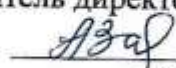


МБОУ ВМО «Березниковская основная школа им. Е.М. Ставцева»

ПРИНЯТО

Педагогическим советом
Протокол №1
от «28» августа 2025 г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора
по УВР 
Завьялова А.Н.

УТВЕРЖДЕНО

Директор школы
 Роголева Н.В.
Приказ №124
от «29» августа 2025 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

курса внеурочной деятельности

«Умные игры»

для обучающихся 5 класса

Составитель:
Копейкина Г.А., учитель математики

**Березник
2025**

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Умные игры» (далее, соответственно – Программа, Курс) составлена на основе:

– Указа Президента Российской Федерации от 7 мая 2024 г. № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»;

– Указа Президента Российской Федерации от 9 ноября 2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно- нравственных ценностей»;

– Указа Президента Российской Федерации от 7 мая 2024 г. № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»;

– Федерального закона от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

– Федерального закона от 24 июля 1998 г. № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»;

– Федерального закона от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся, во исполнение поручений Президента РФ Пр-328 п. 1 от 23 февраля 2018 г., Пр-2182 от 20 декабря 2020 г.»;

– Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (далее – ФГОС ООО), утвержденного приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 31 мая 2021 г. № 287;

– Распоряжения Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года».

Актуальность и предназначение

Игра в настоящее время имеет огромное значение в жизни. Элементы игры мы можем увидеть в рекламе, на телевидении, на мероприятиях для сплочения коллектива, в образовании и психолого-педагогических тренингах. Игры являются основополагающими при обучении и воспитании детей.

При помощи настольных игр дети учатся думать, общаться друг с другом. Каждая настольная игра есть интеллектуальное противостояние, при котором выигрывает не случайность и везение, а умение логически и стратегически мыслить. Настольные игры строятся на простой и доступной каждому человеку логике. В основе настольных игр заложены общественные особенности современной жизни, а правила игры подчинены анализу обыгрываемой реальности с точки зрения познавательной активности. Эта деятельность способствует социальной адаптации, гражданскому становлению подрастающего поколения.

Отличительные характерные черты программы

Данная программа даёт возможность познакомиться с самыми успешными настольными играми в мире. В программе представлены несколько видов настольных игр, содержание данной программы позволяет обучающимся знакомиться с настольными играми постепенно, двигаясь от самых простых к

более сложным, постигая вместе с этим исследовательское содержание приведенных игр. Программа развивает в кадете (гимназистке) стороны его личности, таланты и умения, концентрируя внимание на динамичном вовлечении в познавательный процесс через игровую исследовательскую активность. Обучающиеся получают эмоциональное удовлетворение и необходимое признание сверстников с помощью демонстрации интеллектуального опыта в условиях здоровой конкуренции.

В программе представлены несколько видов настольных игр, которые открывают и развивают в ребенке стороны его личности, таланты и умения, концентрируя внимание на динамичном вовлечении в познавательный процесс через игровую исследовательскую активность. Настольно-печатные игры развивают логику и ум, стимулируют мышление и память; ролевые игры – фантазию, обыгрывают научные и фантастические особенности; карточные игры – логику, умение мыслить стратегически, просчитывать характер развития событий на основании полученных визуальных данных; военно-стратегические игры отражают закономерности развития более сложных игровых структур с возможностью управлять развитием нескольких векторов эволюции организмов или техники, в зависимости от предложенной настольной игры.

Категория обучающихся: обучающиеся в возрасте 11 – 14 лет, особая подготовка не нужна.

Цели программы: развитие мышления, памяти и речи, фантазии, усидчивости, ответственности, навыков восприятия и анализа полученной информации, а также развитие социальных навыков у обучающихся посредством настольных игр.

Для достижения этих целей ставятся следующие **задачи:**

- познакомить учащихся с многообразием современных научно-познавательных настольных игр;
- сформировать у учащихся практические игровые умения и навыки;
- научить разным игровым научно-познавательным направлениям в настольных играх;
- развить интеллектуальные и научно-познавательные способности учащихся;
- расширить кругозор, давать знания о различных сторонах жизни через игру;
- поучаствовать в соревнованиях для приобретения опыта;
- сформировать у обучающихся высокую общую культуру, нравственные, морально-психологические, деловые и организаторские качества, способствующие выбору жизненного пути в пользу высоконравственного, профессионального и ответственного служения своему Отечеству.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «УМНЫЕ ИГРЫ»

Раздел 1. Настольные игры первой ступени. Европейская школа

1. Настольные игры и их роль. 2 часа (Теория - 1 час, практика - 1 час.)

Т.: Первая встреча с игрой. Игра и жизнь. Правила игры, игровые роли, сюжет игры. Игровое состояние. Назначение игры. Многообразие игр. Настольные игры. Виды настольных игр: битвы за пространство, преследование, замещение. Планирование индивидуального успеха. Ситуативные игры. Игровая задача в ролевой игре (контакт, влияние на собеседника, переговоры). Правила ролевой игры.

П.: Комплексные игры на местности. Игровые соревнования групп, правила игры, игровые задания. Техника безопасности на местности. Ситуативно-ролевые игры. Использование игрового оружия. Изготовление игрового костюма.

2. Игры на тематику животных. 2 часа (Теория - 1 час, практика - 1 час).

Т.: Игры на тематику животных. Интеллектуально-познавательные игры.

П.: Навыки игры в Золоторето. Соревнование в информированности и сообразительности. Правила викторины. Название правил настольных игр по животным.

3. Экономические игры. 2 часа (Теория - 1 часа, практика - 1 часов).

Т.: Экономические игры и их роль.

П.: Знакомство с игрой Колонизаторы. Знакомство с игрой Зельеварение. Знакомство с игрой Каркассон. Основные правила стратегической игры. Правильное построение города и добыча ресурсов. Правила игры Зельеварение. Знакомство с Каркассоном. Основные плюсы и минусы раскладки.

4. Логические игры. 2 часа (Теория - 1 час, практика - 1 час).

Т.: Логические игры

П.: Движение и сноровка в различных видах человеческих занятий. Простые подвижные игры: правила и виды. Руммикуб и Мафия. Правила и порядок хода.

5. Абстрактно-логические игры. 2 часа (Теория - 1 час, практика - 1 час).

Т.: Абстрактно-логические игры.

П.: Настольные игры. Разнообразие настольных игр. Парные игры. Игра Цитадель, правила игры. Игры на бумаге (крестики-нолики). 2 Игры: домино, лото.

6. Настольные игры для компании. 2 часа (Теория - 1 час, практика - 1 час).

Т.: Настольные игры для компании.

П.: Ситуативные игры. Парное взаимодействие в игре. Противостояние влиянию. 2 Игры: Цитадель, Мафия. Игра Бэнг.

Раздел 2. Настольные игры второй ступени.

7. Коллекционные карточные игры. 2 часа (Теория - 1 час, практика - 1 час).

Т.: Интеллектуально-познавательные игры.

П.: Правила интеллектуально-познавательных игр. Викторины. Подвижные игры. Игры разных народов. MTG, Берсерк и Бэнг.

8. Стратегические игры. 2 часа (Теория - 1 час, практика - 1 час).

Т.: Настольные игры. Классическая игра, правила игры.

П.: Настольные игры как способы время проведения в семье и компании.

Удовольствие от игры. Стратегические игры.

9. Военно-тактические игры. 2 часа (Теория - 1 час, практика - 1 час).

Т.: Военно-тактические игры.

П.: Ситуативные игры. Парное взаимодействие в игре. Упражнение в отказе на предложение: отказ-обещание, отказ-альтернатива, отказ-отрицание.

10. Кооперативные игры. 2 часа (Теория - 1 час, практика - 1 час).

Т.: Кооперативные игры.

П.: Комплексные игры на картах. Игровые соревнования двух групп. Ограничение игровой территории. Правила игры. Итоговый урок.

11. Американская школа игр. 2 часа (Теория - 1 час, практика - 1 час).

Т.: Американская школа игр.

П.: Новая встреча с игрой. Роли в игре и жизни. Игровая реальность. Серьёзное отношение к игре и игровое отношение к жизни. Американские игры. Итоговый урок.

12. Английская школа игр. 2 часа (Теория - 1 час, практика - 1 час).

Т.: Английская школа игр.

П.: Интеллектуально-познавательные игры. Вопросы на эрудицию и сообразительность. Формулировка вопроса в познавательных играх. Корректные и некорректные вопросы. Подвижные игры. Полуспортивные игры состязания. Подвижные игры для развития ловкости, на развитие силы, реактивности, быстроты, скоростной выносливости.

13. Настольно-ролевые игры. 4 часа (Теория - 1 час, практика - 3 часа).

Т.: Настольно-ролевые игры.

П.: Настольные игры. Игровые действия в настольных играх, передвижение фишек. Ситуативные игры. Групповое взаимодействие в игре. Выбор союзников, договор с партнёром. Комплексные игры. Игровые соревнования групп, правила игры, игровые задания. Новая встреча с игрой. Игровые задачи. Игровая роль и правила игры. Предписания и ограничения. Интеллектуально-познавательные игры. Познавательные игры по различным областям знаний. Итоговый урок.

14. Подготовка тематического турнира 6 часов (Теория - 1 час, практика - 5 часов).

Т.: Тематический турнир (определение, виды)

П.: Подготовка и проведение

ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты достигаются единством учебной и воспитательной деятельности, в соответствии с традиционными российскими духовно-нравственными ценностями, принятыми в обществе правилами и нормами поведения и способствуют процессам самопознания, самовоспитания и саморазвития, формирования внутренней позиции личности.

Достижение результатов обеспечивает: освоение обучающимися социального опыта, основных социальных ролей, соответствующих ведущей деятельности возраста, форм социальной жизни в группах и сообществах, включая семью, группы, сформированные по профессиональной деятельности, а также в рамках социального взаимодействия с людьми из другой культурной среды; способность действовать в условиях неопределенности, повышать уровень своей компетентности через практическую деятельность, в том числе умение учиться у других людей, осознавать в совместной деятельности новые знания, навыки и компетенции из опыта других.

В сфере гражданского воспитания:

- готовность к выполнению обязанностей гражданина и реализации своих прав, уважение прав, свобод и законных интересов других людей;
- готовность к разнообразной совместной деятельности, стремление к взаимопониманию и взаимопомощи;
- активное участие в жизни семьи, организации, местного сообщества, родного края, страны

В сфере патриотического воспитания:

- осознание российской гражданской идентичности в поликультурном и многоконфессиональном обществе, проявление интереса к познанию родного языка, истории, культуры Российской Федерации, своего края, народов России;
- ценностное отношение к достижениям своей Родины – России и родного субъекта Российской Федерации, к науке, искусству, спорту, технологиям, боевым подвигам и трудовым достижениям народа;
- уважение к символам России, государственным праздникам, историческому и природному наследию и памятникам, традициям разных народов, проживающих в родной стране.

В сфере духовно-нравственного воспитания:

- ориентация на моральные ценности и нормы в ситуациях нравственного выбора;
- готовность оценивать свое поведение и поступки, поведение и поступки других людей с позиции нравственных и правовых норм с учетом осознания последствий поступков;
- активное неприятие асоциальных поступков, свобода и ответственность личности в условиях индивидуального и общественного пространства.

В сфере эстетического воспитания:

- осознание важности художественной культуры как средства коммуникации и самовыражения для представителей многих профессий;
- стремление к творческому самовыражению в игре;

- стремление создавать вокруг себя эстетически привлекательную среду вне зависимости от вида игровой деятельности;
- восприимчивость к разным видам искусства, традициям и творчеству своего и других народов, понимание эмоционального воздействия искусства, осознание важности художественной культуры как средства коммуникации и самовыражения;
- понимание ценности отечественного и мирового искусства, роли этнических культурных традиций и народного творчества;
- стремление к самовыражению в разных видах искусства.

В сфере физического воспитания, формирования культуры здоровья и эмоционального благополучия:

- осознание ценности жизни;
- осознание необходимости соблюдения правил безопасности в любой игре;
- ответственное отношение к своему здоровью и установка на здоровый образ жизни;
- способность адаптироваться к стрессовым ситуациям в игре;
- осознание последствий и неприятие вредных привычек (употребление алкоголя, наркотиков, курение) и иных форм вреда для физического и психического здоровья;
- соблюдение правил безопасности, в том числе навыков безопасного поведения в интернет-среде;
- умение осознавать эмоциональное состояние себя и других, умение управлять собственным эмоциональным состоянием;
- сформированность навыка рефлексии, признание своего права на ошибку и такого же права другого человека.

В сфере трудового воспитания:

- осознание важности трудолюбия, обучения труду;
- установка на активное участие в решении практических задач (в рамках семьи, образовательной организации, города, края) технологической и социальной сферы деятельности, способность инициировать, планировать и самостоятельно выполнять такого рода деятельность;
- интерес к практическому изучению профессий и труда различного рода, в том числе на основе применения изучаемого предметного знания;
- осознание важности обучения на протяжении всей жизни для успешной профессиональной деятельности и развитие необходимых умений для этого;
- готовность адаптироваться в профессиональной среде;
- уважение к труду и результатам трудовой деятельности.

В сфере экологического воспитания:

- ориентация на применение знаний из социальных и естественных наук для решения задач в области окружающей среды, планирования поступков и оценки их возможных последствий для окружающей среды;
- осознание потенциального ущерба природе, который сопровождает ту или иную деятельность, и необходимости минимизации этого ущерба;
- активное неприятие действий, приносящих вред окружающей среде;
- осознание своей роли как ответственного гражданина и потребителя в условиях взаимосвязи природной, технологической и социальной сред:

– готовность к участию в практической деятельности экологической направленности.

В сфере понимания ценности научного познания:

- овладение языковой и читательской культурой как средством познания мира;
- овладение основными навыками проектной и исследовательской деятельности в процессе изучения различных видов игр;
- ориентация в деятельности на современную систему научных представлений об основных закономерностях развития человека, природы и общества, взаимосвязях человека с природной и социальной средой.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Универсальные учебные действия (далее – УУД) позволяют формировать целостную научную картину мира и способы деятельности, обеспечивающие возможность применения результатов обучения и воспитания в учебной, познавательной и социальной практике.

Познавательные УУД:

1) базовые логические действия:

- выявлять и характеризовать существенные признаки объектов (явлений);
- устанавливать существенный признак классификации, основания для обобщения и сравнения, критерии проводимого анализа;
- с учетом предложенной задачи выявлять закономерности и противоречия в рассматриваемых фактах, данных и наблюдениях;
- предлагать критерии для выявления закономерностей и противоречий;
- выявлять дефициты информации, данных, необходимых для решения поставленной задачи;
- выявлять причинно-следственные связи при изучении явлений и процессов;
- делать выводы с использованием дедуктивных и индуктивных умозаключений, умозаключений по аналогии, формулировать гипотезы о взаимосвязях;
- самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учетом самостоятельно выделенных критериев);

2) базовые исследовательские действия:

- использовать вопросы как исследовательский инструмент познания;
- формулировать вопросы, фиксирующие разрыв между реальным и желательным состоянием ситуации, объекта, самостоятельно устанавливать искомое и данное;
- формировать гипотезу об истинности собственных суждений и суждений других, аргументировать свою позицию, мнение;
- проводить по самостоятельно составленному плану опыт, несложный эксперимент, небольшое исследование по установлению особенностей объекта изучения, причинно-следственных связей и зависимостей объектов между собой;
- оценивать на применимость и достоверность информации, полученной в ходе исследования (эксперимента);
- самостоятельно формулировать обобщения и выводы по результатам проведенного наблюдения, опыта, исследования, владеть инструментами оценки достоверности полученных выводов и обобщений;

– прогнозировать возможное дальнейшее развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях, выдвигать предположения об их развитии в новых условиях и контекстах;

3) работа с информацией

– применять различные методы, инструменты и запросы при поиске и отборе информации или данных из источников с учетом предложенной учебной задачи и заданных критериев;

– выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;

– находить сходные аргументы (подтверждающие или опровергающие одну и ту же идею, версию) в различных информационных источниках;

– самостоятельно выбирать оптимальную форму предоставления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иной графикой и их комбинациями;

– оценивать надежность информации по критериям, предложенным педагогическим работником или сформулированным самостоятельно;

– эффективно запоминать и систематизировать информацию.

Коммуникативные УУД:

Овладение системой универсальных учебных коммуникативных действий обеспечивает сформированность социальных навыков и эмоционального интеллекта обучающихся.

1) общение:

– воспринимать и формулировать суждения, выражать эмоции в соответствии с целями и условиями общения;

– выражать себя (свою точку зрения) в устных и письменных текстах;

– распознавать невербальные средства общения, понимать значение социальных знаков, знать и распознавать предпосылки конфликтных ситуаций и смягчать конфликты, вести переговоры;

– понимать намерения других, проявлять уважительное отношение к собеседнику и в корректной форме формулировать свои возражения;

– в ходе диалога и (или) дискуссии задавать вопросы по существу обсуждаемой темы и высказывать идеи, нацеленные на решение задачи и поддержание благожелательности общения;

– сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций;

– публично представлять результаты выполненного опыта (эксперимента, исследования, проекта);

– самостоятельно выбирать формат выступления с учетом задач презентации и особенностей аудитории и в соответствии с ним составлять устные и письменные тексты с использованием иллюстративных материалов;

2) совместная деятельность:

– понимать и использовать преимущества командной и индивидуальной работы при решении конкретной проблемы, обосновывать необходимость применения групповых форм взаимодействия при решении поставленной задачи;

- принимать цель совместной деятельности, коллективно строить действия по ее достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;
- уметь обобщать мнения нескольких людей, проявлять готовность руководить, выполнять поручения, подчиняться;
- планировать организацию совместной работы, определять свою роль (с учетом предпочтений и возможностей всех участников взаимодействия), распределять задачи между членами команды, участвовать в групповых формах работы (обсуждения, обмен мнениями, «мозговые штурмы» и иные);
- выполнять свою часть работы, достигать качественного результата по своему направлению и координировать свои действия с другими членами команды;
- оценивать качество своего вклада в общий продукт по критериям, самостоятельно сформулированным участниками взаимодействия;
- сравнивать результаты с исходной задачей и вклад каждого члена команды в достижение результатов, разделять сферу ответственности и проявлять готовность к предоставлению отчета перед группой.

Регулятивные УУД:

Овладение системой универсальных учебных регулятивных действий обеспечивает формирование смысловых установок личности (внутренняя позиция личности) и жизненных навыков личности (управления собой, самодисциплины, устойчивого поведения).

1) самоорганизация:

- выявлять проблемы для решения в жизненных и учебных ситуациях;
- ориентироваться в различных подходах принятия решений (индивидуальное, принятие решения в группе, принятие решений группой);
- самостоятельно составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учетом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать предлагаемые варианты решений;
- составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учетом получения новых знаний об изучаемом объекте; – делать выбор и брать ответственность за решение;

2) самоконтроль:

- владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;
- давать адекватную оценку ситуации и предлагать план ее изменения;
- учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам;
- объяснять причины достижения (не достижения) результатов деятельности, давать оценку приобретенному опыту, уметь находить позитивное в произошедшей ситуации;
- вносить коррективы в деятельность на основе новых обстоятельств, изменившихся ситуаций, установленных ошибок, возникших трудностей;
- оценивать соответствие результата цели и условиям;

3) эмоциональный интеллект:

- различать, называть и управлять собственными эмоциями и эмоциями других;
- выявлять и анализировать причины эмоций;

- ставить себя на место другого человека, понимать мотивы и намерения другого;
- регулировать способ выражения эмоций;

4) принятие себя и других:

- осознанно относиться к другому человеку, его мнению;
- признавать свое право на ошибку и такое же право другого;
- принимать себя и других, не осуждая;– открытость себе и другим;
- осознавать невозможность контролировать все вокруг.

В результате изучения программы, учащиеся **научатся**:

- играть во все игры, предложенные в программе;
- грамотно объяснять правила любой игры, предложенной в программе;
- организовывать и проводить турниры по настольным играм;
- придумывать свои миры, и проводить по ним ролевые игры.

Формы контроля:

- обсуждение,
- проведение партий в настольные игры,
- устный опрос, викторина;
- квест
- игровой турнир.

Уровень освоения программы	Критерии оценки			
	Знание основных терминов и понятий	Владение основами игр и их правилами	Владение основами моделирования, описания и оформления продукта	Владение основами проведения игр, возможность создания своего продукта
Базовый	овладел менее чем ½ объема знаний, предусмотренных программой	овладел менее чем ½ объема знаний, предусмотренных программой	овладел менее чем ½ объема знаний, предусмотренных программой	овладел менее чем ½ объема знаний, предусмотренных программой
Повышенный	овладел более чем 50% объема знаний, предусмотренных программой	овладел более чем 50% объема знаний, предусмотренных программой	овладел более чем 50% объема знаний, предусмотренных программой	овладел более чем 50% объема знаний, предусмотренных программой
Высокий	освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой	освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой	освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой	освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Форма занятия	Форма контроля	Цифровые ресурсы
		Всего	Теория	Практика			
I	Настольные игры и их роль.	2	1	1	<i>Игра</i>	Устный опрос	www.ludology.ru
1	Первая встреча с игрой. Многообразие игр. Настольные игры. Комплексные игры на местности				<i>Игра</i>		www.printfun.ru
2	Техника безопасности на местности Ситуативно-ролевые игры				<i>Игра</i>		
II	Игры на тематику животных.	2	1	1	<i>Игра</i>		
1	Игры на тематику животных. Интеллектуально-познавательные игры. Навыки игры в Зоолорето				<i>Игра</i>		
2	Соревнования. Правила викторины. Название правил настольных игр по животным				<i>Игра</i>		
III	Экономические игры	2	1	1	<i>Игра</i>	викторина	
1	Экономические игры. Роль экономических игр. Колонизаторы				<i>Игра</i>		
2	Основные правила стратегических игр Правила построения города и ресурсов			4	<i>Игра</i>		
IV	Логические игры	2	1	1	<i>Игра</i>	Квест	
1	Логические игры. Движение и сноровка в играх. Простые подвижные игры				<i>Игра</i>		
2	Руммикуб и Мафия. Правила и порядок хода				<i>Игра</i>		
V	Абстрактно-логические игры	2	1	1	<i>Игра</i>		
1	Абстрактно-логические игры. Настольные игры. Разнообразие настольных игр.				<i>Игра</i>		
2	Парные игры. Игра Цитадель, правила игры. Игры на бумаге (крестики-нолики). Игры: домино, лото.				<i>Игра</i>		
VI	Настольные игры для компании	2	1	1	<i>Игра</i>	викторина	www.rolemaster.ru
1	Настольные игры для компании. Ситуативные игры. Парное взаимодействие в игре.				<i>Игра</i>		
2	Противостояние влиянию. Игры: Цитадель, Мафия.				<i>Игра</i>		
VII	Коллекционные карточные игры	2	1	1	<i>Игра</i>		
1	Коллекционные карточные игры. Правила				<i>Игра</i>		

	интеллектуально-познавательных игр.						
2	Викторины. Подвижные игры. Игры разных народов. MTG, Берсерк и Бэнг				<i>Игра</i>		
VIII	Стратегические игры	2	1	1	<i>Игра</i>		
1	Стратегические игры				<i>Игра</i>		
2	Настольные игры как способы время проведения в семье и компании. Настольные игры как способы время проведения в семье и компании.				<i>Игра</i>		
IX	Военно-тактические игры	2	1	1	<i>Игра</i>	викторина	
1	Военно-тактические игры				<i>Игра</i>		
2	Ситуативные игры. Парное взаимодействие в игре. Упражнение в отказе на предложение: отказ-обещание, отказ-альтернатива, отказ-отрицание				<i>Игра</i>		
X	Кооперативные игры	2	1	1	<i>Игра</i>	опрос	
1	Кооперативные игры. Комплексные игры на картах				<i>Игра</i>		
2	Игровые соревнования двух групп. Ограничение игровой территории				<i>Игра</i>		
XI	Американская школа игр	2	1	1	<i>Игра</i>	опрос	
1	Американская школа игр. Новая встреча с игрой				<i>Игра</i>		
2	Роли в игре. Игровая реальность				<i>Игра</i>		
XII	Английская школа игр	2	1	1	<i>Игра</i>		
1	Английская школа игр. Интеллектуально-познавательные игры				<i>Игра</i>		
2	Подвижные игры. Вопросы на эрудицию и движение				<i>Игра</i>		
XIII	НРИ	4	1	3	<i>Игра</i>	опрос	
1	Настольно-ролевые игры				<i>Игра</i>		
2	НРИ. Игровые задачи				<i>Игра</i>		
3	Игровая роль и правила игры.						
4	Интеллектуально-познавательные игры						
XIV	Подготовка тематического турнира	6	1	5	<i>Игра</i>	турнир	
1	Подготовка тематического турнира				<i>Игра</i>		
2	Тематический турнир. Подготовка и проведение				<i>Игра</i>		
	Общее количество часов по программе	34	14	20			

Информационное обеспечение программы

1. Кузнецов А. Е. Книга организатора, 2009.
2. Полные правила игры «Magic: the gathering», 2014.
3. Руководство игрока «Dungeons & Dragons 5», 2014.
4. www.rolemancer.ru – российский портал настольных и ролевых игр.
5. www.ludology.ru – информационный сайт об истории и развитии игр.
6. www.printfun.ru – настольные игры на бумаге.