры	1	1	2
	Контакт		4	4
	Шляпа		4	4
2.6	Командные игры	1	1	2
	Детектив		2	4
	Взломщик		2	4
	Брейн-ринг		2	4
	Что? Где? Почему?		4	4
	Своя Игра		4	4
	Эрудит-Квартет		4	4
	Ворошиловский стрелок		4	4
	Хамса		4	4
3	Итоговое тестирование			1
Всего за год:				68

Литература для учителя

1. 2. Винокурова Н.К. Подумаем вместе. Сборник тестов, задач, упражнений. Книга 1. – М. Росткнига, 2002
2. 3. Винокурова Н.К. Подумаем вместе. Развивающие задачи. Упражнения. Задания. Книга 3. – М.: РОСТ, 1998
3. Винокурова Н.К. Подумаем вместе. Сборник тестов, задач, упражнений. Книга 5. – М.: Росткнига, 1999
4. Винокурова Н.К. Подумаем вместе. Сборник тестов, задач, упражнений. Книга 6. – М.: Росткнига, 2002
5. Ермолаева Н.Г. Игра в образовательном процессе: методическое пособие. – СПб.: СПбАППО, 2005
6. Зак А.З. Как развить логическое мышление. - М.: АРКТИ, 2001
7. Игры – обучение, тренинг, досуг. / под ред. Петрушинского, М., Новая школа, 1994
8. Мелик- Пашаев А.А. Педагогика искусства и творческие способности. - М.: Знание, 1981
9. Нестеренко А.А. Страна загадок. – Ростов н/ д.: Рост. Ун-т, 1993
10. Разумовская О.К. Игры со словами в школе и дома. – М.: ТЦ Сфера, 2002
11. Разумовская О.К., Козловский Е.Г. Наша Земля. Кроссворды, викторины, задания. – М.: Рост, 1999
12. Речицкая Е.Г., Сошина Е.А. Развитие творческого воображения младших школьников. – М.: ВЛАДОС, 1999
13. Родионов В.А.. Развитие навыков делового общения. Тренинговые занятия для учащихся старших классов. - Ярославль: Академия развития, 2005
14. Розетт И.М. Психология фантазии. – М., 1991
15. Самоукина Н.В. Игры в школе и дома: Психотехнические упражнения, коррекционные программы. - Ярославль: Академия развития: Академия холдинг, 2004
16. Симановский А.Э. Развитие творческого мышления детей. – Ярославль, 1996
17. Хейфец Б.Л. Поиграй сам и с друзьями. Сб. интеллектуальных игр. – М.: Интеллект-центр, 2002
18. Холодова О. Юным умникам и умницам: задания для развития творческих способностей. – М.: Росткнига, 2002

19. Могучий А. Книга-тренинг для вашего мозга и подсознания // [http://www.telenir.net/nauchnaja literatura prochee/kniga trening dlja vashego mozga i podsoznaniya/index.php](http://www.telenir.net/nauchnaja_literatura_prochee/kniga_trening_dlja_vashego_mozga_i_podsoznaniya/index.php)
20. Образцова Т. Логические игры для детей. // <http://www.e-reading.club/book.php?book=92615>

21.

Литература для учащихся

1. Вопросы и ответы. / под ред. В.В. Любимцева, М., «Дрофа», 1995
2. В лабиринтах игр и головоломок. / под ред В.Н. Белова, Лениздат, 1992
3. Главная книга для умных и веселых. Киев. Сталкер. 1997
4. Родари Дж. Грамматика фантазии. Введение в искусство придумывания историй. – М., 1978
5. Занимательная арифметика. / под ред. Я.И. Перельмана, М., АО Столетие, 1994
6. Занимательная география. / под ред. В.И. Платонова, Калининград, 1992
7. Залка Е.В. Комплекс игр для развития воображения // Вопросы психологии – 1993№2
8. Зассенок В.П. Подумай и ответь. М., ИОЦ МУСПО, 1996
9. Настольная книга для умных и веселых . Киев, Сталкер. 1997
10. Неизвестное об известном / под ред. В.В. Любимцева, М., Дрофа, 1995
11. Палагина Н.Н. Воображение у самого истока. – Бишкек, 1992
12. Подумай и ответь. / под ред. Л.А. Шкатовой, М., просвещение, 1989
13. По страницам занимательной географии. / под ред. Пивоварова, М., Просвещение, 1990
14. Прогулки по Петербургу. / под ред. П.Я. Канни, СПб., Палитра, 1994
15. Сборник творческих задач по биологии, экологии и ТРИЗ. / под ред. В.И. Тимохова, Триз- Шанс, СПб., 1996
16. Твое свободное время. / под ред. В.Н. Болховитинова, М., Дет. лит –ра, 1975

Игры для разминки

Шуточные логические головоломки с ответами для школьников

В этих головоломках нет «правильных ответов», поэтому предложены просто некоторые варианты. Поощряется сообразительность и остроумие ребят.

1. На одних соревнованиях средний боксер выиграл три боя. Сначала удары были обычные, но постепенно крепчали, достигая такой силы, будто били камнем. Потом он был дисквалифицирован.

Ответ: Руки обмотаны гипсовым бинтом.

2. Два джигита соревнуются: чей конь последним придет к финишу. Но дело не идет, оба стоят на месте. Они обращаются за советом к мудрецу... После этого оба поскакали во весь опор.

Ответ: Мудрец посоветовал обменяться конями.

3. Молодой человек сидит в троллейбусе рядом с дамой. Входит ее подруга, и дамы начинают разговаривать. Молодой человек встает и предлагает вошедшей даме сесть. Она обзывает его нахалом.

Ответ: Дама не помещается в сиденье.

4. Сын отца был никому не известен, потом нарушил инструкцию, погиб и прославился. О ком речь?

Ответ: Об Икаре из древнегреческой легенды.

5. В небольшой городок приехал в командировку инженер и поселился в одноместный номер в гостинице. Вечером лег спать, но полночи не мог заснуть. Потом встал, набрал телефонный номер, ничего не сказал, лег и спокойно заснул.

Ответ: Позвонил соседу за стенкой, который громко храпел.

6. Мужчина и женщина полюбили друг друга и поженились. Жили они вместе душа в душу очень долго; не работали, но дарили друг другу дорогие подарки. В результате стали миллионерами. Как это могло произойти?

Ответ: До женитьбы они оба были миллиардерами.

7. «Сегодня утром, — рассказывает девушка, я уронила серьгу в кофе, и хотя чашка была полна до краев, я смогла достать ее даже не замочив пальцев». Как такое могло произойти?

Ответ: а) кофе сухой; б) кофе в зернах; в) серьга легкая и не тонет; г) серьга длинная.

8. Деревенский мальчик рассказывает своим друзьям: «Вчера был такой ужасный дождь, а мой отец не взял ни зонта, ни шляпы. Когда он появился в дверях комнаты, вода лилась с него ручьями, но ни один волос на его голове не промок. Укрыться от дождя в радиусе 500 метров от нашего дома негде — вокруг голая степь». Правда ли это? Как такое может произойти?

Ответ: Отец мальчика а) был лысый; б) принимал ванну.

9. Преподобный Сол Луни объявил во всеуслышание, что в определенный день и час он перейдет реку Гудзон «аки по суху». В назначенное время при большом скоплении народа Сол Луни ступил на воды реки в самом широком ее месте и через 20 минут благополучно достиг противоположного берега.

Ответ: Река зимой замерзла.

10. Знатная, известная в небольшом городке дама пошла в театр. Шла скучнейшая пьеса. Она не выдержала и ушла со второго акта. После ее ухода в театре разразился ужасный скандал.

Ответ: Дама была исполнительницей главной роли.

11. Профессор Джейн Брук прославился демонстрацией удивительного опыта: он ставил в центре комнаты бутылку, а затем вползал в нее. В чем секрет опыта?

Ответ: Он вползал в комнату.

12. Житель Нью-Йорка В. Харрис за сравнительно небольшой срок зарегистрировал брак 20 раз. Каждый раз была новая женщина. Тем не менее, он не развелся ни с одной из них, но и не стал при этом многоженцем. Могло ли такое случиться?

Ответ: Работал в мэрии и регистрировал браки.

13. Один студент рассказывает другому: «Вчера баскетбольная команда нашего колледжа выиграла встречу по баскетболу со счетом 76:40. Интересно, что ни один баскетболист в этом матче не забросил ни одного мяча». Как это могло произойти?

Ответ: Играли две женские команды.

14. У дамы не было при себе водительских прав. Она не остановилась на железнодорожном переезде, хотя шлагбаум был опущен. Потом, не обращая внимания на знак, запрещающий въезд, с «кирпичом», спокойно двинулась по улице с односторонним движением против движения автомашин. Все это происходило на глазах у постового, который почему-то не считал нужным вмешаться. Что же все-таки произошло?

Ответ: Дама шла пешком.

15. На одном участке двухпутная железная дорога сменяется однопутной и уходит в туннель. Однажды летом в туннель с одной стороны на полной скорости влетел поезд. Другой поезд промчался на полной скорости с другой стороны. Но никакого столкновения не произошло. Возможно ли такое?

Ответ: Естественно, ведь поезда прошли через туннель в разное время.

16. Известный иллюзионист и гипнотизер Дэйл Брант абсолютно точно предсказывает счет любого баскетбольного матча до того, как он начнется. Как ему это удается?

Ответ: Это может сделать любой из нас, так как счет до игры всегда равен 0:0.

17. Человек совершил кражу, и хотя все об этом узнали, его не осудили. Невзирая на гнев всего нескольких лиц, поступок стал легендарным. О ком речь?

Ответ: О Прометее из известной древнегреческой легенды.

18. На одной из одесских улиц было три портняжных мастерских. На первой красовалась вывеска: «Лучшая мастерская в Одессе!». Второй портной вывесил табличку: «Лучшая мастерская в мире!». Третий же переплюнул их обоих. Что же он предпринял?

Ответ: Вывесил табличку «Лучшая мастерская на этой улице!».

19. Авария в лифте. Застряли 3 человека. Двое расстроены, один доволен. Почему?

Ответ: Уместна любая веская причина. Например, двоечник доволен тем, что опоздает в школу.

20. Американец Чарльз Броун был разъярен, когда через 10 лет выяснил, что слышит без слухового аппарата лучше, чем с ним. Он отправился с претензиями к врачу, рекомендовавшему ношение аппарата. Внимательно осмотрев больного, врач выяснил причину. В чем она?

Ответ: Больной носил аппарат на здоровом ухе.

21. Один мужчина рассказывает другому: «Он ходил, но обувь не снашивал. Я решил ему помочь, но сделал только хуже: теперь он даже с моей помощью не может ходить». О чем или о ком шла речь?

Ответ: О будильнике (о часах-ходиках).

22. Чем сильнее его бьют по нужному месту, тем лучше он выполняет свою функцию. О ком или о чем идет речь?

Ответ: О гвозде.

23. Интервью с близнецами: — Вы братья? — Да!

— Родились в один день? — Да! — Вы двойняшки?

— Нет! Почему?

Ответ: Они тройняшки.

24. Как известно, все исконно русские женские имена оканчиваются либо на «а», либо на «я»: Анна, Мария, Ольга и т. д. Однако есть женское имя, которое не оканчивается ни на «а», ни на «я». Назовите его.

Ответ: Любовь.

25. Когда черной кошке лучше всего пробраться в дом?

Ответ: Когда дверь открыта.

26. На столе лежат линейка, карандаш, циркуль и резинка. На листе бумаги нужно начертить окружность. С чего начать?

Ответ: Надо достать (взять) лист бумаги.

27. Возможно ли такое: две головы, две руки и шесть ног, а в ходьбе только четыре?

Ответ: Да, это всадник на лошади.

28. Какое колесо машины не крутится при правом развороте?

Ответ: Запасное.

29. Какое слово всегда звучит неверно?

Ответ: Слово «неверно».

30. Если пять кошек ловят пять мышей за пять минут, то сколько времени нужно одной кошке, чтобы поймать одну мышку?

Ответ: Пять.

31. Сколько месяцев в году имеют 28 дней?

Ответ: Все 12, т. к. если в месяце 30 дней, то и 28 дней среди них есть.

32. Что бросают, когда нуждаются в этом, и поднимают, когда в этом нет нужды?

Ответ: Якорь корабля.

33. Что все люди на Земле делают одновременно?

Ответ: Живут.

34. Сколько горошин может войти в один стакан?

Ответ: Нисколько, т.к. горошины не ходят.

35. Как правильно говорить: «не вижу белый желток» или «не вижу белого желтка»?

Ответ: Желток не может быть белым, он желтый.

36. Шел охотник мимо башни с часами. Достал ружье и выстрелил. Куда он попал?

Ответ: В милицию.

37. Что в России на первом месте, а во Франции на втором?

Ответ: Буква «Р».

38. Какая деталь книжного шкафа состоит из половины согласной буквы?

Ответ: Полка (пол — ка).

39. На суку сидит ворона. Что надо сделать, чтобы отпилить сук, не потревожив ворону?

Ответ: Дождаться, пока она улетит.

40. Почему некоторые загадки опасны?

Ответ: Потому что люди «ломают» над ними голову.

41. Почему воробей может съесть горсть овса, а лошадь не может?

Ответ: Потому что воробьи не едят лошадей.

42. Что исчезает, когда съедаешь большой бублик?

Ответ: Чувство голода.

43. Удивленный мужчина рассказывает своему другу: «Каждый раз после обеда я смотрю на часы, и они все время показывают одно и то же время, хотя обедаю я в разное время». Как это можно объяснить, не привлекая мистики?

Ответ: Часы стоят.

«СТАРТВОРД»*

Для этой игры Вам понадобится интересный и не очень сложный кроссворд. Все команды получают по одному экземпляру этого кроссворда, причем вопросы к нему есть только у ведущего. Команды расходятся таким образом, чтобы не видеть друг друга, и выбирают «координатора», «мозговой центр» и «гонцов». Координатор держит перед собой лист с кроссвордом и посылает гонцов с заданием (например «...12 по вертикали») к ведущему. Задача гонцов – добежать до ведущего, запомнить вопрос (например, «У него есть хобот») и как можно быстрее вернуться в команду. Мозговой центр угадывает слово. В каждый момент гонец может спросить у ведущего только одно слово. Побеждает команда, быстрее других разгадавшая кроссворд. Вопросы составляют

Интеллектуальная игра «Детектив»

Инструкция: Сейчас я вам раздам по несколько полосок бумаги. Это части одного детектива. Вы должны разгадать его, пользуясь следующими правилами: полоски бумаги с текстом нельзя

показывать друг другу и складывать вместе. Детектив считается разгаданным, если определен убийца и объяснено, из чего это следует. Начинайте!

Вариант 1:

- Лифтер видел мистера Келли идущим в квартиру мистера Скотта в 12:25 вечера
- Лифтер заканчивал работу в 12:30 вечера
- Было установлено, что тело мистера Келли было оттранспортировано на длительное расстояние
- Мисс Смит видела мистера Келли, идущим к дому мистера Джонса в 11:55 вечера
- Жена мистера Келли исчезла после убийства
- После убийства полиция не смогла найти мистера Скотта
- Когда полиция постаралась найти мистера Джонса, то выяснилось, что он исчез
- Лифтер сказал, что мисс Смит была в вестибюле дома, когда он уходил с работы
- Мисс Смит часто сопровождала мистера Келли
- Мистер Джонс говорил мистеру Келли, что собирается убить его
- Мисс Смит сказала, что никто не покидал дом между 12:25 и 12:45 вечера
- Кровь мистера Келли была обнаружена в машине мистера Скотта
- Кровь мистера Келли была найдена на ковре в холле за квартирой мистера Джонса
- При осмотре тела мистера Келли у него обнаружена пуля в бедре и ножевое ранение на спине
- В 12:00 вечера мистер Скотт выстрелил в человека, пытавшегося ворваться в его квартиру
- Лифтер сообщил полиции, что он видел мистера Келли в 12:15 вечера
- Пуля, обнаруженная в теле мистера Келли, была выпущена из пистолета мистера Джонса
- Когда лифтер видел мистера Келли, его рана немного кровоточила, но он выглядел довольно неплохо
- Нож с отпечатками крови мистера Келли был найден в саду мисс Смит
- На ноже, найденном в саду мисс Смит, были обнаружены отпечатки пальцев мистера Скотта
- Мистер Келли расстроил бизнес мистера Джонса, переманив его покупателей
- Лифтер видел, что жена мистера Келли часто уходила из дома вместе с мистером Скоттом
- Тело мистера Келли было обнаружено в парке
- Тело мистера Келли было обнаружено в 1:30 ночи
- Как заявил медэксперт, мистер Келли был убит за 1 час до того, как его нашли в парке

Решение детектива: После получения поверхностного пулевого ранения от мистера Джонса, мистер Келли пришел в квартиру, где был убит мистером Скоттом с помощью ножа в 12:30 вечера, потому что мистер Скотт был в любовной связи с женой мистера Келли.

Вариант 2:

- После 13:00 полиция не смогла отыскать садовника
- В саду был найден молоток садовника со стертыми отпечатками пальцев и кровью Хадсона
- Полиция заявила, что звонок был произведен со станции Луисвиль в 50км от Питсберга
- По показаниям Миссис Хадсон в 11:15 в дом заходил садовник
- Все свои коллекции Хадсон завещал Шеперсону
- Садовника нашли у матери на следующий день после убийства
- На подоконнике окна мистера Хадсона были обнаружены отпечатки пальцев садовника
- В саду был найден платок миссис Хадсон
- Экономка доктора Шеперсона показала, что, уехав после звонка, доктор забыл положить в сумку инструменты и лекарства
- Доктор Шеперсон вернулся домой в 11:30
- Окна в комнате Хадсона были закрыты изнутри
- Доктор Шеперсон, осмотревший мистера Хадсона в 10:55 заявил, что он абсолютно здоров
- Соседи уверяли, что доктор Шеперсон был влюблен в сестру садовника, живущую с матерью, и часто тайно ее навещал
- Согласно завещанию, миссис Хадсон получила все деньги мужа
- Женщина, позвонившая миссис Хадсон в 11:55, заявила, что мистер Хадсон мертв
- По показаниям миссис Хадсон, за день до убийства Шеперсон приглашал Хадсона на дружескую вечеринку
- Доктор Шеперсон долгое время был врачом Хадсона
- Экономка уверяла, что когда доктор вернулся от Хадсонов, у него в сумке что-то было
- Соседи уверяли, что мистер Хадсон собирался уволить садовника
- После похорон миссис Хадсон уехала из города
- Замок на двери мистера Хадсона защелкивался автоматически
- По сообщению полиции, смерть наступила между 11 и 12 часами
- В 12:30 Шеперсон прибежал к Хадсону и, выломав дверь, обнаружил, что Хадсон мертв
- В 11:25 в дом заходила молочница и оставила в прихожей молоко
- Уходя из дома, садовник заявил, что мистер Хадсон заперся в кабинете, не отвечает на стук и что-то напевает
- Садовник видел, как в 11:05 доктор Шеперсон вышел из дома Хадсона
- В свободное время Хадсон любил посещать Луисвильский клуб любителей пива
- Прибывшая в 13:00 полиция заявила, что Хадсон скончался от удара по голове тупым предметом
- Садовник приходил к мистеру Хадсону, чтобы отпроситься с работы для поездки в Луисвиль, где у него живет мать
- Мистер Хадсон неплохо пел в школьном ансамбле

- Молочница слышала голос мистера Хадсона и странный свист и поскрипывание
- В 11:25 проходя мимо комнаты мистера Хадсона, миссис Хадсон слышала, как он что-то напевал
- Хадсон и Шеперсон дружили со школы и оба коллекционировали древние рукописи, марки, магнитофонные записи и монеты
- По показаниям матери, садовник приехал в Луисвилль около 14 часов
- В 12:00 миссис Хадсон позвонила доктору Шеперсону потому, что была обеспокоена телефонным звонком
- На шпингалетах были обнаружены отпечатки пальцев миссис Хадсон

Решение детектива: Убийца - доктор Шеперсон (из дома он ушел с пустым саквояжем, вернулся - не с пустым).

«Балда»

Эта старинная игра уже несколько десятилетий пользуется огромной популярностью. Играть в нее можно вдвоем или небольшой компанией. Запаситесь листком бумаги и ручками или карандашами. Сначала первому игроку нужно назвать и записать любую букву. Затем остальные участники по очереди добавляют и приписывают к ней еще по одной букве, но таким образом, чтобы в результате получилось какое-нибудь слово.

Участнику, на ходу которого получается осмысленное слово, записывается штрафной балл. Проигрывает тот, кто быстрее других наберет пять штрафных баллов.

Для большей наглядности можно разобрать одну партию, если, например, играют 4 человека. Первый участник записывает букву «о». Второй добавляет букву «т», третий – «в», четвертый – «а». Далее право хода возвращается к первому игроку. Если он запишет букву «р», ему засчитается штрафное очко, поскольку выйдет вполне осмысленное слово «отвар». Но если он быстро сориентируется и схитрит, назвав букву «г», то следующему участнику ничего не остается, кроме как

закончить слово и назвать букву «а». В итоге получится слово «отвага».

Безусловно, участники не имеют права записывать такие комбинации букв, которые впоследствии нельзя продолжить до осмысленного слова. Для защиты от недобросовестных игроков существует еще одно дополнительное правило, гласящее, что играющий, который в данный момент должен ходить, имеет право спросить игрока, записавшего предыдущую букву, о том, какое именно слово тот имел в виду. Если предыдущий игрок не в силах ответить что-либо вразумительное, он автоматически получает штрафное очко. И наоборот, штрафной балл получает недоверчивый участник, если ему представят исчерпывающий ответ.

Эту игру можно проводить несколькими способами, о выборе которых нужно предварительно договориться с остальными игроками. Буквы можно записывать либо в конец слова, либо в начало; либо и в конец, и в начало; либо в конец, в начало и в середину.

«Антибалда»

Игра очень похожа на предыдущую. Здесь также из букв участники по очереди составляют слова. Однако задача игроков несколько меняется: они, наоборот, должны как можно быстрее закончить слово, при этом победителю засчитывается балл.

Играют, как и в основной балде, с любым числом участников. Буквы здесь можно вставлять не только по краям слова, но и внутри его. Выигрывает игрок, набравший больше баллов.

«Заблудившиеся слова»

Опять следует запастись уже знакомыми предметами – бумагой и карандашом. Сначала выберите ведущего. Его задача – составить фразы так, чтобы слова в них стояли не на своих местах, то есть были перепутаны. Например, предложение «В понедельник электрик во всем районе вырубил свет» можно записать следующим образом: «В, во, районе, электрик, всем, свет, понедельник, вырубил». Когда подобные фразы будут составлены, причем по количеству участников игры, можно раздать их всем желающим. Их задача – как можно быстрее составить предложение, чтобы «заблудившиеся» слова вернулись на свое место, а сама фраза обрела смысл и первоначальный вид. Разрешается менять падеж именных частей речи, а также время и лицо глаголов, однако нельзя использовать дополнительные слова или придумывать лишние. О времени на выполнение задания вам следует договориться заранее. В игре вы можете использовать такие, на первый взгляд, бессмысленные фразы, как:

- Человек, бросились, два, и, воплями, собака, крик, странных, огромный.
- Ждать, как, дождь, человек, небесная, после, жара, манна, нескончаемая, измученный.
- В, срок, трава, короткий, успевает, осень, родиться, и, зеленая, умирать, весна.
- Многоголосый, вдруг, мира, гул, шум, выставка, и, огромной, ворваться, лучших, особый, международной, в, изделий.

Выигрыш засчитывается тому, кто быстрее поставит слова на свои места.