

Рекомендации
по оснащению
креативного
пространства
игры

«НАШЕ МЕСТО»



ВВЕДЕНИЕ

Игра является неотъемлемой частью любой традиционной народной культуры. Ее удивительные свойства и потенциал состоят в том, что, являясь, с одной стороны, формой праздного времяпрепровождения, доставляющего удовольствие самим процессом, с другой стороны, является специфической формой познания, осмысления, исследования и освоения окружающего мира, развития широкого спектра способностей, наработки практического опыта.

«Наше место» – это креативное игровое пространство для развития способностей и талантов детей, получения навыков социального взаимодействия, формирования культуры через игровую деятельность.

В совместных играх дети нарабатывают опыт межличностного взаимодействия при игре друг с другом.

В играх без участия взрослых дети учатся самоорганизации.

В играх со взрослыми выстраиваются доверительные партнерские отношения, помогающие взаимопониманию.

В игре ребенок самостоятельно анализирует ситуацию, принимает решение и действует.

Игра – это действие по правилам, которые участники должны соблюдать, поэтому игра развивает самодисциплину.

В процессе многих игр, и не только подвижных, необходимо выполнять самые разнообразные движения и манипуляции, что помогает развитию моторных навыков.

Игра способствует развитию коммуникативных навыков, развитию эмоционального интеллекта.

Принципы организации креативного пространства игры «НАШЕ МЕСТО»

Правильно организованная игровая среда.

Для игровой деятельности крайне важна правильно организованная игровая среда. Организация предметно-игрового пространства, его визуальное оформление, наполнение игровыми предметами, мебелью создаст необходимую атмосферу территории игры, где приятно заниматься, творить, общаться.

Игротека должна быть доступна.

С одной стороны пространство функционирует на регулярной основе, имея постоянное расписание, что позволяет планировать время посещения. С другой стороны реализуется принцип «свободного посещения», когда посетители сами определяют сколько времени они посвятят играм.

Пространство должно быть доступно и интересно как детям, так и взрослым, что позволяет формировать преемственность игрового опыта, выстраивать межвозрастные отношения.

Разнообразие и выбор игровых средств

Разнообразие игр даёт ребёнку и взрослому возможность выбора игровой активности, в соответствии с его предрасположенностью и желанием в данный момент: индивидуальные, парные, групповые, короткие, длинные, интеллектуальные, подвижные, соревновательные, строительные и др. Избыточное количество игр и регулярное пополнение игрового фонда помогает поддерживать у посетителей интерес и познавательную активность на протяжении длительного времени.

Свобода выбора и самоорганизации

Педагог (специалист, игропрактик) в «Нашем месте» осуществляет опосредованное влияние, организует игровой процесс в ненавязчивой форме, заинтересовывает, объясняет сложные правила, решает спорные ситуации, оставляя детям и взрослым максимально возможную свободу самоорганизации в игровом пространстве. Посетители самостоятельно выбирают игры, большая часть из которых находится в свободном доступе.

Пространство-загадка

В «Нашем месте» играми, игровыми стендами, реквизитом занято всё пространство: столы, пол, стены, потолок, шкафы и витрины. Посетитель получает неограниченные возможности исследования креативного пространства, открывает интересные для себя игры, окунается в современную образовательно-развлекательную среду. Растет мотивация детей и взрослых к развитию, даже сложные игры постепенно будут освоены.

Модули креативного пространства игры «НАШЕ МЕСТО»

Рекомендации для наполнения игрового пространства. Для удобства игровое пространство делится на несколько модулей:

1. Место дошкольника

Сюжетно-ролевые игры: тематические наборы игровой мебели и ростовых игрушек: кухня, гостиная, домашний быт, больница, мастерская и т.д.; элементы одежды и атрибутика представителей разных профессий; «Дочки-матери»: куклы, коляски, кукольная одежда, средства ухода; транспортные игрушки: машины, строительная техника, железная дорога.

Центры конструирования: ростовые конструкторы из деревянных элементов; ростовые конструкторы из пластиковых деталей; геометрические конструкторы; интерактивные песочницы.

«Творческие игры»: музыкальные игрушки, шумовые инструменты; реквизит для кукольных театров (перчаточных, пальчиковых, теневых, магнитных и т.д.); карнавальные костюмы; песочные световые столы; кинетический песок; мультстудии/мультстанки; мозаики.

Комнатные аттракционы: сухие бассейны с шариками; горки, физкультурные комплексы; домики; сенсорные дорожки; большие машинки и техника.

Развивающие и дидактические игры: наборы познавательных игр с буквами, цифрами, словами; настольные игры на память, внимание, скорость реакции; логические задания и головоломки; игры на развитие мелкой моторики; настенные игровые модули; интерактивные сенсорные стены и доски; магнитно-маркерные доски.

Реквизит для подвижных игр: мячи надувные; мячи и мешочки для метания; кольцобросы; веревочки, резинки, скакалки, обручи.

2. Место настольных игр

Калейдоскоп настольных игр: наборы древних игр на досках: «Манкала», «Мельница», «Лиса и гуси», «Пачиси», «Тафл», «Дальдоза», «Ньют» и т.д.; набор настольных народных игр на развитие мелкой моторики: «Бирюльки-палочки», «Блошки», «Свинки», «Камешки» и т.д.; набор объемных логических игр: «3D крестики-нолики», «Сога», «15 шариков», «Ханойская башня», «Четыре в ряд» и пр.; простые настольные игры короткого цикла; наборы современных настольных игр, требующих предварительной подготовки; настольные игры: Шашки, Шахматы, Реверси, Го.

Занимательные задания на стендах (графические задания печатаются на плоских панелях и могут занимать плоскость стен, монтироваться в специальные модульные конструкции): «Прочитай ребус», «Найди отличия», «Реши головоломку», «Отгадай загадку», «Зрительные иллюзии».

Механические головоломки: плоские головоломки на складывание; головоломки на складывание объемных фигур; головоломки-укладки; проволочные головоломки; шнурковые головоломки.

Конструирование: геометрические фигуры или плоские детали; кубики; блочные конструкторы; криволинейные (контурные); лабиринты; электронные конструкторы; магнитные конструкторы.

Спортплощадка на столе: «Настольный хоккей», «Настольный футбол», «Аэрохоккей», «Жульбак», «Корнхол», «Новус», «Настольный крокет», «Дженга», «Качающийся лабиринт», «Избавься от шашек», «Рошфор».

Игры ловкости и сноровки: игры с юлами и волчками; «Проворные мотальщики»; «Малечина-колечина»; Наборы накидушек и закидушек разного уровня сложности; палочки для жонглирования; метание и перекидывание мешочков; тир «Вишенка»;

«Скользкий тир»; Игры-ловилки типа «Поймай рыбку»; Игра «Веревочка»; Игра «Подсекалочка».

Модуль «МЕСТО НАСТОЛЬНЫХ ИГР» кроме игровых средств оснащается системой хранения, трансформируемой мебелью, проекционным оборудованием, пуфами.

3. Шумное место

Народные игры: комплекты для игры «Чиж», «Жаворонок»; комплекты для игры «Городки», «Рюхи»; комплекты для игры «Лапта»; комплекты для игры «Кубарь»; комплект для игры «Гонок»; ходули традиционные.

4. Кибер место

Мощные игровые компьютеры;
Комплект оборудования виртуальной и/или дополненной реальности;
Высокоскоростной интернет.

5. Место творить

Создание настольных игр: компьютерная техника с графическими редакторами; цветной принтер; ламинатор пакетный А3; резак для бумаги и картона, лазерный плоттер; режущий плоттер; оборудование для 3D прототипирования.

Мастерская игр: учебная столярная мастерская; наборы ручного инструмента; токарные станки по дереву; сверлильный станок; фрезерный станок по дереву.

6. Место общения

Мягкие кресла и пуфы;
Трансформируемые столы;
Проектор и экран либо смарт ТВ;
Фотозона с лампами и хромокеем.

Кадровое обеспечение

Работа по организации игровой деятельности требует специальной профессиональной подготовки. За кажущейся простотой здесь кроется много нюансов, без учета которых все усилия и затраты будут потрачены в пустую.

Для успешной и эффективной работы необходимо проводить подготовку специалистов и их ежегодное (регулярное) повышение квалификации, обеспечить систему сопровождения.

Необходимые знания:

Психология игры.
Педагогика игры.
Методика организации игровой деятельности.
История возникновения и развития игр.
Типология игр и игровых механик.
Игровая культура своего региона.

Рекомендации по оснащению мебелью и готовыми комплектами мебели



Трансформируемые мобильные сидения-тумбы



Креативное пространство игры «НАШЕ МЕСТО» оснащается специальной мебелью, которая позволяет вариативно изменять пространство для достижения многосценарного применения мебели для организации игр.

Трансформируемые мобильные сидения тумбы включают в себя:

- Систему хранения под сидением (опция для хранения): два дополнительных пуфа для двух дополнительных игровых мест при игре в сидячем положении или выдвижные полки для дополнительного хранения игр.
- Мобильную акустическую панель с индивидуальным оформлением.
- Пуфы, цилиндры.

Кроме организации мест для тихих игр, несколько панелей, составленных вместе, могут использоваться для организации фотозоны (мобильный прессвол).

Трансформируемые мобильные сидения – тумбы имеют два положения:

- Торцевое положение, в качестве спинки сидящего, выполняя также функцию акустического зонирования со спины игрока.
- Центральное положение, т.е. по центральной оси сидения-тумбы с целью разделения зоны для сидения на две части с возможностью размещения полуприседом по два человека с каждой стороны.

Панели должны быть оснащены усиленными колесами с функцией тормозов, выдерживающими нагрузку до 4 человек одновременно (до 400 кг).

Дополняются панели мягкими матами для применения горизонтально в одностороннем сидении для двух человек или для хранения вертикально в зоне установки акустической панели при пересечении самой панели в центральное положение тумбы. Также мат может размещаться на полу, если игроки садятся на пол. Мат используется как для детей, так и для взрослых, предоставляя до двух дополнительных посадочных мест при больших мероприятиях.

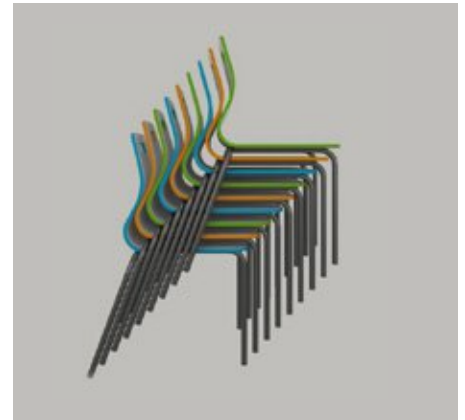
Рекомендуется применение по три трансформируемых мобильных сидения-тумбы в ряд: в центре двустороннее размещение (акустическая панель по центру), передняя и задняя тумбы сидения развернуты в сторону центрального сидения. Между тумбами рекомендуется размещение двух мобильных столов, по одному с каждой стороны от центральной тумбы.



Мобильный растущий стол

Стол� имеют функцию штабелирования для вертикального хранения в случаях, когда необходимо пространство освободить для игр, требующих большей площади (VR игры, подвижные игры и др.). Рекомендуется столы штабелировать в стопки не более 6 штук.

Стулья имеют функцию штабелирования для вертикального хранения в случаях, когда необходимо пространство освободить для занятий, требующих большей площади (VR, подвижные игры и др.). Рекомендуется стулья штабелировать в стопки не более 12 штук.



Системы хранения для игротек «НАШЕ МЕСТО»

Пространства игротек оснащаются шкафами и другими системами хранения, которые вмещают не менее 100 настольных игр.

При размещении игр и другого игрового инвентаря на полки, следует иметь ввиду и обращать внимание

на длину полки и не допускать избыточной нагрузки (более 10 кг на длинные полки). Тяжелые предметы допускается ставить только на короткие полки или на длинные, но имеющие нижнюю несущую подпорку. Неправильные нагрузки на полки не являются гарантийным случаем в случае поломки.



ВАЖНО: при монтаже шкафы обязательно должны крепиться к стене. Это обеспечит безопасность и предотвратит падение шкафа в случае нарушения его эксплуатации.

Открытый стеллаж для хранения



Стеллаж горизонтального хранения плоских игр большой площади

Стеллаж предназначен для удобного хранения и быстрого доступа к крупногабаритным играм малого веса, например: настольный хоккей, шахматы, нарды, а также исторических игр: Жульбак, Кульбутто, Новус, Колесо да Винчи, Класк, Шаффлборд, Зиг-заг, Японский бильярд, Крокинол, Лабиринт и другие.

Стеллаж-зонирование-«горка»

Удобный доступ со всех сторон, широкая плоскость для хранения позволяет за минимальное время задействовать игры в игровом процессе и также быстро их убирать на место, что крайне важно, как для сохранения фокуса внимания игроков, так и активной игровой атмосферы пространства игротеки и для поддержания порядка.

Тихие зоны

Для возможности индивидуальной или групповой сконцентрированной работы, включая чтение, рекомендуется применение акустических кабин вместимостью 1, 2, 4 человека.

Также для непринужденной творческой атмосферы рекомендуются стеллажи с элементами малых архитектурных форм (МАФ).



Игровые мафы

Это небольшие мебельные элементы, предназначенные для создания комфортной зоны отдыха и игр, стимуляции воображения и творчества детей. Дополняют дизайн игротеки, делая его более привлекательным.



Детский растущий стул

Для организации модуля игротеки «Место дошкольника» необходимо предусмотреть наличие удобных безопасных стульев с возможностью изменения высоты. Стул должен быть штабелируемым и сконструирован таким образом, чтобы ребенок не мог раскачиваться и падать вперед, назад или вбок. Стул должен быть легким по весу и произведен из экологичных материалов.

Габариты ростовых групп:

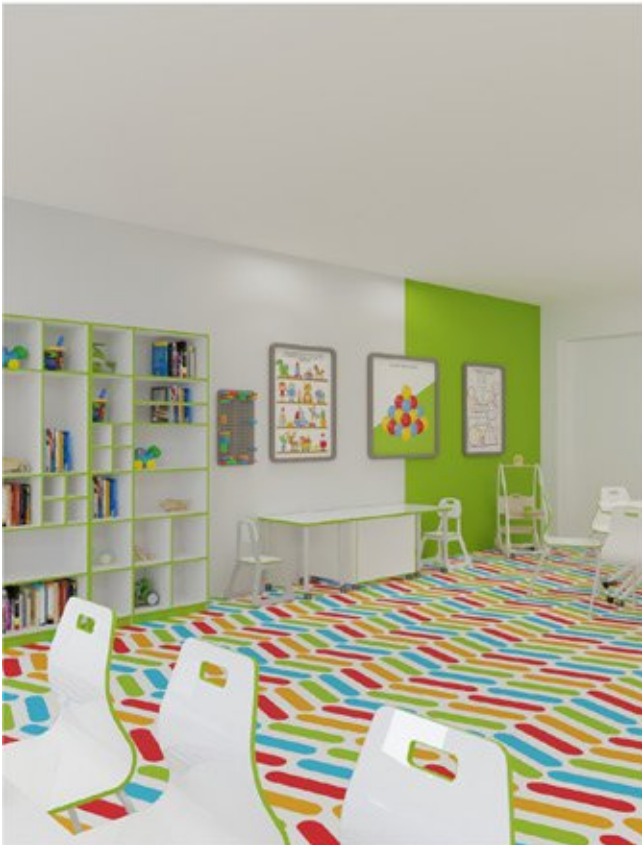
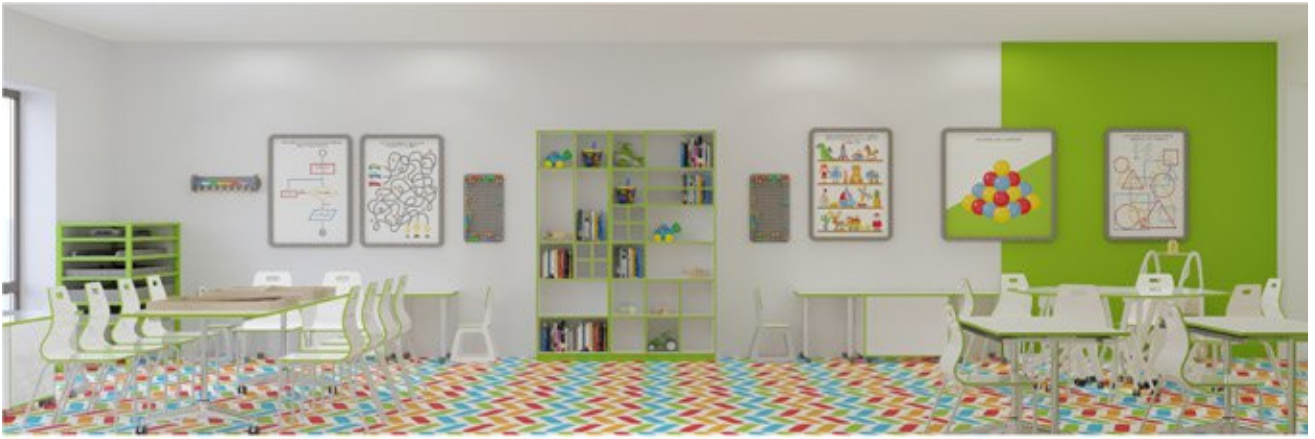
365x385x555(h) мм, 365x385x595(h) мм, 365x385x650(h) мм.



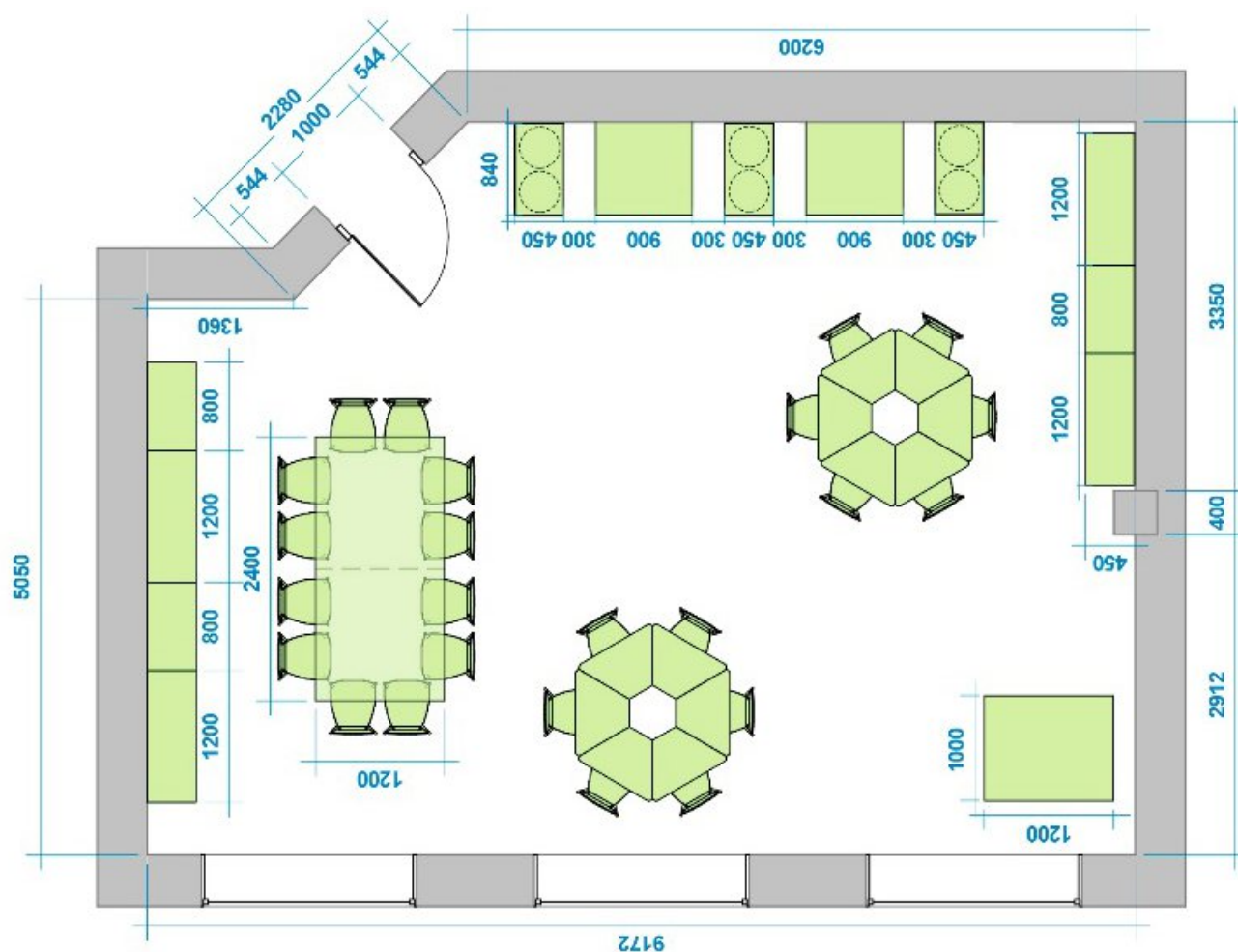
Качалки

Качалки для взрослых и детей рассчитаны на возраст от 7 до 65+ дополняют пространство в активном режиме, оказывают положительное воздействие на моторику, вестибулярный аппарат и настроение. Качалки должны иметь безопасный дизайн и выдерживать вес до 150 кг.



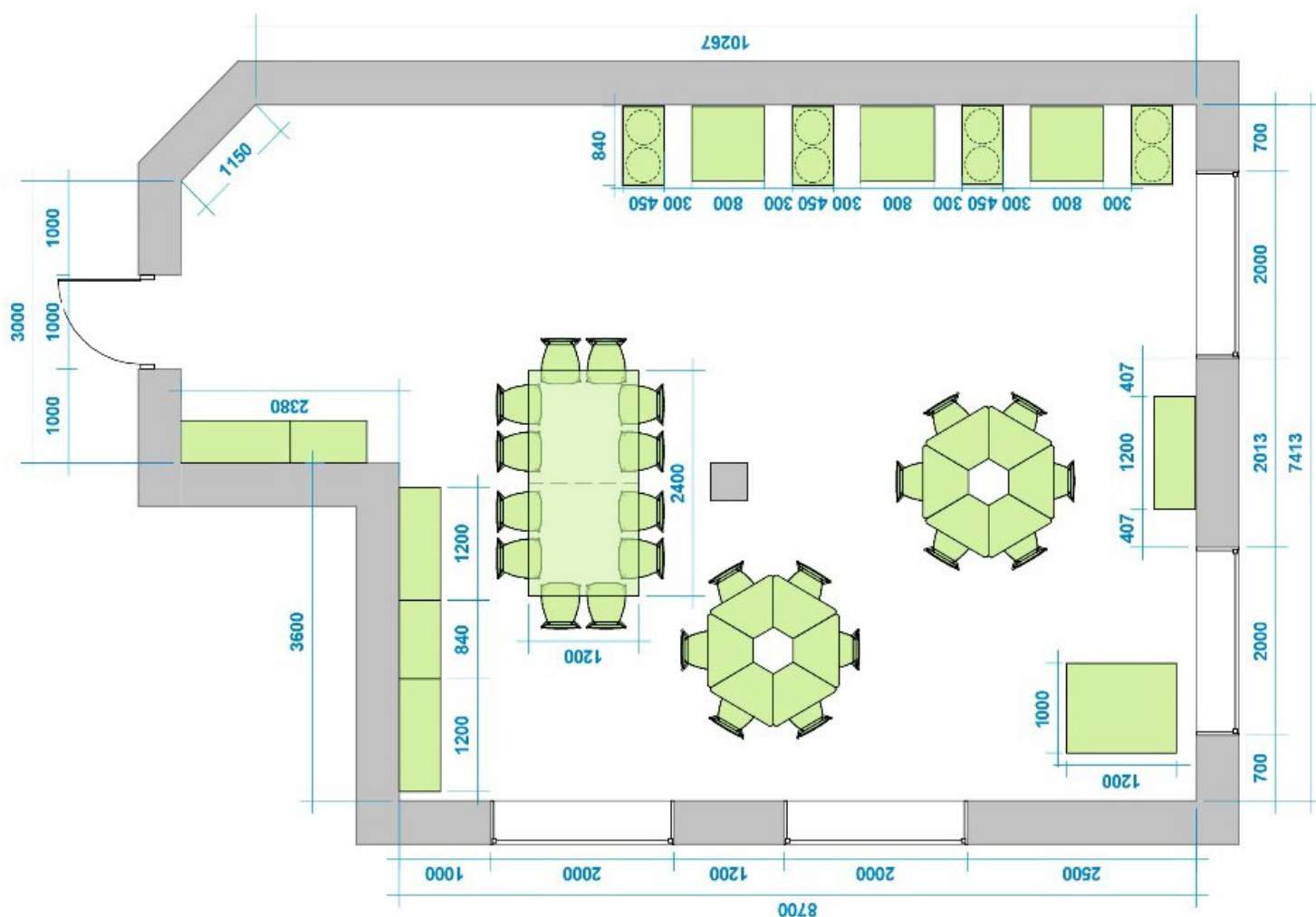


ПРИМЕРЫ РАЗМЕЩЕНИЯ МЕБЕЛИ



Типовая комплектация креативного пространства игры «НАШЕ МЕСТО» S=56 м²

1	Стул ученический штабелируемый СТ-01	24
2	Стол-трапеция ученический штабелируемый СТ-02Т (780x500x750 (h))	12
3	Стол ученический складной поворотный, мобильный (1200x600x750 (h) мм)	2
4	Шкаф-стеллаж BELSI Точка Роста (800x400x2400)	2
5	Шкаф-стеллаж BELSI Точка Роста (1200x400x2400)	4
6	Мобильная многофункциональная тумба с системой хранения крупногабаритных игр	1
7	Акустический мобильный модуль-скамья с пуфами, кромка салатровая, подушки салатровые, 840x450x2100 мм, УФ-печать	3
8	Стол ученический с регулировкой механическим приводом (900x800x750-1150 (h) мм)	2



Типовая комплектация креативного пространства игры «НАШЕ МЕСТО» S=90 м²

1	Стул ученический штабелируемый СТ-01	24
2	Стол-трапеция ученический штабелируемый СТ-02Т (780x500x750 (h))	12
3	Стол ученический складной поворотный, мобильный (1200x600x750 (h) мм)	2
4	Шкаф-стеллаж BELSI Точка Роста (800x400x2400)	2
5	Шкаф-стеллаж BELSI Точка Роста (1200x400x2400)	4
6	Мобильная многофункциональная тумба с системой хранения крупногабаритных игр	1
7	Акустический мобильный модуль-скамья с пуфами, кромка салатная, подушки салатные, 840x450x2100 мм, УФ-печать	4
8	Стол ученический с регулировкой механическим приводом (900x800x750-1150 (h) мм)	3

Рекомендации по ассортименту исторических игр в игротеке



Игра «Жульбак»



Свой современный вид игра «Жульбак» приобрела в Голландии в XVIII веке. В нее играли киями, пытаясь забить шайбы в лузы на деревянной доске. В Германии ее стали называть «Джакколо», в Англии – «Датч Шаффболд» (Датский Шаффборд). В России прижилось голландское название.

И у нас, и в других странах мира проходят соревнования по игре «Жульбак». Некоторые сторонники игры придерживаются мнения, что популярность достигнет столь высокого уровня, что ее включат в состав Олимпийских видов спорта.

Описание игры

Для игры используется длинная столешница, имеющая с одного конца зачетную зону в виде 4 одинаковых по размеру луз. Лузы обладают разной очковой стоимостью (слева направо): первая луза дает 2 очка, вторая – 3 очка, третья – 4 очка, четвертая – 1 очко. В начале игры игроку дается 30 деревянных шайб. Стоя на противоположной стороне столешницы, он руками по очереди посылает шайбы в направлении одной из луз. Шайбы, забитые в лузы, остаются в них до конца игры, остальные возвращаются в исходное положение и после чего игрок пытается снова их забить. Всего игроку дается 3 попытки (подхода).

При подсчете очков за каждый полный ряд (по 1 шайбе в каждой лузе) игроку начисляется удвоенное количество очков, т.е. $20 = 2 \times (2+3+4+1)$. За остальные шайбы игрок получает очки, равные стоимости соответствующих луз. Таким образом, для набора большего количества очков необходимо заполнять лузы равномерно. Максимальное количество очков (148) можно набрать при 7 полных рядах и еще 2 шайбах в третьей лузе.

Возраст: от 7 до 99 лет. Уровень шума: средний.

Игра «Корнхол»



Прообраз современного корнхола существовал у коренных народов Северной Америки, где игры с метанием различных предметов использовались как средство тренировки и развития важных в бою или охоте навыков. Индейцы часто устраивали состязания, в которых метали камни, деревянные диски или скомканные ткани в специально подготовленные цели, что развивало не только физическую силу, но и точность, и ловкость. Современный корнхол, в некотором смысле, является продолжением этих традиций, только в более упрощенной и развлекательной форме. Название игры «корнхол» состоит из двух слов: «corn» (кукуруза) и «hole» (отверстие), что идеально отражает суть игры.

Описание игры

Для игры используется наклонная деревянная платформа с круглым отверстием в верхней части и комплект из 8 мешочков (по 4 каждого цвета), наполненных сухой кукурузой. Вес мешочка составляет примерно 450 г, расстояние между платформой и зоной для броска чуть больше 8 м. Игроки по очереди кидают мешочки своего цвета на платформу. Первый бросок совершает игрок, стоящий справа. В конце каждой фрейма (партии) производится подсчет очков: мешочек, упавший в отверстие, приносит 3 балла; мешочек, оставшийся на платформе, оценивается в 1 балл. Игрок с большей суммой баллов, получает зачетные очки, равные разнице соответствующих баллов. После чего игроки меняются местами и начинают следующую партию. Победителем матча является игрок, который первым набирает ровно 11 зачетное очко. В случае перебора, игроку уменьшают количество очков до 6 и матч продолжается с нового фрейма.

В детской версии игры каждому игроку дается 3 подхода по 4 мешка (броска) в каждом. После каждого подхода заработанные очки записываются в турнирную таблицу. Побеждает игрок, набравший максимальное количество очков. Дистанцию для детской версии подберите индивидуально.

Возраст: от 5 до 99 лет. Уровень шума: средний.

Игра «Кульбутто»



Игры с шарами, по-французски «ле бульз», существовали на территории Франции со времен римских легионов, когда войны тренировались в метании каменных шаров.

Кульбутто – это настольная игра с шарами. Своим названием игра обязана «Неваляшке» и аналогу игры «Ванька-встанька», именно так переводится с французского «кульбутто». Такие игрушки привозили в Европу из Китая, и они стали очень популярны в XIX веке. Самый важный элемент игры – специальный шар-шарнир, на который ставится игровой стол, и который находится в постоянном движении. Игра в таком варианте появилась в конце XIX века, а в начале XX во Франции и Германии наладили фабричное производство наборов этой игры.

Игра «Новус»



Новус появился в 1925-1927 гг. в Латвии, затем в Эстонии. Моряки, бывая в английских портах в небольших кабачках, играли там в похожую игру. И тогда же по эскизам, взятым из Англии, латвийцы изготовили первый стол. Столы появились в портах Вентспилса, Лиепаи, Риги и Таллинна, где и стала развиваться игра «Новус», как называли ее в Латвии или «Короона», как называли ее в Эстонии. С 1993 г. проводятся чемпионаты мира по новусу, в которых принимают участие команды из многих стран, где игра получила распространение. С 2010 г. ежегодно в октябре проводится международный турнир в Москве (рейтинговый турнир (FINSO) и действует Московская федерация новуса.

Описание игры

Игровое поле для кульбутто представляет собой столешницу с зачетными лунками, имеющими различную очковую стоимость и зоной-ловушкой для шаров. В розыгрыше одновременно находятся 8 одинаковых шаров. Столешница приподнята над горизонтальной поверхностью, опираясь по центру на конус или шар.

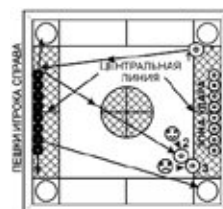
Держа руками край столешницы, игрок задает траекторию и скорость движения шаров, совершая балансирующие движения. Цель игры заключается в том, чтобы с помощью таких движений загнать максимальное количество шаров в зачетные лунки за минимальное время (не более 3 мин).

Возраст: от 7 до 99 лет. Уровень шума: низкий.

Описание игры

Пешки одного цвета (по 8 шт.) расставляют вдоль противоположных бортов плотно друг к другу так, чтобы пешки своего цвета находились напротив игрока. Задача игроков – с помощью кия попасть битой по своим пешкам так, чтобы после удара хотя бы одна оказалась в любой из луз. Перед выполнением каждого удара бита должна устанавливаться в пределах зоны удара, при этом в ее отверстие не должно быть видно линий разметки ограничивающих эту зону. В случае успешного удара, то есть, если забита одна или несколько пешек без нарушения правил, играющий производит следующий удар. В противном случае право удара переходит к сопернику. Игрок, первым загнавший в лузы все свои пешки, выигрывает сет. Игра состоит из установленного судьей количества сетов. Игроку разрешается производить удары, стоя только на своей стороне стола. При ударе пальцы игрока могут касаться только бортика и не должны касаться поверхности стола.

Возраст: от 12 до 99 лет.
Уровень шума: низкий.



Игра «Колесо да Винчи»



«Колесо да Винчи» — это увлекательная игра, вдохновленная изобретениями и творчеством Леонардо да Винчи. Она основана на механике вращения деревянного диска с различными секторами, каждый из которых имеет определенное количество очков.

Игра «Класк»



Настольная игра «Класк» была придумана датским столяром Миккелем Бертельсеном в 2013 г., как рождественский подарок семье, а стала официальным видом спорта в Дании с ежегодными международными турнирами. Это деревянная настольная игра с использованием магнитов и маленьких шариков – что-то вроде аэрохоккея, но достаточно компактная, чтобы играть на столе. В 2014 г. «Класк» назвали «Датской игрой года», после чего она стремительно стала завоевывать мир. Был основан Всемирный Фонд игры «Класк». С 2018 г. проходят чемпионаты мира по игре в «Класк».

Описание игры

Для игры используется платформа с вырезами (углублениями) пилообразной формы и тяжелый диск на жестко скрепленной с ним круглой переключателем. Вырезы имеют различную очковую стоимость от 0 до 100 (Есть вариация от 0 до 10).

Цель игры – за 3 попытки с помощью переключателя по принципу «скалки» раскрутить от кончиков пальцев до основания ладони и запустить от себя диск таким образом, чтобы он остановился, как можно ближе к отметке «100». При этом, если диск укатывается за отметку «100», игрок получает 0 очков. До начала игры обговаривается количество попыток. Побеждает тот игрок, который в сумме набирает большее количество очков.

Возраст: от 7 до 99 лет. Уровень шума: высокий.

Описание игры

Версия для 2х или 4х игроков: у каждого игрока есть магнитный стержень, состоящий из двух частей: верхней – ударной и нижней – управляющей. Рука с управляющим магнитом убирается под игровое поле, верхний магнит (страйкер) ставится на поле. При движении управляющего магнита, страйкер будет повторять его траекторию и начнет ездить по полю. С помощью своих страйкеров игроки водят по полю оранжевый шарик, стремясь загнать его в ворота соперников. Игроки могут перемещать свои страйкеры независимо друг от друга, без всякой очередности ходов. Перед началом игры в середине поля на белых отметках необходимо разместить пять (версия для 2х игроков) белых магнитов. Один из игроков ставит шарик перед своими воротами и делает первый удар в данном розыгрыше.

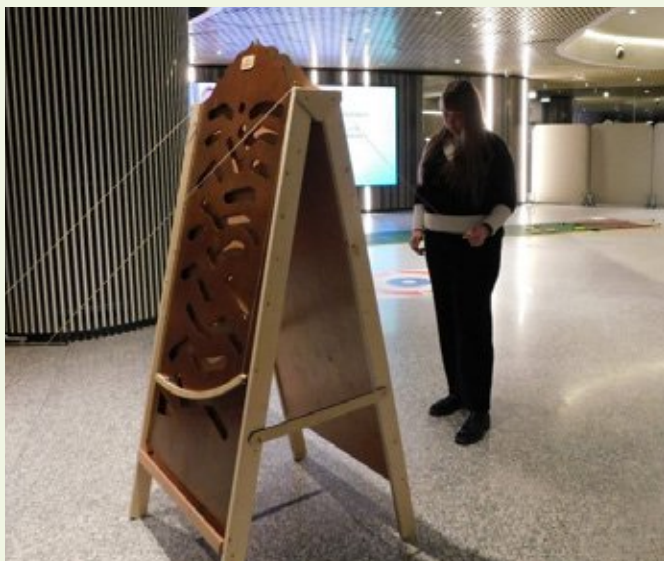
Первоначально у каждого игрока есть 5 очков. Игрок теряет очко, если:

1. Шарик попадает в его ворота и остается там.
2. Он собрал на свой страйкер два (или более) белых магнита.
3. Он уронил свой страйкер и не может вернуть управление.
4. Он попал страйкером в свои ворота.

За один раз можно потерять только одно очко. Например, если шарик был забит в ворота игрока, при этом, в то же самое время, игрок собрал на свой страйкер два белых магнита или уронил свой страйкер в ворота, он теряет только одно очко. Каждый раз, после потери очка одним из игроков, все 5 белых магнитов возвращаются на исходные позиции. Игрок, потерявший очко, ставит шарик перед своими воротами и начинает новый розыгрыш. Победителем становится тот игрок (команда), у которого остались очки в то время как соперники все свои очки потеряли. Игра очень азартная и завораживает с первых минут!

Возраст: от 7 до 99 лет. Уровень шума: средний.

Игра «Рошфор»



В начале XVIII в. был основан монастырь — Аббатство Рошфор. Рошфор — это стена, которая защищала монастырь. Во времена Французской революции монастырь пытались захватить и для этого надо было покорить стену. Мятежники делали это с помощью специальных приспособлений. Игрокам предлагается также покорить неприступную стену игры «Рошфор».

Игра «Шаффлборд»



Игра «Шаффлборд» или «Шовилла» зародилась в XV веке в Англии. Довольно быстро стала популярна в разных странах мира. Известно, что большим поклонником и азартным игроком был основатель династии Тюдоров король Генрих VII. Он даже издал специальный Указ, по которому подданным незнатного происхождения игра строго запрещалась. Постепенно мода на «шовиллу» в знатных кругах сошла на нет, а вот в простонародье, несмотря на все запреты и препоны, игра продолжала жить.

Сегодня во многих странах мира созданы федерации, в том числе и в России — это две общественные организации, развивающих шаффлборд: РОО «Московская федерация шаффлборда» и Краснодарская краевая общественная организация «Федерация шаффлборда», которая базируется в Сочи.

Описание игры

Игра имеет 2 отличающихся поля. На поле №1 перед игроком располагается вертикальное игровое поле с небольшим наклоном. На поле находятся отверстия-прорезы. Внизу игрового поля имеется шар. Вверху по краям имеются кольца, в которые продеты веревочки. Участник берет в руки 2 веревочки и, манипулируя ими, поднимает вверх шарик из лузы, таким образом он должен пройти определенную дистанцию и за тем завершить маршрут в той же лузе в которой начал. Судья фиксирует время прохождения дистанции. Игрок, который первым провел шарик по маршруту и довел его до конца — победил. В случае падения шарика в прорезь, игрок начинает сначала. Для придания игре четкости и спортивного интереса, игра проводится на время.

На поле №2, прорезы длиннее. Перед игроком находится дуга-штанга, по которой перемещается шарик. Задача игрока поднимая штангу за веревочки, управляя ей, поднять шарик в центральное отверстие вверху поля. Кто смог поднять шарик вверх и смог поместить его в центральное отверстие — победил.

Возраст: от 5 до 99 лет. Уровень шума: низкий.

Описание игры

Игровое поле рассчитано на 2 варианта игры. В первом случае игроки расставляют фишки по треугольнику и полям, где можно заработать 10 очков за 1 бросок. Во второй — более упрощенной версии — по трем линиям, где максимум — это 3 очка.

Игра рассчитана на двух игроков. Игроки по очереди запускают по полю биты своего цвета, чередуя ходы. Задача игрока выставить свои фишки на поле занимая более выгодные по очкам позиции, при этом выбить биты второго игрока, которые так же будут стоять на поле. Таким образом, игроки вытесняют биты друг друга, стараясь набрать как можно больше очков. После того как оба игрока сделали по 4 запуска бит, считаются заработанные очки. Игроки проводят 3 раунда, по их итогам складывается сумма заработанных очков и определяется победитель.

Возраст: от 4 до 99 лет. Уровень шума: средний.

Игра «Японский бильярд»



Несмотря на название, игру придумали французы в начале XX века и она практически сразу же распространилась по Европе. Сегодня без этого развлечения не обходится ни одно массовое мероприятие.

Описание игры

Игровое поле для «Японского бильярда» представляет собой столешницу с зачетными лунками, имеющими различную очковую стоимость. В розыгрыше одновременно находятся 10 одинаковых шаров. Столешница приподнята над горизонтальной поверхностью, с фиксатором плоскости в конце поля. Держа руками край столешницы, игрок задает траекторию и скорость движения шаров, совершая балансирующие движения. Цель игры заключается в том, чтобы с помощью таких движений загнать максимальное количество шаров в зачетные лунки за минимальное время.

Возраст: от 7 до 99 лет. Уровень шума: средний.

Игра «Крокинол»



Крокинол – популярная канадская игра, которая завоевала мир благодаря своей простоте и увлекательности. Игра захватывает любого человека вне зависимости от возраста.

Первая известная доска для игры в «Крокинол» была изготовлена в 1876 г. в городе Тависток (Онтарио, Канада). Изготовил ее Экхард Веттлауфер как подарок сыну ко дню рождения. Сегодня доска выставлена в музее Джозефа Шнайдера Хауса в Китченере. Название игры, скорее всего, произошло от французского «croquignole», что означает «щелчок».

Описание игры

Игра состоит из круглого игрового поля, по периметру канавка-ловушка, по центру лунка утроения очков и столбики помехи. Игра для двух игроков. Фишки выставляются по кругу в любых вариациях, через одну, через две, тройками, или половина на половину. Задача игроков набирать очки, попадая в центральную лузу. Например игрок играет черными, и попадая черной фишкой в лузу, получает 3 очка, однако при этом фишка покидает поле. Либо ставится задача выбить все фишки соперника с поля. Можно комбинировать оба варианта и выбивать фишки соперника и зарабатывать очки. Если в процессе игры, игрок забивает в лунку фишку соперника, то соперник получает 3 очка и его фишка покидает поле. Ход переходит другому игроку. Фишки можно толкать, запускать щелчком и любым другим доступным способом не касаясь поля.

Возраст: от 7 до 99 лет. Уровень шума: низкий.

Игра «Зиг-Заг»



Описание игры

Игра представляет собой поле с разделенными и размеченными секторами очков от 0 до 100, зигзагообразной полосой, рычагом управления и деревянным шаром. Задача игрока поставить шар у основания полосы и с помощью рычага поднимая его и вращая вокруг своей оси направить шар как можно ближе к максимальной отметке 100. Игра может проводиться как индивидуально, так и в команде. По итогам трех подходов подсчитывается количество заработанных очков и выявляется победитель.

Возраст: От 7 до 99 лет. Уровень шума: низкий.

Игра форта Боярд «Цветные шарики»



Описание игры

Игра представляет собой шкатулку с выдвигающей крышкой, которая открывается по длинной стороне в оба направления. По обеим длинным сторонам располагаются лунки для шаров и прорези для хранения шаров. Ведущий просит игроков отвернуться, в центре выставляет комбинацию из цветных шаров и закрывает крышку. Игроки поворачиваются. Ведущий открывает крышку на 10 секунд, игроки запоминают комбинацию, ведущий закрывает крышку и игроки должны по памяти восстановить комбинацию точно такую же как под крышкой. Как только оба игрока готовы, ведущий, постепенно открывая крышку, проверяет комбинации игроков, сравнивая с комбинацией в центре, и подсчитывая количество очков. Кто допустил меньше ошибок, тот и победил. Количество раундов не ограничено.

Возраст: от 7 лет. Уровень шума: низкий.

Игра-лабиринт: «Тандем» и «Тандем Кидс»



Описание игры

Игра представляет собой деревянную платформу с нанесенным лабиринтом, выступами-ручками и двумя отверстиями. Игроки поднимают балансир, одевают его через голову и кладут на плечи. Держа балансиры за ручки, игроки запускают шарик со стартовой площадки. Их задача прокатить шарик по кругу и вернуть на точку старта. Для балансировки игроки пользуются руками, плечами, ногами. Для повышения активности и интереса, игру можно проводить на время и между командами.

Возраст: от 5 до 10 лет. Уровень шума: низкий.

Игра «Кольцедрос Геральд»



Описание игры

Старинная соревновательная игра, проверяющая меткость, ловкость и точность движений игроков. Одна из самых популярных забав на ярмарочных и народных гуляньях.

Игра устроена просто: поле на трех ногах, с кольцевой разметкой на каждой линии штырек и 10 колец. Задача игроков накидывать кольца, получая очки за каждое попадание. Кто попадет – тот молодец, а победитель определяется по количеству очков. Количество игроков не ограничено.

Возраст: от 3 до 99 лет. Уровень шума: средний.

Игра «Настольный лабиринт Ньютона»



Описание игры

Командная игра для 2-4 игроков, незаменима как для игр детей и подростков, так и организации тимбилдингов и тренингов. Цель игры – провести шарик по всей трассе, а это 5,5 м и 32 поворота, но сделать это будет возможно только став настоящей командой.

Кольцо с шариком внутри, расположенное в центре игры, управляется четырьмя нитями. С их помощью происходит перемещение кольца по лабиринту. Нужно пройти весь путь, не выводя шарик из игры. Допускается только три падения шарика в желоб и игра продолжается с места падения. Чтобы выиграть, игроки долж-

ны будут договариваться друг с другом, координировать движения, обсуждать стратегию. Если им удастся доставить шарик в исходную точку, то игра выиграна и команда сложилась.

Можно устроить командные соревнования, когда игроки формируют команды из 2 или 4 игроков. Цель команды – пройти трассу с наименьшим количеством падений. Трассу проходят по очереди и побеждает та команда, которая пройдет трассу с наименьшим количеством падений.

Можно устроить гонки на время. Понадобятся секундомер или песочные часы, любые небольшие фишки для фиксации результатов. Цель игры – кто пройдет больше за отведенное время. Устанавливается тайминг, например 3 минуты. Прохождение трассы происходит командами по очереди согласно основным правилам, то есть допускается 3 падения шарика. По истечении времени на месте остановки команды в желоб кладется фишка, и наступает очередь второй команды. Побеждает команда, которая за 3 мин пройдет дальше остальных.

Адаптируйте уровень сложности в соответствии с игроками. В комплекте 2 шарика разного диаметра. Сначала начните с большого шарика, затем перейдите к маленькому, если хотите повысить уровень. Большой шарик удобнее использовать для детей, а маленький – для взрослых.

Возраст: от 7 до 99 лет. Уровень шума: средний.

Игра «Факир»



Описание игры

Игра состоит из деревянного короба и двух полей с отверстиями. В одно поле темные башни с крючками, на другом светлые и удочка. Игра «Рыбалка» нацелена на развитие ловкости и уравновешенности. Можно играть на скорость, тогда игра становится очень азартной.

Чем проще задание, тем сложнее его выполнить.

Цель игры – за 3 минуты (время можно задавать самим) перенести как можно больше бочонков с одной платформы на другую. На этом простота заканчивается, так как сделать это нужно с помощью удочки, не касаясь ни бочонков, ни игрового поля.

Так же игру можно как упростить так и усложнить. Например упрощение – вытащить на время все бочонки с одного поля. Усложнение – поменять все бочонки местами за минимальное время.

Возраст: от 5 лет. Уровень шума: низкий.

Игра «Рыбалка»



Описание игры

Игра состоит из деревянного короба и двух полей с отверстиями. В одно поле темные башни с крючками, на другом светлые и удочка. Игра «Рыбалка» нацелена на развитие ловкости и уравновешенности. Можно играть на скорость, тогда игра становится очень азартной. Чем проще задание, тем сложнее его выполнить.

Цель игры – за 3 минуты (время можно задавать самим) перенести как можно больше бочонков с одной платформы на другую. На этом простота заканчивается, так как сделать это нужно с помощью удочки, не касаясь ни бочонков, ни игрового поля.

Так же игру можно как упростить так и усложнить. Например упрощение – вытащить на время все бочонки с одного поля. Усложнение – поменять все бочонки местами за минимальное время.

Возраст: от 5 лет. Уровень шума: низкий.

Игра «Галактика»



Описание игры

Игра представляет собой деревянный короб с четырьмя пазами для хранения шаров, по центру раздвижная планка с крючком, к которой крепятся подвесы с шарами, четыре деревянных палочки с ручками.

Каждому игроку выдается по 4 шара с отверстиями и по 1 шпалке. Жребием определяется первый играющий, затем ходят по очереди по часовой стрелке. Задача игрока с помощью шпалки положить свой шар на подвешенные в центре игры большие шары. Нужно быть максимально осторожным, чтобы не уронить ни один из шаров. Если все-таки один или несколько шаров уронили, то придется их забрать себе. Игрок, первым избавившийся от всех своих шаров, побеждает в игре.

Возраст: от 6 лет. Уровень шума: низкий.

Игра «Галактика» напоминает русскую народную игру «Бирюльки» с тем лишь отличием, что предметы нужно класть, а не вынимать.

Игра «На крючке»



Описание игры

Деревянное поле-основание, в центре которого расположен крепежный блок, сбоку – планка подсчета очков и бочонок очков. В блок вставляется деревянная балка-перекрестье с закрепленными на ней веревками с кольцами и крючками.

Настольная деревянная игра «На крючке» развивает мелкую моторику рук, ловкость, усидчивость и концентрацию внимания.

Игра рассчитана на двух игроков любого возраста. Задача игры состоит в том, чтобы забросить кольцо на крючок.

Подсчет очков ведется с помощью маркера очков, расположенного на основании игры. На нем имеются 5 отверстий, в которые вставляется бочонок.

В классическом варианте игры нет очередности и ограничений по количеству попыток, поэтому как только игрок накидывает кольцо на крючок, то он переставляет фишку, установленную в центре маркера очков на один шаг к себе. И так продолжается игра на скорость и меткость до тех пор, пока фишка не встанет на стол. Кто первый поставил бочонок на стол, тот и победил.

Можно играть вариант «от себя», когда участники должны будут постараться насадить крюк на кольцо быстрее соперника. Каждый раз, когда игрок добивается успеха, он перемещает фишку на маркере очков на один шаг в сторону противника. Тот, кто получает фишку на своей базе, проигрывает.

Возраст: от 3 лет. Уровень шума: низкий.

Игра «Бермудский треугольник»



Описание игры

Деревянный короб с перемычкой по центру, разметкой поля от 10 до 100, 5 фишек. Игра на ловкость и меткость, тренирует координацию.

Цель игры – набрать максимальное количество очков, не уронив шайбы в пропасть (на нижний уровень). Количество игроков не ограничено ни по количеству, ни по возрасту.

Игроки по очереди совершают запуск пяти шайб по игровой площадке (шайбы скользят по поверхности). Можно двигать одну шайбу другой, поэтому нужно рассчитать силу толчка так, чтобы улучшить позицию и не свалить ее в пропасть. Шайба, которая касается или пересекает линию, получает нижний балл. Шайбы, упавшие в пропасть, не приносят баллов. Победителем станет игрок с наибольшим количеством баллов.

Возраст: от 5 лет. Уровень шума: низкий.

Игра «Волчки»



Красивая традиционная игра, которая сочетает в себе игру в волчки и игру на ловкость. Принцип игры прост, что делает ее привлекательной для людей любого возраста.

Игра «Обратный бильярд»



Описание игры

Деревянное поле, разделенное пополам ограничительной планкой и деревянными шайбами. По центру под углом 45 градусов натянута мощная резинка-отражатель. Игра на ловкость и координацию. Количество игроков – два и более, которые играют по очереди, а победитель определяется по количеству набранных очков.

Вариант игры №1:

Игрок запускает 5 шайб одну за другой в коридор запуска. Шайбы при ударе о противоположный бортик игрового поля или при столкновении с резинками меняют траекторию и должны попасть прямо в зону розыгрыша очков.

Описание игры

Деревянное поле-короб с разметкой очков от 10 до 100, палочками-преградами и лузами ловушками, цветные волчки (8 шт.). Цель игры – управляя волчками набрать максимальное количество очков. Количество игроков не ограничено.

Игрок в стартовой зоне запускает 6 волчков. Затем, приподняв игровое поле, игрок начинает задавать траекторию движения волчкам к отверстиям с максимальным количеством очков. При этом нужно избегать столкновения с препятствиями, чтобы волчок не упал и не выбыл из игры. Когда все волчки прекратили движение, игровое поле возвращается в исходное положение и подсчитываются очки. В игру вступает следующий игрок. Победитель определяется по количеству очков.

Возраст: от 10 до 99 лет. Уровень шума: низкий.

Цель – набрать максимальное количество очков пятью шайбами, то есть подсчет очков производится после запуска всех пяти шайб. Шайбы, остановившиеся на линии, засчитывают в зависимости от положения шайбы (в какой зоне большая часть). Затем по очереди играют остальные игроки. Игра проводится в 3 раунда. Игрок, набравший наибольшее количество очков, побеждает в игре. Количество игроков не ограничено.

Вариант игры №2:

Правила схожи с первым вариантом, но добавляются 3 красные и 3 синие шайбы, теперь каждый игрок делает не 5, а 11 ходов. Цель – стать первым игроком, набравшим более 25 очков. Шайбы, остановившиеся на линии, засчитывают в зависимости от положения шайбы (в какой зоне большая часть). Количество игроков не ограничено.

Вариант игры №3:

Каждому участнику выдается по 3 шайбы одного цвета (красные, синие, натуральные). Игроки по очереди запускают по одной своей шайбе. Цель – рассчитать траекторию так, чтобы своими шайбами набрать максимальное количество очков и при этом не улучшить позиции соперников, или выбить шайбы соперников в зону без очков (ниже черты с цифрой 5). Выигрывает тот, кто наберет больше очков. Шайбы, остановившиеся на линии, засчитывают в зависимости от положения шайбы (в какой зоне большая часть). Количество игроков – до 3.

Возраст: от 5 лет. Уровень шума: средний.

Игра «Порт Артур»



Игра в портки известна несколько веков и была любимой игрой Людовика XIV. Правда тогда она была больше и стояла на специальном столе в гостиной. Принцип игры как в бильярде – загнать шайбы в лузы, которые здесь называются портками.

Игра «Крокет-Болл»



Академик Дмитрий Лихачев о крокете:
«...А самая замечательная игра — крокет. Этой игрой полон девятнадцатый век. Она заполняла, очень серьезно, жизни. Для нее требовалось четное число участников. Крокет давал хорошую физическую нагрузку, для успеха требовалось быть ловким, хитрым и честным».

Считается, что крокет был известен во Франции еще в начале XIII века и до XVII века не был особенно известен за пределами страны. В XVII веке крокет попадает в Ирландию, а оттуда в Англию, и начиная с XIX века распространяется по миру, стремительно входя в моду. Его называют спортом королей. В России играют в крокет со второй половины XIX века. В него с упоением играли члены царской семьи и многочисленное окружение. Федор Шаляпин и Анна Павлова считались «звездами» крокета.

В 1985 г. появились тренеры по крокету с серьезной системой обучения. Крокет стал профессиональным видом спорта.

Описание игры

Деревянный короб с разметкой очков от 1 до 5. Количество игроков не ограничено ни по количеству, ни по возрасту. Играть можно как на улице, так и в помещении, для размещения игры нужна площадка примерно 6х3 м.

Перед игрой нужно установить портки. На расстоянии от 3 м до 5 м от него отмечается чертой линия старта. Игра происходит по очереди, то есть каждый игрок должен закатить все 10 шайб, одну за другой, в портки, стараясь, конечно же, попасть в те, которые дадут наибольшее количество очков.

Шайбы, не попавшие в портки, не приносят игроку очков, но можно следующим ударом постараться забить эту шайбу в портки. Победителем в игре станет тот, кто наберет наибольшее количество очков.

Возраст: от 10 до 99 лет. Уровень шума: низкий.

Описание игры

Деревянный каркас с пятью воротами и указанием ценности очков от 10 до 80, деревянный молоток и деревянные шары.

Игра «Крокет-Болл» – это сочетание аутентичной игры в мяч XIX века и традиционного крокета. В отличие от классического крокета для игры не требуется много места и достаточно площади 6х3 м. Играть можно как в помещении, так и на улице. Нужно установить ворота. Отойти на 5 м и разметить напротив ворот точку старта. Затем, каждому игроку выдается по 2 цветных шара. По очереди игроки устанавливают свои мячи на точку старта и с помощью молотка отправляют шар в лузу, стараясь набрать максимальное количество очков. После того, как пройдены два полных круга и все шары в игре, подсчитывают количество очков. Шары, оставшиеся перед воротами, а не в лузах не дают очков. Побеждает тот игрок, который набрал максимальное количество очков.

Простая на первый взгляд игра требует от игрока не только ловкости, сноровки и меткости, но и логического мышления и выработки собственной стратегии игры. Ведь отправляя свой шар в лузу можно подыграть сопернику или же лишить его шансов на победу.

Возраст: от 10 до 99 лет. Уровень шума: низкий.

Игра «Керлинг Квартет»



Это настольная версия игры в керлинг, где основной задачей является поставить свои фишки в «дом» (круги в центре игрового поля), получив максимальное количество очков. Это игра не только на ловкость и меткость, но и на стратегию.

Игра «Эластик фор Стандарт»



Еще более 1400 лет назад на Ближнем Востоке зародилась игра «Тейбл эластик». Нынешний вид игра приобрела в начале XX века, но в период двух мировых войн о ней забыли, а вот в 1965 г. мода на нее возродилась.

В 2012 г. игра была представлена на Олимпиаде не-олимпийских видов спорта «ТАФИСА».

Описание игры

Деревянное поле, с натянутыми под 45 градусов резинками-пускателями. Деревянные фишки 4х цветов.

Играть одновременно могут от 2 до 4 человек, которые ходят по очереди, запуская фишки в игру с помощью резинок в углах игрового поля. Нужно рассчитать силу удара так, чтобы и свою фишку поставить в «Дом», и подвинуть или выбить фишки соперников.

Комплектация: игровое поле, 20 фишек 4-х цветов (всего 20 фишек).

Возраст: от 5 до 99 лет. Уровень шума: низкий.

Описание игры

Деревянный короб с крестовиной и прорезью по центру, по углам натянуты резинки пускатели под углом 45 градусов. Деревянные фишки 20 штук.

Увлекательная и азартная игра для 2 или 4 человек. Задача игрока с помощью эластичной резинки все фишки из своей зоны перебросить через отверстия посередине игрового поля в зоны соперников. Очередности ходов нет, так как игра на скорость, поэтому побеждает тот, кто быстрее останется без фишек.

Варианты игры:

Если играют два человека: каждый игрок одновременно играет в 2 зонах, правой и левой рукой и в каждой зоне 4 фишки. Задача – с помощью резинок освободить обе зоны от фишек или по команде «Стоп» побеждает тот, у кого в зонах меньше фишек.

Если играют четыре человека: у каждого игрока своя зона и задача освободить свою зону от фишек. Игрок, который освободил свою зону от фишек, дает команду «Стоп». Он становится победителем, а остальные места распределяются по количеству фишек в зоне.

Возраст: от 5 до 99 лет. Уровень шума: средний.

Игра «Черепашьи бега»



Описание игры

Игра на скорость и сноровку для 2 игроков. Представляет собой деревянный короб с наклонными платформами, карманами для шаров и с пусковыми съемными уголками.

Цель игры – довести свою шайбу к финишу быстрее соперника. Шайбы выставляются на стартовую линию. Движение шайб производится только от ударов по ним металлическими шариками. По команде игроки одновременно начинают запускать металлические шарики по желобу поворотной стартовой площадки. Частота запуска шариков не ограничена, поэтому выше шансы на победу у быстрых и ловких.

Возраст: от 7 до 99 лет. Уровень шума: средний.

Игра «Черная дыра»



Описание игры

Игровое поле выполнено в форме правильного восьмиугольника и вращается вокруг своей оси. В центре лунка для шайб. Игровые фишки 16 штук, 4 цвета.

Цель игры – использовать свои пешки, чтобы столкнуть пешки противников в черную дыру (отверстие посередине игрового поля). Для этого можно использовать любую пешку своего цвета, чтобы попытаться попасть в пешку противника. По ходу игры пешки разбрасываются по всей поверхности игрового поля. Чтобы игрокам не бегать вокруг стола, игровая поверхность вращается, можно стрелять любой своей пешкой, не двигаясь с места.

Все пешки выставляются на игровое поле на старте, у каждого игрока 4 пешки одного цвета. Жребием определяется кто бьет первый. Пешки двигаются только с помощью удара по ней (щелчок). Ходят игроки по очереди по часовой стрелке, при необходимости вра-

щая игровое поле для доступа к своим пешкам. Тактику каждый выбирает сам – прямой удар или рикошет от бортика. Недостаточно просто целиться в пешки соперника, нужно контролировать риск падения пешки, поэтому придется рассчитывать силу ударов. Тот, чьи 4 пешки оказались в черной дыре, выбывает из игры. Последний игрок, оставшийся в игре, становится победителем.

Можно усложнить игру, дополнив правила пунктом, что пешки, которые не попали по пешке соперника, выбывают из игры.

Другой вариант игры — объединиться с игроком и игра превращается в командную «2 против 2». В этом случае игра становится еще увлекательнее, поскольку у игроков больше возможностей вывести пешки противников.

Возраст: от 7 до 99 лет. Уровень шума: средний.

Развивающая игра «Лабиринт»



Описание игры

Поле с вертикальными столбиками, закрепленными веревками, игровое поле, подвешенное на веревках и металлический шарик.

Игра рассчитана на команду до четырех человек. Игроки с помощью шарика и веревки управляют лабиринтом и перемещают его по траектории. В случае с двумя игроками каждый игрок держит по 2 веревки, в случае с четырьмя игроками по одной веревке.

Игра сплачивает игроков любого возраста и позволяет каждому проявить лидерские качества. Развивает зрение, моторику, активизирует межполушарное развитие.

Возраст: от 6 лет. Уровень шума: низкий.

Игра «Лабиринт для тимбилдинга»



Описание игры

Квадрат правильной формы с закругленными углами, геометрическим лабиринтом-«спираль» по центру, четыре фиксированных веревки по углам шарика.

Обычно термин «тимбилдинг», используется в контексте бизнеса и используется для повышения эффективности работы команды, ведь достичь цели можно только объединив усилия. Но ведь семья или компания друзей – это тоже команда. Игра способствует развитию зрительно-моторной координации, тонкой моторики, развитию социально-коммуникативных навыков.

Возраст: от 7 до 99 лет. Уровень шума: низкий.

Игра «Коридор»



Описание игры

Деревянное поле в форме квадрата с фрезерованными каналами, деревянные дощечки стенки, деревянные шарик.

Играют двое, ходят по очереди. За один ход можно поместить свою фишку или поставить на поле одну перегородку. Если игрок использовал все перегородки, он продолжает играть только фишкой, которую можно передвигать на одну клетку, но не может «перепрыгнуть» через перегородку. Перегородка ставится так, чтобы закрыть ровно две клетки – она может облегчить путь, либо преградить сопернику, но всегда нужно оставить сопернику выход к финишной линии.

Возраст: от 7 лет. Уровень шума: низкий.

Примерная программа «Настольные познавательные игры»



Уровень программы Уровень программы – ознакомительный.

Актуальность программы Актуальность программы «Настольные познавательные игры» заключается в том, что программа отвечает ведущей деятельности младших и средних школьников – межличностной коммуникации.

Современная настольная игра – это не только способ проведения досуга, но и отличный инструмент для формирования и развития личности ребенка, который поможет ему пройти периоды адаптации в школе и социализироваться в классе и обществе. Федеральный государственный образовательный стандарт диктует нам социальные и личностные компетенции, которыми должен обладать школьник. Следует учитывать, что игра, как средство общения, обучения и накопления жизненного опыта является сложным социокультурным феноменом.

В процессе игры:

- осваиваются правила поведения и роли в социальной группе (мини-модели общества);
- рассматриваются возможности самих групп, коллективов;
- приобретаются навыки совместной коллективной деятельности, отрабатываются индивидуальные характеристики ребенка, необходимые для достижения поставленных игровых целей.

Программа поможет детям пройти период адаптации в школе и социализироваться в школьном коллективе и обществе.

Благодаря логическим играм ребенок научится сосредотачиваться на текущих задачах, планировать задачи на некоторое время вперед, научится гибкости мышления и расширит кругозор.

Процесс включает в себя: изучение истории, жанров и правил различных настольных игр, непосредственно игру, а также последующую рефлексию и обсуждение решений, принимаемых во время игры.

Цель программы – развитие комплекса когнитивных способностей и навыков социального взаимодействия обучающихся через обучение различным видам настольных игр, воспитание познавательной активности.

Обучающие:

- Задачи программы:**
- познакомить с разнообразием настольных игр, историей их возникновения;
 - познакомить с правилами настольных игр;
 - обучить выстраиванию логики ходов в играх;
 - обучить нормам ролевых и межличностных взаимодействий;
 - познакомить с сопутствующими темами, расширить кругозор.

Развивающие:

- развивать логическое мышление;
- развивать память, воображение;
- развивать внимание и способности к его концентрации;
- развивать восприятие;
- развивать речь;
- развивать гибкость мышления.

Воспитательные:

- помочь выявлению своих сильных и слабых сторон;
- помочь воспитанию волевых качеств: стремления к достижению результата, способности действовать и принимать самостоятельные решения;
- воспитывать способность работать в команде, качество коллективизма и взаимопомощи;
- воспитывать уважение к истории, традициям организации, города, региона, страны;
- формировать коммуникативные компетенции: взаимодействие с другими детьми и взрослыми, в коллективе, в группе;
- формировать общие этические нормы и правила поведения;

- воспитывать адекватное отношение к ситуации собственного выигрыша и проигрыша и умение сделать необходимые выводы для выстраивания более эффективных стратегий в последующих игровых ситуациях.

Возраст детей по данной программе:	7 - 17 лет. Форма обучения – очная. Количество детей в группе – 10-20 человек. Занятия проходят 1 раз в неделю по 2 часа. Предусмотрен перерыв продолжительностью 15 минут в конце каждого учебного часа.
Формы и режим занятий	Основными формами занятий являются теоретические и практические занятия в библиотеке и выездные занятия на территории образовательных учреждений, участие в проведении игр на городских праздниках.
Срок реализации программы	Срок реализации программы – 1 год. Общее количество часов, запланированных на весь период реализации программы: 72 часа.
Планируемые результаты	<p>Предметные результаты: По итогам реализации программы дети будут <i>знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • жанры и типы логических настольных игр; • правила, содержание и отличительные особенности изучаемых настольных игр; • нормы ролевых и межличностных взаимодействий в играх; <p><i>уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • объяснять и доносить до понимания других игроков правила настольных игр; • выстраивать логику ходов в играх; • принимать самостоятельные решения и реализовывать их на практике; • легитимно взаимодействовать с другими игроками и соперниками в ситуациях встречных стратегий и конфликтов интересов. <p>Личностные результаты</p> <ul style="list-style-type: none"> • осознание себя членом коллектива объединения, Центра технического образования, Московского дворца пионеров; • осознанное выполнение правил поведения в различных образовательных ситуациях, публичных выступлениях; • следование общепринятым правилам и нормам поведения; • конструктивное взаимодействие с другими членами коллектива и взрослыми; • бережное доброжелательное отношение к другим людям. <p>Метапредметные результаты</p> <ul style="list-style-type: none"> • контролировать и оценивать свои действия; • выбирать наиболее эффективные способы решения задач; • контролировать и оценивать процесс и результат деятельности; • предлагать помощь и сотрудничество; • проявлять активность во взаимодействии для решения коммуникативных и познавательных задач.

2 ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Формы контроля	<p>Реализация программы «Настольные познавательные игры» предусматривает текущий контроль, промежуточный и итоговый контроль успехов детей.</p> <p>Текущий контроль осуществляется в форме выполнения практических заданий.</p> <p>Промежуточный контроль проводится в следующих формах:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Игра. • Смотр знаний, умений и навыков. • Опрос. <p>Итоговый контроль может проводиться в форме итогового зачета по пройденным темам и участия в массовых мероприятиях.</p>
-----------------------	---

Основным механизмом выявления результатов воспитания является педагогическое наблюдение.

Позиции педагогического наблюдения:

- активность участия во всех проводимых мероприятиях;
- позиционирование себя членом коллектива (объединения, подразделения, учреждения);
- осознанное стремление продолжения обучения по другим программам в игротке или учреждении.
- самоконтроль поведения и деятельности;
- конструктивное отношение к себе в деятельности, к мнению окружающих;
- умение позитивно взаимодействовать в паре, группе, команде;
- вежливость, доброжелательность, бесконфликтность поведения.

Публичная презентация результатов программы осуществляется в форме участия в соревнованиях. Детям, успешно освоившим программу выдается диплом.

Средства контроля

Контроль освоения детьми программы осуществляется в процессе оценивания следующих параметров:

1. Знание классификации логических настольных игр;
2. Знание и выполнение норм ролевых и межличностных взаимодействий в играх;
3. Умение объяснять правила настольных игр;
4. Умение выстраивать логику ходов и принимать самостоятельные решения в ходе игры.

Результативность реализации программы дифференцируется по трем уровням: **низкий, средний, высокий.**

При **низком уровне** освоения программы ребенок:

1. Плохо знает классификацию логических настольных игр;
2. Плохо знает и выполняет нормы ролевых и межличностных взаимодействий в играх;
3. Не может объяснить правила настольных игр;
4. Не умеет выстраивать логику ходов и принимать самостоятельные решения в ходе игры.

При **среднем уровне** освоения программы обучающийся:

1. Неплохо знает классификацию логических настольных игр;
2. Неплохо знает и выполняет нормы ролевых и межличностных взаимодействий в играх;
3. Не может доходчиво объяснить правила настольных игр;
4. Не всегда умеет выстраивать логику ходов и принимать самостоятельные решения в ходе игры.

При **высоком уровне** освоения программы обучающийся:

1. Отлично знает классификацию логических настольных игр;
2. Отлично знает и выполняет нормы ролевых и межличностных взаимодействий в играх;
3. Может подробно объяснить правила настольных игр;
4. Легко умеет выстраивать логику ходов и принимать самостоятельные решения в ходе игры.

Критерии педагогического наблюдения:

- проявляет/не проявляет интерес к знакомству с историей коллектива;
- знает/не знает значимые факты из истории студии и дворца пионеров;
- активен/пассивен в процессе учебной деятельности;
- принимает/не принимает участие в мероприятиях, проходящих в учреждении;
- проявляет/не проявляет культуру поведения в различных ситуациях;
- проявляет/не проявляет эмоциональную устойчивость в различных ситуациях;
- проявляет/не проявляет стремление к совершенствованию профессиональных результатов в выбранном профиле деятельности;
- проявляет /не проявляет умение позитивного взаимодействия с другими членами коллектива.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теоретических	Практических	
1	Вводное занятие	2	1,5	0,5	Опрос
2	Логические игры	16	4	12	Практическое задание
3	Древние игры	16	4	12	Практическое задание
4	Ассоциативные игры	16	3	13	Практическое задание
5	Образовательные игры	20	4	15	Практическое задание
6	Итоговое занятие	2	0,5	1,5	Турнир по настольным играм
Итого:		72	18	54	

Содержание учебно-тематического плана

1. Вводное занятие

Теоретическая часть. Знакомство с историей и традициями библиотеки. Инструктаж по технике безопасности в игротекке, при проведении игр, правила поведения в учреждении. Жанры настольных игр, их истории и развитию в разных народах мира.

Практическая часть. Проведение вводной игры

2. Логические игры

Теоретическая часть. История логических игр, их место в жизни. Правила логических игр. Изучение понятия баланса в играх.

Практическая часть. Практикум по логическим играм, разбор тонкостей в играх. Тактические подходы, подводные камни. Соревнование по логическим играм.

3. Древние игры

Теоретическая часть. История древних игр «Фанорона», «Ур», «Сенет», «Сальта». Разбор правил игр. Тактические хитрости при игре в древние логические игры.

Практическая часть. Практикум по играм, разбор тонкостей. Соревнование по древним играм.

4. Ассоциативные игры

Теоретическая часть. История ассоциативных игр «Я твоя понимаю-2», «Мистериум». Творческий подход в ассоциативных играх. Разбор правил.

Практическая часть. Практикум по играм, разбор тонкостей. Игра в ассоциации. Соревнования по ассоциативным играм.

5. Образовательные игры

Теоретическая часть. История игр «Шляпа», «Ундервуд», «Эволюция», «Скрабл». Разбор правил. Разбор текстовых игр – откуда пошли и как стали такими, как сейчас.

Практическая часть. Практикум по играм, разбор тонкостей. Отступление на тему теории эволюции. Соревнование по образовательным играм.

6. Итоговое занятие

Теоретическая часть. Подведение итогов.

Практическая часть. Использование полученных умений и навыков в играх в «Турнире настольных игр».

ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Реализация программы «Настольные познавательные игры» предполагает следующие формы организации развивающей и воспитательной деятельности: учебное занятие, мастерская, ролевые игры, досуговые, массовые мероприятия, соревнование по настольным играм.

В процессе реализации программы «Настольные познавательные игры» учитывается значительный объём практических занятий. Особое внимание в методическом плане уделяется вопросам предметно-игровой деятельности, организации коллективного взаимодействия в группе.

Для успешной реализации цели и задач, необходимо исходить из следующих дидактических принципов:

- сознательности и активности;
- наглядности;
- систематичности и последовательности;
- прочности;
- научности;
- доступности;
- связи теории с практикой.

При реализации программы используются следующие образовательные технологии: информационно-коммуникативные, технология личностноориентированного обучения, групповые технологии, технологии исследовательской работы, игровые технологии, педагогика сотрудничества.

Словесный метод включает методические приемы: беседы, описания, объяснения, пояснения, указания, инструктаж, оценку, обсуждение, убеждение.

Наглядный метод включает в себя показ педагогом правил игры (показ может быть целостным и фрагментарным: целостный используется, когда в качестве обучающих элементов применяются родственные и более простые элементы, фрагментарный - разучиваются элементы и игры по частям).

Практический метод включает в себя выполнение различных этапов игры с целью изучения, закрепления материала, выработки логики, отработка памяти.

Воспитывающий компонент программы

Воспитание является неотъемлемым аспектом, логично «встроенным» в содержание процесса и может меняться в зависимости от возраста обучающихся, тематики занятий, этапа работы. На первых занятиях очень важно познакомить детей с историей и традициями учереждения.

В процессе обучения по программе приоритетным является стимулирование интереса к занятиям, воспитание культуры поведения на занятиях, формирование адекватной самооценки, воспитание бережного отношения к оборудованию и оснащению игротеки, используемых на занятиях.

Специалист игротеки особое внимание обращает на воспитание эмоциональной отзывчивости, культуры общения в коллективе, дисциплинированности и ответственности.

Формы воспитательной работы:

Встречи с интересными людьми, совместные мероприятия с родителями и другими взрослыми, тематические мероприятия; участие в памятных и мемориальных акциях.

Таким образом, все это позволяет подготовить каждого ребенка к самопознанию, самоопределению в жизни исходя из своих способностей, аргументированному выбору профессии и вызывает потребность в продолжении образования по данному профилю.

На занятиях проводятся короткие интерактивные беседы с детьми, направленные на развитие ценностного отношения школьников к своей родине – России, населяющим ее людям, ее уникальной истории, богатой природе и великой культуре. Темы бесед определяются с учетом содержания программы и возраста обучающихся. Высшей оценкой успехов являются итоги соревнований, показательных выступлений, конкурсов. Соревнования и связанные с ними процессы играют важную роль в общении и дружбе детей, формируют идеи коллективизма, патриотизма, позволяют выявить индивидуальные качества, присущие лидеру. Процесс развития и воспитания позволяет выявить индивидуальные качества обучающихся. Специалист игротехники использует эти особенности характера для достижения высоких результатов. Все это вместе является методической системой, позволяющей прогнозировать и анализировать процесс работы, что в конечном итоге приносит успех.

В процессе обучения используются элементы методики коллективного воспитания А.С. Макаренко и методика коллективной творческой деятельности И.П. Иванова.

Перечень методического обеспечения к программе

Название раздела (темы) учебно-тематического плана	Название и форма методического материала
Ко всем разделам	<p>Настольные игры:</p> <p>«7 гномов и зачарованный лес».</p> <p>«Activity для детей».</p> <p>«Tsuro».</p> <p>«Барабашка».</p> <p>«Барбарон».</p> <p>«Бирюльки».</p> <p>«Головоноги».</p> <p>«Данетки. Маленький детектив».</p> <p>«Дети Каркассона».</p> <p>«Дженга».</p> <p>«Дикие джунгли».</p> <p>«Доббль».</p> <p>«Запретный остров».</p> <p>«Зоомагия».</p> <p>«Карамельки».</p> <p>«Клуэдо».</p> <p>«Коварный лис».</p> <p>«Колонизаторы Джуниор».</p> <p>«Крагморта».</p> <p>«Марракеш».</p> <p>«Мистериум».</p> <p>«Остров обезьян».</p> <p>«Ответь за 5 секунд. Детская».</p> <p>«Паника в лаборатории».</p> <p>«Ундервуд».</p> <p>«Ур».</p> <p>«Фанорона».</p> <p>«Хали-Галли».</p> <p>«Эволюция».</p> <p>«Экспромт».</p> <p>«Я тебя понимаю-2».</p> <p>Расширенный набор для разработки настольных игр.</p> <p>«Пулук».</p> <p>«Разноцветные колечки».</p> <p>«Сальта».</p> <p>«Сенет».</p> <p>«Сет».</p> <p>«Скоростные колпачки».</p> <p>«Скрабл».</p> <p>«Спящие королевы».</p> <p>«Твистер»</p>

Материально-технические условия реализации программы

Расходные материалы (в расчете на одного обучающегося):

Требования к мебели:

- Рабочие места для обучающихся (столы, стулья соответствующих ростовых размеров).
- Места для хранения игр, расходных материалов, дидактических пособий и материалов (шкафы, стеллажи, витрины, коробка и т.п.).

Учебно-информационное обеспечение программы

№	Наименование расходного материала	Количество
1	Ножницы для бумаги ученические	1 шт.
2	Линейка деревянная 30 см	1 шт.
3	Бумага для оргтехники белая, А4, плотн. 80 гр/ м ²	1 пачка
4	Клей-карандаш «Момент», 40 гр.	1 шт.
5	Наборы цветных фломастеров 12 цв.	1 шт.
6	Карандаш черно графитный (простой)	1 шт.

Литература

1. Асмолов А.Г., Бурменская Г.В., Володарская И.А. и др. Как проектировать универсальные учебные действия в начальной школе: от действия к мысли: пособие для учителя / Под ред. А.Г. Асмолова. М.:Просвещение, 2008
2. Битянова М.Р. Игра как метод решения школьных проблем. М.: Первое сентября, 2013.
3. Букатов В.М. Педагогические таинства дидактических игр: Учебно-методическое пособие. – Изд. 2-е, испр. и доп. М., 2003.
4. Дьяченко О.М. Воображение дошкольника. – М: Знание, 1986.
5. Леонтьев А.Н. Психологические основы детской игры / Избранные психологические произведения в 2-х т. Т.1. М.: Педагогика, 1983.
7. Настольные игры: Обучение и клуб. Казанский игропрактический центр, 2010.
8. Прошкина К.Д. «Время играть», или игровые технологии в обучении и воспитании (на примере использования современных настольных игр. Пенза, 2015.
9. Репринцева, Е.А. Игра как социокультурный и педагогический феномен: диссертация ... доктора педагогических наук: 13.00.01. Курск, 2005.
10. Сборник избр. педаг. произведений (2-е изд.) // Под общ. ред. Г.С. Макаренко. М.: Трудрезервиздат, 1951.
11. Хёйзинга Й. Homo Ludens. Опыт определения игрового элемента культуры / Й. Хёйзинга // Homo Ludens. В тени завтрашнего дня. М., 1992. С. 5– 240.

Интернет-ресурсы:

1. Видеоканал компании «Игровед» с обзорами настольных игр: <https://www.youtube.com/channel/UCUfldV9GImHjDdt9IQjT9KA>
2. Видеооблог «Два в кубе»: обзор настольных игр в России <https://www.youtube.com/c/twodiced>
3. Ставровская В.В. Воспитание обучающихся в дополнительном образовании: модель отслеживания уровня воспитанности детей. – URL: <https://www.b17.ru/article/18100/> (дата обращения – 12.02.2020).

Примерная программа «Головоломки»



Уровень программы Уровень программы – ознакомительный.

Актуальность программы Актуальность программы «Головоломки» обусловлена необходимостью стимулирования и актуализации процесса развития познавательной сферы у детей младшего школьного возраста. В жизни ребёнка нужны не только базовые навыки, такие как, умение читать, писать, решать, слушать и говорить, но и умение анализировать, сравнивать, выделять главное, решать проблему, умение дать адекватную самооценку, уметь творить и сотрудничать и т.д.

Головоломки – это мощное средство активизации познавательной деятельности учащихся. При решении нестандартных заданий формируются навыки самостоятельности, нестандартность мышления, умение анализировать, сравнивать, обобщать и применять знания в различных ситуациях, что немаловажно для современного школьника, овладевающего учебно-организационной и интеллектуальной компетенциями. В современное время дети учатся по развивающим технологиям, где логическое мышление является основой. Одним из важных направлений в решении этой задачи выступает создание условий, обеспечивающих формирование познавательных интересов, умений и навыков мыслительной деятельности, творческой инициативы и самостоятельности в поисках способов решения задач. Систематические занятия по технологии работы с головоломками будут способствовать решению данных актуальных проблем.

Цель программы: развитие познавательных и творческих способностей детей 8-11 лет в процессе освоения технологии работы с головоломками, воспитание качеств личности, отвечающих требованиям современного общества.

Задачи программы **Обучающие:**

- познакомить с разнообразием головоломок, историей их возникновения;
- познакомить с текстовыми и механическими головоломками;
- познакомить со способами решения головоломок;
- обучить алгоритму решения текстовых головоломок;
- обучить нормам ролевых и межличностных взаимодействий;
- обучить приемам собирания механических головоломок;
- обучить работе по инструкции.

Развивающие:

- развивать логическое мышление;
- развивать память, воображение;
- развивать внимание и способности к его концентрации;
- развивать умение анализировать;
- развивать умение устанавливать единые, общие признаки и свойства целого в процессе решения и собирания головоломок;
- развивать умение применять знания на практике.

Воспитательные:

- воспитывать уважение к истории, традициям организации, города, региона, страны;
- помочь выявлению сильных и слабых сторон;
- помочь воспитанию волевых качеств: стремления к достижению результата, способности действовать и принимать самостоятельные решения;
- воспитывать способность работать в команде, качество коллективизма и взаимопомощи;
- формировать коммуникативные компетенции: взаимодействие с другими детьми и взрослыми, в коллективе, в группе;
- воспитывать познавательный интерес и осознанную мотивацию к самостоятельному решению и собиранию головоломок;
- воспитывать любознательность, самостоятельность.

Дети, для которых программа актуальна Дети 8-11 лет.

Формы и режим занятий	<p>Форма – очная, групповая.</p> <p>Количество детей в группе 8-16 человек.</p> <p>Продолжительность одного занятия - 2 часа. Предусмотрен перерыв продолжительностью 15 минут в конце каждого учебного часа.</p> <p>Срок реализации программы – 1 год.</p> <p>Количество часов в год: 72 часа.</p>
Планируемые результаты	<p>По итогам обучения по программе учащиеся будут:</p> <p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • жанры и типы головоломок; • виды, названия, свойства головоломок; • правила и порядок выполнения действий по решению и собиранию головоломок; • нормы ролевых и межличностных взаимодействий в играх; <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • собирать головоломку из заданных геометрических фигур или частей, преобразовывать, видоизменять фигуру (предмет) по условию и заданному конечному результату; • находить рациональные способы решений головоломок; • выделять свойства механических головоломок; • находить закономерности, проводить классификацию разных видов головоломок. • принимать самостоятельные решения и реализовывать их на практике; • легитимно взаимодействовать с другими игроками и соперниками в ситуациях встречных стратегий и конфликтов интересов. <p>Личностные результаты:</p> <ul style="list-style-type: none"> • осознание себя членом коллектива объединения, организации, реализующей программу; • осознанное выполнение правил поведения в различных игровых ситуациях, публичных выступлениях; • следование общепринятым правилам и нормам поведения; • конструктивное взаимодействие с другими членами коллектива и взрослыми; • бережное доброжелательное отношение к другим людям. <p>Метапредметные результаты:</p> <ul style="list-style-type: none"> • контролировать и оценивать свои действия; • выбирать наиболее эффективные способы решения задач; • контролировать и оценивать процесс и результат деятельности; • предлагать помощь и сотрудничество; • проявлять активность во взаимодействии для решения коммуникативных и познавательных задач.

ФОРМЫ КОНТРОЛЯ

Реализация программы «Головоломки» предусматривает текущий контроль, промежуточный и итоговый контроль.

Текущий контроль осуществляется в форме выполнения практических заданий.

Промежуточный контроль может проводиться в следующих формах:

- игра;
- турнир;
- смотр знаний, умений и навыков;
- опрос.

Итоговый контроль – участие в массовых мероприятиях.

Основным механизмом выявления результатов воспитания является педагогическое наблюдение.

Позиции педагогического наблюдения:

- активность участия во всех проводимых мероприятиях;
- позиционирование себя членом коллектива объединения, организации в целом;
- осознанное стремление продолжения обучения играм и игропрактикам по другим программам, реализуемых организацией;
- самоконтроль поведения и деятельности;
- конструктивное отношение к себе в деятельности, к мнению окружающих;
- умение позитивно взаимодействовать в паре, группе, команде;
- вежливость, доброжелательность, бесконфликтность поведения.

Публичная презентация результатов программы осуществляется в форме участия в «Выставке головоломок собственного изготовления» и «Турнире по головоломкам».

Детям, успешно освоившим программу и прошедшим итоговый контроль в форме, предусмотренной программой, выдается диплом.

Средства контроля

Контроль освоения программы осуществляется в процессе оценивания следующих параметров:

- 1) знание классификации головоломок;
- 2) знание правила и порядок выполнения действий по решению и собиранию головоломок;
- 3) умение самостоятельно выполнять задание;
- 4) умение самостоятельно составлять план решения головоломки.

Результативность прохождения программы дифференцируется по трем уровням: **низкий, средний, высокий.**

При низком уровне освоения программы ребенок:

- 1) плохо знает классификацию головоломок;
- 2) плохо знает правила и порядок выполнения действий по решению и собиранию головоломок;
- 3) не может объяснить выполнение задания;
- 4) не умеет выстраивать план решения головоломки.

При среднем уровне освоения программы ребенок:

- 1) неплохо знает классификацию головоломок;
- 2) неплохо знает правила и порядок выполнения действий по решению и собиранию головоломок;
- 3) не может доходчиво объяснить выполнение задания;
- 4) не всегда умеет выстраивать план решения головоломки.

При высоком уровне освоения программы ребенок:

- 1) отлично знает классификацию головоломок;
- 2) отлично знает правила и порядок выполнения действий по решению и собиранию головоломок;
- 3) может подробно объяснить выполнение задания;
- 4) легко умеет выстраивать план решения головоломки.

Критерии педагогического наблюдения:

- проявляет/не проявляет интерес к знакомству с историей коллектива;
- знает/не знает значимые факты из истории организации, где проходят занятия;
- активен/пассивен в процессе игровой деятельности;
- принимает/не принимает участие в мероприятиях, проходящих в организации;
- проявляет/не проявляет культуру поведения в различных ситуациях;
- проявляет/не проявляет эмоциональную устойчивость в различных ситуациях;
- проявляет/не проявляет стремление к совершенствованию своих;
- проявляет /не проявляет умение позитивного взаимодействия с другими членами коллектива.

Примерный
тематический план:

№	Название разделов и тем	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теоретических	Практических	
1	Вводное занятие. Техническая безопасность	1	1	–	Опрос
2	История головоломок	1	1	–	Практическая работа
3	Геометрические головоломки	10	2	8	Практическая работа
4	Перестановочные головоломки	18	4	14	Практическая работа
5	Текстовые головоломки	16	4	12	Практическая работа
6	Пазлы	12	2	10	Практическая работа
7	Металлические головоломки	8	2	6	Практическая работа
8	Куб-головоломка Николса	4	1	3	Практическая работа
9	Итоговое занятие	2	1	1	Контрольное занятие – Турнир
Итого:		72	18	54	

- Содержание тематического плана**
- 1. Вводное занятие. Техника безопасности.**
Теоретическая часть. Основные правила и требования техники безопасности и противопожарной безопасности. Ознакомление с содержанием программы занятий.
- 2. История головоломок.**
Теоретическая часть. История головоломок. Классификация головоломок.
- 3. Геометрические головоломки.**
Теоретическая часть. Что такое «геометрическая головоломка»? Признаки геометрической головоломки. Легенды появления танграма. Головоломки «Монгольская игра», «Колумбово яйцо», «Пентамино». Настольная игра «Катамино».
Практическая часть. Разбор головоломок «Монгольская игра», «Танграм», современное «Пентамино». Настольная игра «Катамино».
- 4. Перестановочные головоломки.**
Теоретическая часть. Признаки перестановочных головоломок. Самые известные перестановочные головоломки: «Пятнашки», «Собери картинку», серия головоломок «Башня».
Практическая часть. Работа с головоломками «Пятнашки», «Собери картинку», «Ханойская башня».
- 5. Текстовые головоломки.**
Теоретическая часть. Головоломки на внимание («найди отличие»). Картины двойного содержания, геометрические иллюзии.
Практическая часть. Знакомство с картинами двойного содержания, просмотр геометрических иллюзий. Работа с печатными картинками.
- 6. Пазлы.**
Теоретическая часть. Пазл как мозаичное полотно. История паззлов. Плоские и объемные паззлы. Основы работы с паззлами.

Практическая часть. Работа с плоскими паззлами на 35, 100, 500 деталей. Работа с объёмными паззлами.

7. Металлические головоломки.

Теоретическая часть. Основные принципы решения металлических головоломок.

Практическая часть. Работа с металлическими головоломками: «Гвозди», «Цепь», «Кольца».

8. Куб-головоломка Николса.

Теоретическая часть. История создания куба-головоломки Николса (магнитный кубик 2x2x2). Устройство, принципы вращения и перемещения элементов. Алгоритм сборки куба.

Практическая часть. Работа с кубом-головоломкой Николса.

9. Итоговое занятие.

Теоретическая часть. Подведение итогов обучения.

Практическая часть. Турнир головоломок.

ОРГАНИЗАЦИОННЫЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Методические условия реализации программы

Реализация программы «Головоломки» предполагает следующие формы организации деятельности: учебное занятие, мастерская, соревнование по решению головоломок.

В процессе реализации программы «Головоломки» учитывается значительный объём практических занятий. Особое внимание в методическом плане уделяется вопросам предметно-игровой деятельности, организации коллективного взаимодействия в группе.

Для успешной реализации цели и задач, необходимо исходить из следующих дидактических принципов:

- сознательности и активности;
- наглядности;
- систематичности и последовательности;
- научности;
- доступности;
- связи теории с практикой.

При реализации программы используются следующие образовательные технологии: информационно-коммуникативные, технология личностноориентированного обучения, групповые технологии, игровые технологии, педагогика сотрудничества.

Словесный метод включает методические приемы: беседы, описания, объяснения, пояснения, указания, инструктаж, оценку, обсуждение, убеждение.

Наглядный метод включает в себя показ специалистом правил игры (показ может быть целостным и фрагментарным: целостный используется, когда в качестве элементов применяются родственные и более простые элементы, фрагментарный – разучиваются элементы и игры по частям).

Практический метод включает в себя выполнение различных этапов игры с целью изучения, закрепления материала, выработки логики, отработка памяти.

Воспитывающий компонент программы

Воспитание является неотъемлемым аспектом, логично «встроенной» в содержание игрового и развивающего процессов и может меняться в зависимости от возраста обучающихся, тематики занятий, этапа обучения.

На первых занятиях очень важно познакомить детей с историей и традициями вашей организации.

В процессе обучения по программе приоритетным является стимулирование интереса к занятиям, воспитание культуры поведения на занятиях, формирование адекватной самооценки, воспитание бережного отношения к игровому оборудованию и оснащению, используемых на занятиях.

Специалист особое внимание обращает на воспитание эмоциональной отзывчивости, культуры общения в коллективе, дисциплинированности и ответственности.

Формы воспитательной работы: встречи с интересными людьми, совместные мероприятия с родителями; тематические мероприятия; участие в памятных и мемориальных акциях. Таким образом, все это позволяет подготовить каждого ребенка к самопознанию, самоопределению в жизни исходя из своих способностей, аргументированному выбору профессии и вызывает потребность в продолжении развиваться в игре и через игру.

Высшей оценкой успехов являются итоги соревнований, показательных выступлений, конкурсов. Соревнования и связанные с ними процессы играют важную роль в общении и дружбе детей, формируют идеи коллективизма, патриотизма, позволяют выявить индивидуальные качества, присущие лидеру. Процесс развития и воспитания позволяет выявить индивидуальные качества детей. Специалист использует эти особенности характера для достижения высоких результатов. Все это вместе является методической системой, позволяющей прогнозировать и анализировать процесс развития ребенка и воспитательной работы, что в конечном итоге приносит успех.

На занятиях проводятся короткие интерактивные беседы с детьми, направленные на развитие их ценностного отношения к своей родине – России, населяющим ее людям, ее уникальной истории, богатой природе и великой культуре.

Темы бесед определяются с учетом содержания программы и возраста детей.

В процессе реализации программы используются элементы методики коллективного воспитания А.С. Макаренко и методика коллективной творческой деятельности И.П. Иванова.

Перечень методического обеспечения к программе

№	Название раздела (темы) тематического плана	Название и форма методического материала
1	К разделу 3 Геометрические головоломки	Головоломка «Танграмм» Головоломка «Монгольская игра» Головоломка «Пентамино» Настольная игра «Катамино»
2	К разделу 4 Перестановочные головоломки	Головоломка «Пятнашки» Головоломка «15» Головоломка «Собери картинку» Головоломка «Башня»
3	К разделу 5 Текстовые головоломки	Печатные картинки с головоломками
4	К разделу 6 Паззлы	Паззл на 35 деталей Паззл на 100 деталей Паззл на 500 деталей 3D-паззлы «Мяч», «Роза», «Яблоко»
5	К разделу 7 Металлические головоломки	Металлическая головоломка «Гвозди» Металлическая головоломка «Цепь» Металлическая головоломка «Кольца»
6	К разделу 8 Куб-головоломка Николса	Куб-головоломка Николса (магнитный кубик 2x2x2)

Материально-технические условия реализации программы

Требования к мебели:

- Рабочие места для детей (столы, стулья соответствующих ростовых размеров).
- Места для хранения игр, расходных материалов, дидактических пособий и материалов (шкафы, стеллажи, и т.п.).

Расходные материалы (в расчете на одного ребенка)

№	Наименование расходного материала	Количество
1	Ножницы для бумаги ученические	1 шт.
2	Линейка деревянная 30 см	1 шт.
3	Клей-карандаш «Момент», 40 гр.	1 шт.
4	Набор цветных фломастеров 12 цв.	1 шт.
5	Карандаш черно графитный (простой)	1 шт.
6	Бумага белая, А4, плотн. 65 гр/ кв.м	1 пачка
7	Бумага белая А4, плотн. 80 гр/ кв.м	1 пачка
8	Бумага тонированная, А4, ярких цветов, плотн. 80 гр/ кв.м.	1 пачка
9	Бумага тонированная, А4, ярких цветов, плотн. 160 гр/ кв.м.	1 пачка
10	Бумага самоклеющаяся	1 пачка
11	Бумага самоклеющаяся прозрачная цветная	1 пачка
12	Картон немелованный, А4, пач. 100 лист.	1 пачка
13	Картон цветной двусторонний А1, плотн. 280 гр/кв.м.	1 пачка
14	Набор цветного картона 8 цветов, А4	1 шт.
15	Набор цветной бумаги, 10 цветов, А4.	1 шт.
16	Набор цветной бумаги, 12 Цветов, А4	1 шт.
17	Набор цветных карандашей, 12 цв	1 шт.
18	Лента клейкая, двусторонняя, шир. 48 мм.	1 шт.
19	Скобы для степлера 24/6	1 упаковка
20	Скрепки канцелярские	1 упаковка
21	Запасные лезвия для ножа канцелярского 9 мм	1 упаковка
22	Запасные лезвия для ножа канцелярского 18 мм	1 упаковка
23	Нож канцелярский 9 мм	1 шт.
24	Нож канцелярский 18 мм	1 шт.

Информационное обеспечение программы

Литература

1. Андреас Ф., Игры для ума. 200 самых лучших головоломок со всего света - АСТ, 2008;
2. Волина В.М., Математические загадки, ребусы, игры для тех, кто умеет считать, 2002.
3. Волков С.И., Столярова Н.Н., Математические задания, М., «Просвещение»1994.
4. Гершензон М.А., Головоломки профессора Головоломки - М.: Детская литература, 1989;
5. Забрамная С.Д., Костенкова Ю.А., Развивающие занятия с детьми,
6. «Психолого-педагогическая диагностика и консультирование», Институт общегуманитарных исследований Секачев В., М., 2006.
7. Калинин А.Т., Видение тайны. - М.: Кучково поле, 2012;
8. Лазуренко Л.В., Занимательные материалы к урокам математики, В., 2005.
9. Минский Е.М., «От игры к знаниям» - М. «Просвещение»,1982.
10. Михалков З.А., Игровые занимательные задачи для дошкольников, М., 1985.
11. Мочалов Л.П., Головоломки. - М.: Просвещение, 1996;
12. Остер Г.Б. Веселые задачки, М.,2000.
13. Нежинская О.Ю., Логика, В.,2004.
14. Перельман Я.И. Веселые задачи. М., АСТ*Астрель,2005.
15. Рындина Н.Д., Мир логики. - М.: Феникс, 2008
16. Рубрика «В кладовой головоломок» \// «Математика», ИД «1 сентября», 2012;

**Краткое
руководство
по фирменному
стилю**



Основной логотип

Основной логотип содержит:

- название «Наше место»;
- графические элементы.

Допускается использование версии логотипа без именованя, например в сувенирной продукции (см далее) и в оформлении интерьеров.

В некоторых случаях для нанесения на узкую поверхность (карандаш, ручка, лента и т.п.) используется надпись в одну строку.



НАШЕ МЕСТО

Монохромные версии логотипа



Цветная версия используется при печати в одну краску



Черно-белая версия используется при черно-белой печати



Выворотка используется при печати на темном фоне

Охранное поле

При размещении логотипа в макете не следует приближать к нему другие элементы макета менее, чем на расстояние высоты буквенной части логотипа.



Цветовая схема

RGB- и CMYK- раскладки основного и вспомогательных цветов и их пантонные эквиваленты.



CMYK 55-0-100-0
RGB 134-188-37
PANTONE E 376 CP



CMYK 55-0-100-0
RGB 229-35-34
PANTONE 1795 CP



CMYK 70-15-0-0
RGB 54-169-225
PANTONE 299 CP



CMYK 0-50-97-0
RGB 242-146-46
PANTONE 138 CP

Шрифты

В логотипе использована гарнитура Tilda Sans начертание Bold, Medium и Regular.

Гарнитуру Arial следует использовать для набора в печатной продукции.

Tilda Sans Regular: тексты

Tilda Sans Medium: подзаголовки

Tilda Sans Bold: выделения, заголовки

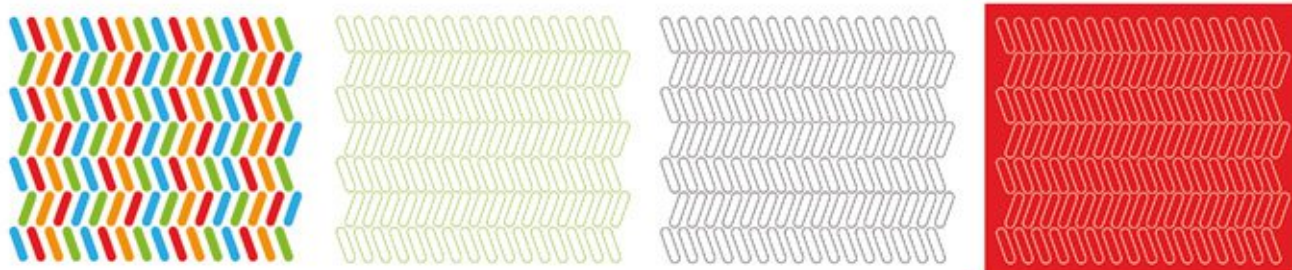
Заголовок: размещение логотипа

Подзаголовок: размещение логотипа в макете

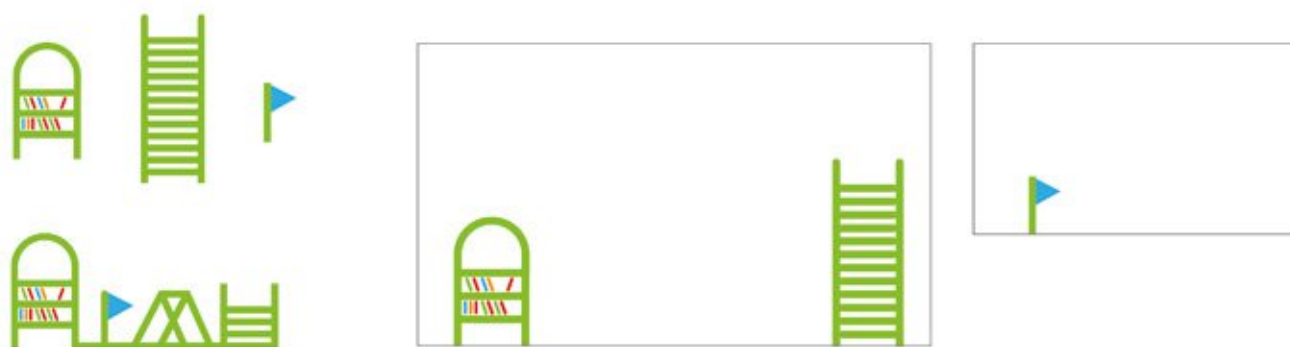
Основной текст: при размещении логотипа в макете выделение в тексте: не следует приближать к нему другие элементы макета менее чем на высоту текстовой части логотипа.

Декоративные элементы

Фоновый узор



Графический элемент логотипа и его части могут использоваться в полиграфическом, цифровом и интерьерном дизайне.



Адресный блок

При необходимости присоединить к основному логотипу адресный блок, пользуйтесь приведенной схемой.

Следует писать названия населенных пунктов, областей, районов прописными (заглавными) буквами.

Отступ h блока от нижнего края логотипа приблизительно равен внутреннему отступу блока «МЕСТО ...» от зеленого элемента логотипа.



Примеры дизайна

Визитная карточка, бейдж



Бланк, конверт



Промо-продукция



Примеры оформления мебели



Примеры организации пространства

