

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«ЛИЦЕЙ № 1 Г. ИНТЫ»  
«1 №-А ЛИЦЕЙ ИНТА КАР» МУНИЦИПАЛЬНОЙ ВЕЛОДАН СЪӨМКУД  
УЧРЕЖДЕНИЕ**

СОГЛАСОВАНО  
педагогическим советом Лицея  
Протокол №1 от 31.08. 2019г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ  
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**«КЛУБ ЛЮБИТЕЛЕЙ  
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР»**

Уровень: основное общее образование

Возраст учащихся 14-15 лет

Срок реализации: 1 год

34 часа

Направленность: общеинтеллектуальная

Автор программы:  
Лопатченко Зинаида Дмитриевна  
педагог дополнительного образования

### **Нормативные документы:**

1. Приказ Минобрнауки России от 05.03.2004 г. №1089 «Об утверждении федерального компонента государственных образовательных стандартов начального общего, основного общего, и среднего (полного) общего образования»
2. Письмо Минобрнауки России от 20.02.04 № 03-51-10/14-03 «О введении федерального компонента государственных образовательных стандартов начального общего, основного общего, и среднего (полного) общего образования»

### **Пояснительная записка**

#### ***Направленность дополнительной образовательной программы***

Программа Клуба интеллектуальных игр (КИИ) имеет **общеинтеллектуальную направленность** и реализует один из самых эффективных и интересных для детей способов интеллектуального развития: привлечение их к участию в интеллектуальных играх и турнирах. При разработке программы были учтены правила и требования ассоциаций интеллектуальных клубов к организации и проведению интеллектуальных чемпионатов и турниров.

#### ***Новизна, педагогическая целесообразность;***

Новизна программы заключается в том, что в ней реализуется идея и приемы подготовки детей к турнирам общеинтеллектуальной направленности и эрудиции. В программе систематизированы и скомпонованы по тематике различные имеющиеся в литературе виды интеллектуальных игр, а также предусмотрены выполнение разнообразных по характеру игровых упражнений на развитие общей эрудиции, так и приучение к умению логически раскручивать ситуацию.

Педагогическая целесообразность программы состоит в том, что она реализует потребность детей в игровой форме повысить свой общий уровень эрудиции, позволяет продемонстрировать умения и знания, не находящие признания в школьной деятельности ребенка, и позволяет в полной мере реализовать его метапредметные умения. К числу наиболее актуальных проблем современной педагогики относится проблема социализации подростков. Вовлечение детей в сферу занятий интеллектуальными играми способно наполнить его досуг яркими, интересными событиями, расширить круг общения, приобрести опыт работы в команде. Дети, не блещущие в учебе, могут проявить себя, продемонстрировав не столько «школьные» знания, но эрудицию в мире своих увлечений. По мнению психологов, каждый участник игры получает тренинг эффективного мышления и, что еще более важно, командного эффективного мышления. Это включает в себя умение слушать и слышать, поддерживать свою точку зрения, развивать интуицию. И, конечно, участие в играх дает ощущение роста, положительные эмоции от ощущения работы своего мозга. В общем, интеллектуальные игры способны развивать интеллект, причем не только в его обычном понимании, но также эмоциональный интеллект, что тоже очень важно.

**Актуальность программы** обусловлена возросшим интересом к интеллектуальным мероприятиям, турнирам в нашем городе и появившейся возможностью школьникам участвовать в них.

#### ***2. Цель и задачи программы***

Цель программы: создание дополнительных условий для развития интеллектуально-творческого потенциала школьников

Задачи:

- Развитие интеллектуального уровня познавательной активности учащихся.
- Развитие коммуникативной и исследовательской компетенции учащихся.
- Популяризация молодёжного интеллектуального досуга.
- Привлечение учащихся к движению интеллектуальных игр.

***Отличительные особенности программы от уже существующих образовательных программ состоит в том, что реализация программы осуществляется по двум направлениям:***

1. Проведение развивающих учебных занятий по подготовке и тренингу.
2. Регулярное проведение открытых (т.е. с привлечением учащихся, не занимающихся в КИИ) интеллектуальных состязаний.

Таким образом, реализация целей и задач программы проходит для большего количества учащихся, чем регулярно участвующих в ней, т.е. программа, по сути, становится общешкольной.

### ***Сроки реализации дополнительной образовательной программы***

Программа клуба интеллектуальных игр рассчитана на учащихся 7 классов и предусматривает реализацию в течение учебного года.

### ***Формы и режим занятий***

Клуб интеллектуальных игр представляет собой совокупность мероприятий интеллектуального характера, проводимых в игровой форме среди лицеистов 7 класса. При этом занятия в клубе разделяются на учебные тренировки и собственно соревнования.

*Учебные тренировки* проводятся один раз в неделю длительностью 1 академический час для ребят, увлеченных интеллектуальными состязаниями. В ходе занятий учащиеся знакомятся с основными видами интеллектуальных соревнований, тренируются в умении отвечать на вопросы разнопланового характера – от тематических вопросов на эрудицию до решения логических задач, тренируются работать в командах. Занятия проводятся в соревновательной форме, что позволяет учащимся тренировать спортивные качества характера, активизирует быстроту реакции. Желание выиграть является мощным стимулом развития эмоциональных качеств личности и в конечном итоге, характера. Здесь прекрасно становятся видны сильные и слабые стороны каждого воспитанника, и позволяет замечать особенности своего характера и находить способы реализовать свои сильные качества (быстроту реакции, остроту мышления, умение принимать решение) и работать над нейтрализацией слабых сторон психики (застенчивость, невнимательность, вспыльчивость, неумение слушать других).

**Количество** лицеистов, присутствующих на занятиях, от 12 до 15 человек.

**Форма организации занятий** – групповая и командная, в зависимости от количества детей. Каждая группа или команда располагается территориально независимо от других – за отдельным столом. Команда, как правило, состоит из 5-6 человек и в ней обязательно назначается капитан, имеющий право окончательного решения на каждом этапе игры. Капитана выбирают сами дети и на протяжении занятия полностью подчиняются ему в игровых моментах. Состав группы может быть от 1 до 4 человек и капитан в группе не назначается. Группы и команды, как правило, на каждом занятии примерно имеют одинаковый состав, но он может и меняться. Тем самым происходит формирование устойчивых команд для последующих участия в соревнованиях школьного и более высокого уровня.

Каждое занятие, как правило, посвящено или конкретной игре или теме. Занятия состоят из организационной части, основной (теоретической или практической) и подведением итогов.

В организационной части оглашается вид и тематика игры и организуются группы или команды. Для каждой команды оговариваются название, назначается капитан.

Основная часть занятия посвящена собственно игре. Если игра новая, сначала в форме фронтальной работы, объясняется суть игры, ее правила. Затем проводится пробный тур и наконец, тур «в зачет». По итогам зачетного тура выявляется рейтинг команд. Каждый игрок ведет в специальной тетради личные записи количества взятых своей командой вопросов и оценивает количество лично взятых или взятых командой с его подачи вопросов, а также учет правильных версий, которые команда не выбрала. Тем самым, каждый может произвести самооценку личного роста, а капитан формирует вероятностную оценку правильности версий для каждого игрока команды.

В итоговой части занятия происходит анализ игры: каждая команда пытается проанализировать свой результат, выявляет лучших игроков игры, оценивает действия капитана, обменивается впечатлением о сложности вопросов, предлагает свои идеи по улучшению игры. Лучшая по итогам занятия команды награждается сладкими призами – конфетами.

### ***Ожидаемые результаты:***

#### ***Личностные результаты:***

- развитие нестандартного мышления, любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- повышение познавательной активности;
- реализация интеллектуально-творческого потенциала подростков посредством участие в интеллектуальных состязаниях разных уровней;
- воспитание чувства сплочённости и ответственности за команду;
- развитие самостоятельности суждений, независимости мышления.

#### ***Метапредметные результаты:***

- сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат – ответ на вопрос с заданным условием;
- анализировать предложенные возможные варианты верного ответа;
- осуществлять развернутые действия контроля и самоконтроля

**Универсальные учебные действия:**

- сравнивать разные приемы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания;
- моделировать в процессе совместного обсуждения алгоритм решения; использовать его в ходе самостоятельной работы;
- применять изученные способы учебной работы и приёмы решений для работы с различными заданиями;
- включаться в групповую командную работу высказывать собственное мнение и аргументировать его;
- аргументировать свою позицию в коммуникации, учитывать разные мнения;
- использовать критерии для обоснования своего суждения;
- контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.

Подведение итогов по результатам освоения материала данной программы осуществляется в форме интеллектуальных игр, а также через участие детей в турнирах.

**Содержание рабочей программы курса внеурочной деятельности**

<i>№ п/п</i>	<i>Содержание курса внеурочной деятельности</i>	<i>Формы организации</i>	<i>Виды деятельности</i>
1	<p><b>«Интеллектуальные игры в современном мире»</b>            Правила организации командной работы.            Типология игроков по стилю и скорости мышления. Игровые функции участников команд. Способы работы над вопросами различных типов Игровые конфликты и способы их решения.            Коллективный проект в области интеллектуальных игр.</p>	<p>Беседа            Работа в группах            Конкурс            Коллективный проект            Практическое занятие</p>	<p>Знакомятся с программой обучения. Знакомятся учащихся с целями и задачами на учебный год.            Разбирают вопросы и работы ведущих телевизионных игровых программ. Участвуют в конкурсе ведущих.            Участвуют в игре на любознательность, сообразительность. Разгадывают ребусы, кроссворды, шарады.            Составляют вопросы. Участвуют в конкурсе по составлению вопросов.            Знакомятся с типологией игроков по стилю и скорости мышления (по терминологии М. Поташева). Узнают игровые функции по типологии М. Поташева и Р. Морозовского. Знакомятся с типологией игроков по социально-психологическим функциям. Играют на командное взаимодействие, взаимопонимание, сплочение («Ассоциации», «Контакт», «Шляпа», «Банальности»).</p>

			<p>Знакомятся с правилами организации командной работы на тренировке и на турнире, ролью капитана в команде. Знакомятся с разновидностями игровых конфликтов и способами их решения. Разбирают конфликтные ситуации внутри команды, с соперниками и с оргкомитетом, способы работы над вопросами различных типов. Знакомятся понятиями: Этапы «раскрутки» вопроса. Генерирование идей. Функция диспетчера. Грамотная критика, отсеменение неправильных версий. Знакомятся с требованиями к коллективному проекту в области интеллектуальных игр. Готовят коллективного проекта «Мультиигры». Выбирают конкретные формы мультиигр, разделение на группы для работы над каждой формой, поиск информации. Создают коллективные проекты «Мультиигры». Оформляют результаты работы. Знакомятся с требованиями к ведущему, правилами ассистирования и ведения учета баллов на игре. Выбирают и готовят ведущего, ассистентов, жюри. Редактируют, готовят бланки для ответов, заданий, ведения протокола. Проводят «Мультиигру» для обучающихся других групп клуба или других объединений. Анализируют реализацию проекта.</p>
2	<p>«Хочу всё знать» Религии. Мифы и легенды. Боги. Архитектура. Семь чудес света. Музеи. Великие географические открытия. Русские путешественники. Имена на карте. Энциклопедические словари</p>	<p>Беседа Работа в группах Коллективный проект Игра</p>	<p>Участвуют в беседе. Работают по темам Религии. Мифы и легенды. Боги. Архитектура. Семь чудес света. Музеи. Великие географические открытия. Русские путешественники. Имена на карте. Работают со словарями: Малый толковый словарь «Для тех, кто учится. Этимологический</p>

			словарь. Фразеологический словарь. Словарь иностранных слов. Словарь антонимов. Словарь омонимов. Знакомятся с правилами поиска и отбора в сети Интернет, поиска по ключевым словам Используют системы поиска и отбора информации в школьной библиотеке для удовлетворения информационных потребностей читателей.
3	<b>«Игровая мозаика».</b> Игровые практики: «Лестница знаний», «Интеллектуальный бумеранг», «Интеллект – бой», «Интеллектуальный хоккей», «Своя игра», «Эрудит – лото», «Слабое звено», «Десятка», «Один за всех», «Брейн-ринг», «Ворошиловский стрелок», «Медиазбука» Итоговое занятие. Промежуточная аттестация. <b>Подведение итогов участия в играх различного уровня.</b>	Беседа Работа в группах Коллективный проект Игра	Участвуют в беседе. Участвуют в играх: Игра «Лестница знаний». Игра «Интеллектуальный бумеранг» Игра «Интеллект – бой». Игра «Интеллектуальный хоккей» Игра «Своя игра».

### Тематическое планирование

<i>№ n/n</i>	<i>Наименование тем занятий</i>	<i>Количество часов</i>
1	Вводное занятие	1
2	Философское мировоззрение	1
3	Телевизионные интеллектуальные игры	1
4-5	Лингвистические игры	2
6	Занимательные вопросы	1
7	Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?»	1
8-9	Командное взаимодействие и сплочение команд Основные понятия	2
10	Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх	1
11-12	Проектная деятельность. Написание вопросов к играм «Что? Где? Когда?» и др.	2
13	Игра по вопросам ребят из Клуба	1
14	Религии мира	1
15-16	Чудеса света	2

<b>17-18</b>	Путешественники и открытия	2
<b>19</b>	Правила работы с энциклопедическим словарем	1
<b>20</b>	Правила поиска и отбора информации в сети Интернет	1
<b>21</b>	Правила поиска и отбора информации в библиотеке	1
<b>22</b>	Игра «Лестница знаний»	1
<b>23</b>	Игра «Интеллектуальный бумеранг»	1
<b>24</b>	Игра «Интеллект – бой»	1
<b>25</b>	Игра «Интеллектуальный хоккей»	1
<b>26</b>	Игра «Своя игра»	1
<b>27</b>	Игра «Эрудит – лото»	1
<b>28</b>	Игра «Слабое звено»	1
<b>29</b>	Игра «Десятка»	1
<b>30</b>	Игра «Один за всех»	1
<b>31</b>	Игра «Брейн-ринг»	1
<b>32</b>	Игра «Ворошиловский стрелок»	1
<b>33</b>	Игра «Медиаигры»	1
<b>34</b>	Итоговое занятие. Промежуточная аттестация. Подведение итогов участия в играх различного уровня.	1
		<b>ИТОГО: 34</b>

Организационные условия, позволяющие реализовать содержание учебного курса, предполагают наличие учебного кабинета для занятий, оснащенного компьютером, аудиосистемой, проектором. Для проведения «Своей игры» желательно использовать игровую таблицу в виде презентации.

Из дидактического обеспечения необходимо наличие базы заданий и вопросов по всем темам программы. Для составления вопросов активно используется интернет ресурсы.

Учащиеся для занятий заводят специальную тетрадь или блокнот для записи правил игр, интересных фактов, запомнившихся вопросов, а также ведут подсчет баллов, заработанных командой и лично отвеченных вопросов.

**Учебно – методическая литература для педагога:**

1. О.Г. Кондрашова и др. «Интеллектуально-познавательные игры в школе: сценарии, технологии», Волгоград, «Учитель», 2011
2. К. Рассел, Ф. Картер «Самые точные тесты IQ», М.: АСТ-Астрель, 2012
3. К. Рассел, Ф. Картер «Проверь свой IQ. 400 главных вопросов. Повышаем уровень интеллекта», М.: АСТ-Астрель, 2013
4. Хуторской А.В. Развитие одаренности школьников. Методика продуктивного обучения. – М.: Владос, 2010.
5. Афонькин С.Ю. Учимся мыслить логически. – С.-П.: Изд. дом Литера, 2002.
6. Труднев В.П. Считай, смекай, отгадывай. – М.: Просвещение, 2011.
7. Лавриненко Т.А. Задания развивающего характера по математике. – Саратов ОАО Издательство “Лицей”, 2003.
8. Узорова О.В. Контрольные и олимпиадные работы по математике. – М.: АСТ Астрель, 2003.

Интернет-ресурсы:

<http://russia.triviador.com>

**Вопросы турнира «Что? Где? Когда?»**

**Вопрос 1.** Иван Мясоедов был сыном знаменитого художника-передвижника. В эмиграции он, чтобы выжить, рисовал ИХ, за что и провел в общей сложности около шести лет в европейских тюрьмах. Назовите ИХ двумя словами. **Время!**

*Ответ:* Фальшивые деньги

**Вопрос 2.** Социальная реклама на радио начинается словами: «В ЭТОМ ФИЛЬМЕ ЕСТЬ ВСЕ: умопомрачительный экшен, захватывающая комедия, неповторимая любовь, ....». О каком фильме идет речь? **Время!**

*Ответ:* Этот фильм – твоя жизнь.

(Жизнь лучше, чем наркотики. Не дай наркотикам разрушить ее.)

**Вопрос 3.** Закончите двумя словами высказывание писателя Жана Поля: «Самый большой недостаток людей состоит в том, что у них много...». **Время!**

*Ответ:* «... маленьких недостатков».

*Зачёт:* Максимально по смыслу.

**Вопрос 4.** На афише советского фильма «Весна» изображены ТРИ главных персонажа картины и только ДВОЕ исполнителей этих ролей. Почему? **Время!**

*Ответ:* Потому, что один актер (точнее, актриса) играет в нем сразу две роли.

*Зачёт:* По смыслу.

**Вопрос 5.** В книге Сергея Лукьяненко «Лабиринт отражений» так описывается один из ресторанов: это здание, «частично каменное, частично деревянное, частично из соломенных циновок». Ответьте двумя словами, как назывался ресторан.

*Ответ:* «Три поросенка».

**Вопрос 6 (слайд)** Внимание на экран. Для чего на «пятак» 1724 года рядом с надписью «5 копеек» было набито еще пять точек? **Время!**

*Ответ:* Чтобы даже неграмотный человек мог определить достоинство монеты.

**Вопрос 7.** Сейчас эта аббревиатура весьма распространенного устройства уже не используется, а в 1965 году, по словам Леонида Парфёнова, ОНА еще не была вытеснена английским словом и являлась главной музой писателей фантастов. Назовите эту аббревиатуру. **Время!**

*Ответ:* ЭВМ. Комментарий: Английское слово — «компьютер».

**Вопрос 8.** (Вопрос специального зачета). Внимание, черный ящик. На прошлой игре в черном ящике было золотое яблоко, название которого, «поме де ор», - заимствование из французского языка. Как вы помните Pomme, в переводе с французского «яблоко». Сейчас в черном ящике, Pomme de Chine — «яблоко из Китая», завезенное из этой страны мореплавателями в XVI веке. Но в русском языке для названия этого фрукта используется голландский вариант этого названия? Внимание, вопрос: что в черном ящике? **Время!**

*Ответ.* По-голландски «яблоко» — appel, а «китайский» — sien. Апельсин.

**Вопрос 9.** (Ведущему выделить интонацией жирные слова) Будучи в английском госпитале пленный немецкий летчик, чей отец был немцем, а мать англичанкой, в разговоре с медсестрой, чей отец был англичанином, а мать немкой, заявляет, что английской крови в нем больше, чем в ней. Внимание вопрос - А чем он это аргументирует? **Время!**

*Ответ:* Сделанным ему переливанием крови – соответственно, английской.

**Вопрос 10.** (Вопрос специального зачета). В некоторых древнегреческих театрах второй ряд в партере был предназначен для одоруких солдат, а на первом ряду сидели их рабы. Мы не спрашиваем с какой целью они занимали эти места, назовите особенность их внешнего вида которая помогала их хозяину? **Время!**

*Ответ:* Они были лысые.

*Комментарий:* На первом ряду сидели лысые рабы, дабы воины, ударяя их по лысынам, могли аплодировать.

**Вопрос 11.** . Прочитав надпись на коробке с витаминами «Витамакс», автор вопроса подумал, что она включает ВСЕ витамины. На самом деле в надписи упоминаются ТРИ витамина. Внимание вопрос: какие? **Время!**

*Ответ:* В, С, и Е.



Вопрос 12. В календаре негров племени *акан* они называются *джуда, бенедда, мунуда, яуда, фидда, мененедда и квасида*. А как называем их мы? Время!

**Ответ.** *Понедельник, вторник, среда, четверг, пятница, суббота, воскресенье.*

### **Вопросы для турнира**

#### **1. Русские былины**

Этот богатырь умел превращаться в различных животных.

Волх Всеславьевич

Свистел по-соловьиному, кричал по-звериному, шипел по-змеиному. О ком идеи речь?

Соловей-разбойник

Хозяин Ильмень-озера, который помог Садко поймать золотых рыб

Водяной

Этот богатырь освободил Забаву Путятичну, племянницу князя Владимира

Добрыня Никитич

#### **2. Чудовища**

Свирепый пес, охранявший выход из Аида, Геракл пленил его и привел к царю Эврисфею.

Цербер

Чудовище, обитавшее в лабиринте на острове Крит

Минотавр

Популярный славянский мифологический персонаж, обитающий в лесу.

Леший

Чудовище, жившее на горе Сорочинской

Змей Горыныч

#### **3. Герои детской литературы**

Кто из героев Пушкина предупреждает о нашествии врагов

петушок

Литературный герой, который потерпел кораблекрушение и был взят в плен лилипутами

Гулливер

Имя какой сказочной героини произошло от названия единицы длины

(дюймовочка)

Этот герой полетел с дикими гусями в Лапландию

Нильс

По сути он просто обнаглевшее хлебобулочное изделие

Колобок

Чем обедает Балда в сказке А.С. Пушкина

(Вареной полбой).

#### **4. Кому принадлежат слова?**

Это неправильные пчёлы! И они, наверное, делают неправильный мёд!

Винни—Пух

Ребята, давайте жить дружно!

Кот Леопольд

А мясо лучше в магазине покупать - там костей больше!

Шарик (трое из простоквашино)

Видала я котов без улыбок, но улыбку без кота..

Алиса

«Встал – убери свою планету»

Маленький принц

#### **5. Три**

Автор сказки «Три толстяка

Юрий Олеша

Кто из персонажей сказки "три поросенка" построил самый прочный дом?

Наф-наф

Третий цвет радуги?

желтый

Назовите три официальных символа РФ

герб, флаг, гимн

Как называется ансамбль из трех человек?

Трио

### **6. Спортивная**

Какова продолжительность основного времени футбольного матча?

90 минут – 2 тайма по 45 минут.

Спортсменов выступающих в беге на длинные дистанции называют?

марафонцами

Какое количество игроков в волейбольной команде?

6

Название какого вида спорта с английского переводится как «снежная доска»? ()

Сноуборд

Кто из сыновей Зевса «организовал» первые олимпийские игры? ()

Геркулес

Назовите талисман Олимпийских игр в Москве в 1980 году?

Мишка

### **7. Числа**

Сколько было бременских музыкантов.

Пять

Как написать «сухая трава» четырьмя буквами

Сено

Сколько денег нашла Муха Цокотуха?

Одну

В Китае "ТАКОЕ" число равно 4, а чему равно ТАКОЕ число у нас?

13, такое - несчастливое

Сколько часов в сутках?

24

### **8. Самые, самые...**

Самый высокий водопад

(Анхель).

Самая быстрая нелетающая птица .

африканский страус

Самая длинная река в мире

Нил

Самый большой остров

Гренландия

Самый маленький океан

(Северный Ледовитый

### **9. Геометрические фигуры**

Как называют угол больше прямого

Тупой

Название этой фигуры произошло от латинского «яйцо»

Овал

О какой фигуре идет речь в русской поговорке «Что вдоль, что поперек»

О квадрате

Какой формы расходятся круги от брошенного в воду камня?

Круг

Эмблемой какого автомобиля являются четыре окружности

Ауди

Какие геометрические фигуры дружат с солнцем

Лучи

10. Явления

Грозное природное явление, в результате которого происходит столкновение плит, из которых сложена земная кора и верхняя часть мантии.

землетрясение

Явление, наблюдаемое на небе после дождя (радуга)

Явление, наблюдаемое при попадании Луны в тень Земли (лунное затмение).

### **11. Единицы измерения**

Как называют 1/180 часть развернутого угла?

Градус

Какое расстояние римлянин мог пройти за 1000 шагов?

Миля

Минимальная единица измерения информации

Бит

Назовите меру для лиха и изюма

Фунт (фунт лиха и фунт изюма)

Имя какой сказочной героини произошло от английской единицы длины

Дюймовочка

### **12. Местоимения**

Какие два местоимения мешают транспорту

Я-мы

В названии какого государства между одинаковыми личными местоимениями стоит маленькая лошадь

Япония

Этот полуостров говорит сам о своем размере.

Ямал

### **13. Вода, вода**

Температура кипения воды .

100 градусов

Горячий источник, фонтаном бьющий из-под земли гейзер

наиболее распространенный и надежный вид защиты бумажных документов от подделки

Водяной знак

У древних греков это животное называлось «водяной лошадь». О каком животном идет речь?

Бегемот

### **14. Документы**

Какой документ потребовала крыса у старого оловянного солдатика паспорт

"Усы, лапы и хвост" - о чьих документах идет речь

Кот Матроскин

Основной документ Российской Федерации

конституция

"Это документ, между прочим" - назовите фильм, из которого взята цитата

"Ирония судьбы или "С легким паром!"

Этот международный правовой документ, определяет права детей

Конвенция о правах ребенка

### **15. Формы**

Какую форму имеют бульонные кубики?

Форму прямоугольного параллелипипеда

Какую геометрическую фигуру носят на голове?

Цилиндр

Какую форму имеет президентский кабинет в Белом доме США?

Овал (овальный кабинет)

Какую форму имеет и отличник, и дурак, и сирота?

Круглую

Какую форму имеют соты пчел и ос?

Форму правильного шестиугольника

### **Вопросы турнира «Своя игра»**

*Близкие и родственники Александра Сергеевича*

10. Надежду Осиповну называли «прекрасной креолкой», приходилась она Александру Сергеевичу... кем? Мать

20. Сам Александр называл Наталью Николаевну «Мадонной», а для него она была... кем? Жена

30. Так звали ту, благодаря кому мы читаем детям прекрасные пушкинские сказки. . Арина Родионовна

40. Ольга Павлицева часто выручала Александра, когда тот вновь падал в затруднительное положение, потому что приходилась ему... кем? Сестра (фамилия в замужестве)

50. Василий Львович был, по словам современников, «изрядным поэтом» и приходился он Александру Сергеевичу... кем? Дядя, брат отца.

*Сказки*

10. Именем этого героя иногда называют современное средство коммуникации (Емеля)

20. По сути он просто облагевшее хлебобулочное изделие (Колобок)

30. Согласно сказке Андерсена, они в отличие от людей не имеют души и после смерти превращаются в пену (русалки)

40. Сюжет этой сказки Пушкина подсказан «Легендой об арабском звездочете («Сказка о золотом петушке»)

50. Автор этих сказок – И. Штраус («Сказки венского леса»)

*.-БОК-*

1. Именно ЭТО помогло Тесею выбраться из лабиринта (клубок ниток).

2. Именно ТАК звали знакомую нам с детства домомучительницу (Фрекен Бок).

3. По-настоящему ОН стал спортивным единоборством в 688 году до н. э., когда кулачные бои были впервые включены в программу античных Олимпийских игр (бокс).

4. Именно ТАК называется деревянный макет японского меча, используемый в различных японских боевых искусствах (бокен. Зачет: боккэн).

*Великие имена*

1. Русский ученый, доказавший наличие атмосферы на планете Венера? (Михаил Ломоносов)

2. Русский и советский учёный-самоучка и изобретатель, основоположник теоретической космонавтики. (Циолковский)

3. Его считают создателем современного русского литературного языка. (Пушкин)

4. В годы Великой Отечественной войны его называли «главный голос страны»(Левитан)

5. Рязанский боярин, воевода и богатырь, герой рязанского народного сказания XIII века, времён нашествия Батыя (Евпатий Коловрат)

*Тема «Вокруг Света»*

10. Именно он возглавлял экспедицию, совершившую первое плавание вокруг света.(Ф. Магеллан)

20. Этот герой Ж. Верна заключил пари, что сможет совершить путешествие вокруг света за 80 дней. (Ф. Фог)

30. Этот человек впервые совершил путешествие вокруг света за 1 час 48 минут.

(Ю. Гагарин)

40. Этот английский ученый совершил кругосветное путешествие на корабле «Бигл». (Дарвин)

*Музыка*

10. Он начал сочинять музыку в 3 года (Моцарт)

20. Более 100 его потомков были органистами (Бах)

30. На момент написания своей знаменитой 9 симфонии он был абсолютно глух (Бетховен)

40. Этот композитор и участник «Могучей кучки» был профессором химии (Бородин)

*Цветы*

1. Семена какого цветка используют в кулинарии? *Семена мака.*
2. В честь этого цветка назван высший японский орден? *Хризантема.*
3. Этот цветок назван в честь русского мореплавателя Георгия (геогрин)
4. Между названием этого цветка и названием рабов - гладиаторов есть прямая связь. Что это за цветок? (гладиолус)

*Матричное «ар»*

1. Первый пилот комического корабля (Гагарин)
2. Цветок, носящий человеческое имя (Маргаритка)
3. Древнегреческий ученый, создавший первую модель мира? (Аристотель)
4. Эту планету солнечной системы называют «красной» (Ар)

*Первые*

10. ОНИ – первые животные, вернувшиеся на Землю невредимыми (Белка и Стрелка).
20. Первые чертежи автомобиля с пружинным приводом принадлежат ЭТОМУ гениальному итальянцу (Леонардо да Винчи).
30. К НИМ относятся, например, солянка и борщ (первые блюда).
40. В 1953 году новозеландцу Эдмунду Хиллари и шерпу Норгею Тенсингу удалось покорить ЭТУ вершину (Эверест/Джомолунгма).

*Детская литература*

10. Том Сойер – персонаж, созданный ЭТИМ писателем (Марк Твен).
20. Ее перу принадлежит повесть «Малыш и Карлсон, который живет на крыше» (Астрид Линдгрен).
30. Сельма Лагерлёф известна не только «Путешествием Нильса с дикими гусями», но и тем, что стала первой женщиной, получившей ЕЕ по литературе (Нобелевскую премию).
40. Резидент Камеди-клуб Вадим Галыгин изобразил под чудо-деревом ЭТОГО детского писателя (Корнея Чуковского).
50. Он – автор таких замечательных книг, как «Песни бегемота», «Собака, которая была кошкой», «Игра в птиц» (Тим Собакин).