

Департамент труда и социальной защиты населения г. Москвы
Государственное бюджетное образовательное учреждение
г. Москвы
Центр реабилитации и образования №7

Рассмотрено
на заседании

педагогического совета

Пр.№1 от 17.07.26г.

Марков П.

Согласовано

Зам. директора по УВР

И.В. Рибелка

«*17*» *июль* 2026г.

Утверждаю

Директор ГБОУ ЦРО № 7

С.А. Войтас

«*17*» *июль* 2026г.



Рабочая программа
комплексной реабилитации
«Игровой клуб»
(социально-педагогическая реабилитация)
1-11 класс
2026-2027 учебный год

Составитель:
Специалист по социальной работе
ГБОУ ЦРО №7 г. Москвы
Андреева Н.А.

Пояснительная записка

Рабочая программа «Игровой клуб» для 1-11 классов составлена в соответствии с нормативными документами:

1. ФГОС начального общего образования (утвержден приказом от 6 октября 2009 года №373 (зарегистрирован Минюстом России 22 декабря 2009 года №15785)
2. ФГОС основного общего образования (утвержден: приказом Министерства просвещения РФ от 31 мая 2021 г. № 287 (зарегистрирован Минюстом России 5 июля 2021 года № 64101).
3. ФГОС среднего общего образования (утвержден: приказом Министерства просвещения РФ от 31 мая 2021 г. № 287 (зарегистрирован Минюстом России 5 июля 2021 года № 64101).
4. Учебным планом ГБОУ ЦРО №7 г. Москвы за 2025-2026 учебный год.

Рабочая программа модифицирована в соответствии с особенностью рабочего графика ГБОУ ЦРО №7: сменным контингентом учащихся и календарным планом-графиком, утверждённым ДТСЗН г. Москвы.

Актуальность программы обусловлена потребностью общества в развитии нравственных, познавательных и коммуникабельных качеств личности человека. Во время занятий у ребенка происходит становление развитых форм самосознания, самоконтроля и самооценки. Важным аспектом программы является высокий уровень социализации и социальной адаптации ребенка в коллективе благодаря игровым механизмам. Отсутствие отметок снижает тревожность и необоснованное беспокойство учащихся, исчезает боязнь ошибочных ответов. В результате у детей формируется отношение к данным занятиям как к средству развития своей личности. Данная программа состоит из системы дидактических и развивающих игр. На занятиях применяются занимательные и доступные для понимания игры-ассоциации, логические игры, игры – стратегии, игры на координацию, игры на скорость реакции и внимательность. Игры подбираются в соответствии с возрастом и возможностями учеников.

Основное время на занятиях занимает самостоятельное решение детьми поисковых задач. Благодаря этому у детей формируются умения самостоятельно действовать, принимать решения, управлять собой в сложных ситуациях.

На каждом занятии проводится коллективное обсуждение решения задачи определенного вида. На этом этапе у детей формируется такое важное качество, как осознание собственных действий, самоконтроль, возможность дать отчет в выполняемых шагах при решении задач любой трудности.

На каждом занятии после самостоятельной работы проводится коллективная проверка решения задач. Такой формой работы создаются условия для нормализации самооценки у всех детей, а именно: повышения самооценки у детей, у которых хорошо развиты мыслительные процессы, но учебный материал усваивается в классе плохо за счет отсутствия, например, внимания. У других детей может происходить снижение

самооценки, потому что их учебные успехи продиктованы, в основном, прилежанием и старательностью.

В курсе используются игры разной сложности, поэтому слабые дети, участвуя в занятиях, могут почувствовать уверенность в своих силах (для таких учащихся подбираются игры, в которые они могут играть успешно).

Ребенок на этих занятиях сам оценивает свои успехи. Это создает особый положительный эмоциональный фон: раскованность, интерес, желание научиться выполнять предлагаемые задания.

Важным компонентом рассматриваемой программы является работа ребенка в коллективе. На занятии используются игры, где каждый игрок играет сам за себя, но в процессе игры неизбежно коммуницирует с другими игроками либо играет в команде, где победа является общим достижением. Данный механизм способствует активному развитию социализации и социальной адаптации воспитанников.

Педагогическая целесообразность данного курса для обучающихся обусловлена их возрастными особенностями: разносторонними интересами, любознательностью, увлеченностью, инициативностью. Данная программа призвана расширить творческий потенциал ребенка, обогатить словарный запас, сформировать нравственно - эстетические чувства, развить навыки, полезные в повседневной жизни: память, внимательность, устный счет, логическое и стратегическое мышление, критическое мышление, воображение, коммуникативные навыки, умение работать в команде. Благодаря играм ребенок учится регулировать свою эмоционально-волевую сферу, соблюдать заданные правила.

Цели и задачи курса

Цель: Формирование творческой индивидуальности обучающихся

Задачи:

- выявить интересы, склонности, способности, возможности обучающихся к различным видам деятельности;
- оказать помощь в поисках «себя»;
- развить опыт творческой деятельности, творческих способностей;
- развить опыт неформального общения, взаимодействия, сотрудничества;
- Воспитывать доброжелательность и контактность в отношениях со сверстниками, навыки коллективной творческой деятельности, ответственное отношение к результатам своей работы и работы всего коллектива.

Личностные и метапредметные результаты освоения курса

Планируемые результаты:

Приобретение школьником социальных знаний (об общественных нормах, устройстве общества, о социально одобряемых и неодобряемых формах поведения в обществе и т. п.), первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни.

Личностными результатами изучения программы является формирование следующих умений:

- Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).
- В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

Метапредметными результатами изучения данной программы являются формирование следующих универсальных учебных действий (УУД).

Регулятивные УУД:

- Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.
- Проговаривать последовательность действий.
- Учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с определённой игрой.
- Учиться работать по предложенному учителем плану.
- Учиться отличать верно выполненное задание от неверного.
- Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

Познавательные УУД:

- Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.
- Делать предварительный отбор источников информации: ориентироваться в правилах конкретной игры.
- Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя схемы, таблицы, правила игр и другие источники, свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.
- Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всего класса.
- Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать предметы и объекты по классам, видам, предназначениям.
- Преобразовывать информацию из одной формы в другую: составлять рассказы на основе простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

Коммуникативные УУД:

- Донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- Слушать и понимать речь других.
- Читать и пересказывать текст.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения и следовать им.
- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Предметными результатами изучения программы являются формирование следующих умений:

- описывать признаки предметов и узнавать предметы по их признакам;
- выделять существенные признаки предметов;
- сравнивать между собой предметы, явления;
- обобщать, делать несложные выводы;

- классифицировать явления, предметы;
- определять последовательность событий;
- судить о противоположных явлениях;
- давать определения тем или иным понятиям;
- определять отношения между предметами типа «род» - «вид»;
- выявлять функциональные отношения между понятиями;
- выявлять закономерности и проводить аналогии.
- соблюдать правила игры;
- принимать очередность хода без нарушений (контроль импульсивности);
- адекватно реагировать на замечания других игроков. Ребенок соблюдает очередность хода
- сотрудничать с другими игроками для победы в игре;
- уважать успехи соперников;
- преодолевать социальную изоляцию благодаря работе в группах (группы по 4-6 человек);
- контролировать эмоций (при проигрыше - отказ от агрессии, обвинений, доведение игры до конца, даже при неудачных ходах, принятие ответственности за собственные решения);
- меньше тревожиться в соревновательных ситуациях;
- проживать ситуации успеха в случае победы, что формирует более высокую самооценку.

Формы занятий:

- по количеству детей, участвующих в занятии: коллективная, групповая;
- по особенностям коммуникативного взаимодействия: игра с одним партнером, игра в группе (часть класса), игра в коллективе (весь класс);
- по дидактической цели: вводные занятия, занятия по углублению знаний, занятия по тренировке навыков, занятия по закреплению знаний и навыков.

Содержание программы

Режим занятий:

Продолжительность занятий: 40 минут.

Виды деятельности: игровая, познавательная.

Система занятий по курсу «Игровой клуб» позволяет решать следующие аспекты: познавательный, развивающий, воспитывающий, профориентационный.

Познавательный аспект:

- формирование и развитие различных видов памяти, внимания, воображения, а также логического мышления;
- формирование и развитие общеучебных умений и навыков.

Развивающий аспект:

- создать условия для развития мышления в ходе усвоения таких приемов мыслительной деятельности, как умение анализировать, сравнивать, синтезировать, выделять главное, доказывать и опровергать, делать умозаключения, выстраивать стратегии и тактики поведения;
- способствовать развитию пространственного восприятия и сенсорно-моторной координации.

Воспитывающий аспект:

- воспитание системы межличностных отношений.

Профориентационный аспект:

- программа предоставляет детям и подросткам возможность интерактивного моделирования профессиональной деятельности в игровом формате, что способствует расширению кругозора в сфере профессий, а также способствует осознанному определению профессиональных склонностей.

Календарно-тематическое планирование.

1-4 класс (3 занятия в неделю)

№	Тема занятия	Планируемая дата
1	Игра на знакомство «Коммуникаторы», игра «Шахматы на память»	
2	Игры на память и внимательность из серии «МЕМО»	
3	Стратегические игры: «Спящие королевы», «Корова 006»	
4	Подвижные игры	
5	Игра - викторина «Профессии и специальности»	
6	Игра «Медовод», игра «День сырка»	
7	Игра «Чудесные башни», игра «Почта»	
8	Игра на развитие воображения «Имаджинариум» - командный вариант	
9	Командный турнир – соревнование по пройденным играм «День сырка», «Медовод», «Цветные шахматы»	

5 - 8 класс (3 занятия в неделю)

№	Тема занятия	Планируемая дата
1	Игра на знакомство «Коммуникаторы», игра «Верю не верю»	
2	Игра «Дикие джунгли»	
3	Игры на внимательность «Твинити», «Чупер»	
4	Командная игра «Длина волны»	
5	Стратегическая игра «Эволюция»	
6	Профориентационная игра «Бункер»	
7	Игра на координацию «Тако, кот, коза, сыр, пицца»	
8	Командная игра «Азуль»	
9	Командный турнир – соревнование по пройденным играм «Твинити», «Чупер», «Тако, кот, коза, сыр, пицца»	

9 – 11 класс (3 занятия в неделю)

№	Тема занятия	Планируемая дата
1	Игра на знакомство «Коммуникаторы», игра «Верю не верю»	
2	Игра «Дикие джунгли»	
3	Игры на внимательность «Твинити», «Чупер»	
4	Командная игра «Длина волны»	

5	Стратегическая игра «Эволюция»	
6	Профориентационная игра «Бункер»	
7	Игра на координацию «Тако, кот, коза, сыр, пицца»	
8	Командная игра «Азуль»	
9	Командный турнир – соревнование по пройденным играм «Коммуникаторы», «Чуппер», «Твиннити»,	

1- 4 класс (2 занятия в неделю)

№	Тема занятия	Планируемая дата
1	Игра на знакомство «Коммуникаторы», игра «Цветные шахматы»	
2	Игры на память и внимательность из серии «МЕМО»	
3	Стратегические игры: «Спящие королевы», «Корова 006»	
4	Подвижные игры	
5	Игра - викторина «Профессии и специальности»	
6	Игра «Медовод», игра «День сырка»	

5 - 8 класс (2 занятия в неделю)

№	Тема занятия	Планируемая дата
1	Игра на знакомство «Коммуникаторы», игра «Верю не верю»	
2	Игра «Дикие джунгли»	
3	Игры на внимательность «Твиннити», «Чупер»	
4	Командная игра «Длина волны»	
5	Стратегическая игра «Эволюция»	
6	Профориентационная игра «Бункер»	

9 – 11 класс (2 занятия в неделю)

№	Тема занятия	Планируемая дата
1	Игра на знакомство «Коммуникаторы», игра на координацию «Тако, кот, коза, сыр, пицца»	
2	Игра «Дикие джунгли»	
3	Игры на внимательность «Твиннити», «Чупер»	
4	Командная игра «Длина волны»	
5	Стратегическая игра «Эволюция»	
6	Профориентационная игра «Бункер»	

1-4 классы (1 занятие в неделю)

№	Тема занятия	Планируемая
----------	---------------------	--------------------

		дата
1	Игра на знакомство «Коммуникаторы», игра «Цветные шахматы»	
2	Игры на память и внимательность из серии «МЕМО»	
3	Стратегические игры: «Спящие королевы», «Корова 006»	

5-8 классы (1 занятие в неделю)

№	Тема занятия	Планируемая дата
1	Игра на знакомство «Коммуникаторы», игра «Верю не верю»	
2	Игра «Дикие джунгли»	
3	Профориентационная игра «Бункер»	

9-11 классы (1 занятие в неделю)

№	Тема занятия	Планируемая дата
1	Игра на знакомство «Коммуникаторы», игра «Верю не верю»	
2	Игра «Дикие джунгли»	
3	Профориентационная игра «Бункер»	

Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Название темы	Форма проведения	Планируемые результаты
Знакомство, командообразование 2 часа для 1-4 классов (3 занятия в неделю), 1 час для 1-4 классов (1,2 занятия в неделю); 4 часа для 5-8 классов (3 занятия в неделю), 2 часа для 5-8 классов (2 занятия в неделю), 1 час для 5-8 классов (1 занятие в неделю); 4 часа для 9-11 классов (3 занятия в неделю), 2 часа для 9-11 классов (2 занятия в неделю), 1 час для 9-11 классов (1 занятие в неделю)			
1	Знакомство, кооперативные игры	Игры: «Коммуникаторы»	1.Интерактивное знакомство, получение более полной информации учеников друг о друге 2.Сплочение коллектива за счет командной формы игры, развитие командной координации 3.Снижение коммуникативной тревожности — готовность выступать перед группой даже при ограниченном словарном запасе, готовность брать на себя роль ведущего. Игра «Коммуникаторы» 1. Снятие психологических барьеров: преодоление страха публичных ответов и неловкости в общении через игровую атмосферу. 2. Формирование командного духа: развитие чувства принадлежности к группе и укрепление доверия между участниками. 3. Повышение уверенности в себе: укрепление веры в свою интуицию и способность понимать окружающих. 4. Развитие навыков невербального взаимодействия, умения «слышать» и прогнозировать реакцию партнера. 5. Тренировка интуитивного мышления, скорости анализа и синтеза информации в условиях дефицита времени. 6.Формирование умения мгновенно принимать решения и управлять своими эмоциональными реакциями. 7.Развитие наблюдательности: совершенствование способности подмечать детали поведения и паттерны мышления других людей. 8. Укрепление кратковременной памяти и способности к логическому построению догадок.

2.	Командные игры	«Длина Волны» «Имаджинариум» «Азуль»	1. Развитие коммуникативных навыков, навыков работы в команде. 2. Сплочение коллектива, создание коллективного "мы". 3. Развитие групповой сплоченности. 4. Оптимизация ролевого взаимодействия: осознание сильных сторон своих и других участников, самоидентификация с ролью ("я — генератор идей", "я — тактик", «у меня хорошая реакция»), как следствие - верное распределение до 80% задач по компетенциям участников, гибкая ротация функций — добровольная и быстрая смена лидера при переходе между этапами, добровольная передача ответственности Игра «Длина волны» 1. Развитие эмпатии и понимания: формирование умения понимать намерения, замыслы и ход мысли других людей. 2. Осознание индивидуальности восприятия: понимание того, что один и тот же объект может восприниматься по-разному. 3. Формирование командного духа: развитие чувства ответственности за общий результат и укрепление социальных связей. 4. Преодоление боязни публичных выступлений при объяснении своих версий. 5. Развитие навыков активного слушания и конструктивного диалога. 6. Формирование навыков дедукции, логического анализа и синтеза информации для принятия решения. 7. Формирование навыка принимать коллективные решения в условиях неопределенности и ограниченного времени. 8. Развитие критического мышления: способность оценивать различные версии и находить компромиссы. 9. Формирование стратегического мышления: умение выстраивать тактику игры, анализировать подсказки и управлять рисками. 10. Развитие ассоциативного мышления: способность находить связи между абстрактными понятиями и конкретными примерами.

			Игра «Имаджинариум» - командный вариант 1. Развитие ассоциативного и метафорического мышления - умение строить неочевидные связи между визуальными образами и абстрактными понятиями (например, объяснение карты "летающий слон" через "преодоление невозможного"). 2. Формулирование сложных аналогий с использованием сравнений, гипербол, символов. 3. Стимуляция воображения и креативности - генерация оригинальных трактовок изображений, выходящих за рамки стереотипов. 4. В командной версии игроки одной команды должны договориться о выборе карты для ассоциации, о формулировке ассоциации, о версии при выборе возможного правильного ответа, что развивает коммуникативные навыки, командный дух, чувства ответственности за общий результат Игра «Азуль» 1. Развитие эмоционально-волевой сферы: формирование умения достойно принимать как победу, так и поражение, развитие усидчивости и концентрации внимания в процессе решения игровых задач. 2. Формирование коммуникативных навыков: развитие навыков взаимодействия в малой группе (2–4 человека), умения обсуждать игровые стратегии, уважать мнение соперников и соблюдать правила коллективной игры. 3. Развитие эстетического восприятия: воспитание чувства прекрасного через знакомство с эстетикой мавританских орнаментов и создание гармоничных цветовых комбинаций. 4. Развитие навыков стратегического планирования своих действий на несколько шагов вперед, умения прогнозировать результаты своих решений и корректировать тактику в зависимости от меняющейся игровой ситуации. 5. Развитие логического и аналитического мышления, формирование умения анализировать игровое поле, сравнивать различные варианты ходов и
--	--	--	---

			выбирать оптимальный; развитие пространственного мышления и навыков комбинаторики. 6. Формирование умения четко и аргументированно излагать свои мысли, объяснять принятые решения и стратегию.
Развивающие игры: 5 часов для 1-4 классов (3 занятия в неделю), 4 часа для 1-4 классов (2 занятия в неделю); 3 часа для 1-4 классов (1 занятие в неделю); 5 часов для 5-8 классов (3 занятия в неделю), 4 часа для 5-8 классов (2 занятия в неделю), 2 часа для 5-8 классов (1 занятие в неделю); 5 часов для 9-11 классов (3 занятия в неделю), 4 часа для 9-11 классов (2 занятия в неделю), 2 часа для 9-11 классов (1 занятие в неделю)			
3.	Игры на развитие памяти и внимания	Игра «МЕМО» (разные темы) «Чупер», «Твинити» «Шахматы на память» «День сырка»	Игра «Мемо» 1. Увеличение объема запоминаемой визуальной информации (карточки с изображениями), повышение точности воспроизведения локализации парных карточек. Ребенок запоминает расположение ≥ 5 пар карточек за раунд. 2. Стимуляция концентрации внимания: умение удерживать фокус на игровом поле в течение всего раунда (10 - 15 мин). 3. Формирование пространственного мышления - запоминание схемы расположения карточек на столе. 1. Расширение кругозора, представлений о мире (тематические наборы: достопримечательности, животные, произведения искусства, изобретения, космос и др.) при разборе выигранных картинок (в инструкции есть описания каждой пары карт) 2. Обогащение словарного запаса – освоение новых терминов и понятий по темам. Игра «Чупер» 1. Развитие стрессоустойчивости: формирование умения сохранять концентрацию и принимать решения в условиях дефицита времени и соревновательного давления. 2. Воспитание здорового азарта и принятия поражения: умение радоваться успехам других и спокойно относиться к проигрышам в динамичной игре, сохранять присутствие духа для достижения хорошего конечного итогового результата

			3. Стимулирование познавательной активности: формирование интереса к логическим задачам через яркий, «вкусный» игровой сюжет со сладостями. 4. Развитие самодисциплины: умение сдерживать импульсивные реакции и действовать по правилам даже в азартной обстановке. 5. Развитие навыков быстрого и четкого вербального реагирования, умения громко и понятно называть общий признак. 6. Тренировка зрительного восприятия, оперативной памяти и логического мышления через анализ и сравнение карт. 7. Формирование навыка быстрого переключения внимания между несколькими визуальными характеристиками объектов. 8. Развитие аналитического мышления: совершенствование способности быстро выделять общие свойства (цвет, форма, количество) в хаотичном потоке информации. 9. Закрепление знаний о цветах, формах и количественном счете в увлекательной, соревновательной форме. 10. Тренировка скорости реакции: значительное улучшение времени ответа на визуальный стимул через регулярную игровую практику. 11. Применение навыков в жизни: использование умения быстро анализировать визуальную информацию и мгновенно принимать решения в учебной и повседневной деятельности. Игра «Твиннити» 1. Развитие стрессоустойчивости: формирование умения сохранять самообладание и концентрацию в условиях высокой скорости и соревновательного напряжения. 2. Воспитание здорового соперничества и командного духа: умение радоваться успехам других и достойно принимать поражения благодаря наличию трех режимов игры (соревновательный, командный, кооперативный). 3. Повышение уверенности в своих когнитивных способностях: преодоление страха ошибиться в условиях ограниченного времени через игровую практику. 4. Развитие произвольности и самоконтроля: умение сдерживать импульсивные реакции и
--	--	--	--

			действовать строго по правилам в азартной обстановке. 5. Развитие навыков быстрой вербализации решения. 6. Тренировка зрительного восприятия, оперативной памяти и логического мышления через анализ и сравнение сложных узоров. 7. формирование навыка быстрого переключения внимания между несколькими визуальными объектами и мгновенной мобилизации ресурсов. 8. Развитие аналитического мышления: совершенствование способности быстро выделять общие и различные свойства в хаотичном потоке визуальной информации. 9. Развитие сенсорных эталонов и внимания: закрепление навыков различения форм, линий и цветовых комбинаций в увлекательной, соревновательной форме. 10. Тренировка зрительно-моторной координации: значительное улучшение скорости реакции и синхронизации действий глаз и рук через регулярную игровую практику. 11. Применение навыков в жизни: использование умения быстро анализировать визуальную информацию и мгновенно принимать решения в учебной и повседневной деятельности. «Шахматы на память» 1. Развитие усидчивости и терпения: формирование способности к длительной концентрации на задаче и выполнению последовательных действий. 2. Воспитание хладнокровия и самообладания: формирование умения сохранять спокойствие и принимать взвешенные решения даже в условиях неопределенности. 3. Повышение уверенности в своих когнитивных силах: преодоление страха перед сложными интеллектуальными задачами, укрепление веры в возможности своей памяти. 4. Развитие навыков самоорганизации: умение планировать свои действия по запоминанию и воспроизведению информации. 5. Тренировка зрительной памяти и внимания, развитие способности к
--	--	--	--

			запоминанию и воспроизведению пространственного расположения объектов, а также формирование навыков распознавания образов и паттернов. 6. Развитие навыков самоконтроля и самооценки, умения анализировать свои ошибки и корректировать стратегию запоминания. 7. Развитие логического и стратегического мышления: совершенствование способности планировать ходы, предугадывать действия соперника и выстраивать долгосрочную стратегию. 8. Развитие зрительной памяти и внимания: значительное улучшение способности к кратковременному и долговременному запоминанию визуальной информации. 9. Тренировка пространственного мышления: формирование навыков ориентации на плоскости и мысленного воспроизведения пространственных конфигураций. 10. Применение навыков в жизни: использование техник запоминания и концентрации в учебной деятельности, а также развитие аналитических способностей для решения повседневных задач. «День сырка» 1. Формирование стрессоустойчивости и принятия риска – умение сохранять самообладание при принятии решений в условиях неопределённости, когда успех зависит от случайности (бросок кубика). 2. Воспитание ответственности за свой выбор – принятие последствий каждого решения (взять карту или удалить), включая возможность выбывания из игры после трёх мышеловок. 3. Развитие честности и самоконтроля – умение не подсматривать карты во время «тайного просмотра» и уважать правила игры. 4. Формирование позитивного отношения к обучению – развитие интереса к счёту через игровую форму. 5. Развитие вычислительных навыков – тренировка устного счёта (подсчёт сырных дырок на набранных картах). 6. Совершенствование памяти и внимания – запоминание расположения карт в ряду во время «тайного просмотра» и отслеживание открытых карт соперников.
--	--	--	--

			7. Развитие вероятностного мышления – формирование понимания, что карты с бóльшим числом дырок чаще содержат мышеловки, и умение оценивать риски. 8. Тренировка логического мышления – способность анализировать игровую ситуацию и выбирать оптимальную стратегию (какую карту подсмотреть, взять или удалить).
4.	Игры на развитие координации и реакции	Игры: «Дикие джунгли» «Тако, кот, коза, сыр, пицца»	1. Развитие точности мелкой моторики. 2. Улучшение зрительно-моторной координации. 3. Развитие пространственного мышления и прогнозирования. 4. Формирование элементарной стратегии. Игра «Дикие джунгли» 1. Развитие саморегуляции и эмоционального контроля: формирование умения управлять своими эмоциями в условиях соревнования и дефицита времени, а также адекватно воспринимать победу и поражение. 2. Воспитание волевых качеств: развитие целеустремленности и настойчивости для достижения цели (первым избавиться от всех карт). 3. Формирование коммуникативной культуры: развитие навыков позитивного общения, уважения к соперникам и принятия общих правил в коллективной игре. 4. Развитие познавательных процессов: существенное улучшение концентрации и устойчивости внимания, зрительной памяти и скорости мышления (необходимо мгновенно сличать узоры). 5. Развитие навыка быстрого принятия решений в меняющейся обстановке и умения действовать строго в рамках установленных правил. 6. Тренировка переключаемости: формирование способности быстро переключаться между разными задачами и подстраиваться под новые обстоятельства. 7. Развитие сенсомоторной координации: совершенствование мелкой моторики и общей координации движений (ловкость) через быструю реакцию и необходимость хватать тотем. «Тако, кот, коза, сыр, пицца»

			1. Развитие саморегуляции и стрессоустойчивости – формирование умения сохранять самоконтроль в динамичной, соревновательной среде, быстро восстанавливать концентрацию после ошибок. 2. Развитие распределённого внимания – способность одновременно отслеживать ритм называемых слов, изображения на картах и действия других участников. 3. Совершенствование оперативной памяти и слухового восприятия – быстрое запоминание последовательности слов («такое – кот – коза – сыр – пицца») и мгновенное сопоставление их с карточными символами. 4. Тренировка переключаемости - умение предвосхищать появление совпадающей карты и готовить реакцию, не отвлекаясь на посторонние раздражители. 5. Развитие ритмичности и координации – синхронизация речевого проговаривания и моторного действия (хлопок по стопке) в заданном темпе. 6. Формирование навыка быстрого счёта – умение быстро определять количество взятых карт в случае проигрыша (в некоторых вариантах). 7. Развитие фонематического слуха – чёткое проговаривание слов в ритме, улучшение дикции и артикуляционной моторики (особенно актуально для младших школьников). 8. Развитие скорости реакции. Личностные: проявляют волевое усилие для подавления импульсивности (не хлопать раньше времени). 9. Совершенствуют слухо-моторную координацию и концентрацию внимания. 10. Применяют навыки быстрого принятия решений в условиях нарастающего темпа и шумового фона.
5.	Игра на ассоциации и развитие воображения	«Верю не верю»	1. Формирование критической самооценки и рефлексии – развитие умения анализировать собственные суждения и признавать ошибочность своих предположений без потери самоуважения. 2. Воспитание честности и ответственности – принятие правил, исключающих неспортивное поведение (подглядывание, умышленное искажение фактов вне игровых рамок).

			3. Развитие произвольного внимания и наблюдательности – умение фиксировать невербальные сигналы (жесты, микромимику) и учитывать их при принятии решений. Развитие эмпатии и социального интеллекта – тренировка способности «читать» эмоции и намерения других игроков по мимике, жестам, интонациям и другим невербальным каналам. 4. Формирование толерантности к неопределённости – умение спокойно реагировать на ситуации, когда достоверность информации невозможно проверить сразу. 5. Развитие критического мышления – умение сопоставлять факты, выявлять логические несоответствия и строить обоснованные гипотезы о правдивости/ложности заявлений. 6. Совершенствование коммуникативных навыков – навык задавать уточняющие вопросы, аргументированно отстаивать свою позицию и дипломатично оспаривать доводы оппонентов. 7. Тренировка дедукции и аналитического мышления – способность на основе ограниченной информации делать вероятностные выводы и прогнозировать действия соперников. 8. Формирование навыка формулирования утверждений – умение строить как заведомо ложные, так и правдивые высказывания, используя различные приёмы (детализация, отсылка к авторитетам, статистика). 9. Развитие умения работать с информацией – способность отличать факты от мнений, проверять достоверность данных (если в игре используются реальные факты).
8.	Стратегические игры	Игра «Спящие королевы», игра «Корова 006», игра «Медовод», игра «Эволюция»	Игра «Спящие королевы» 1. Воспитание терпения и настойчивости – умение достигать цели (разбудить 5 королей или набрать 50 очков), даже если удача временно не на стороне игрока. 2. Формирование уважения к соперникам – принятие правил честной игры, умение достойно выигрывать и проигрывать, не обижаясь на «кражу» королевы драконом. 3. Развитие воображения и творческого мышления – погружение в сказочный мир королей, рыцарей и драконов, стимулирующее фантазию и образное восприятие.

			4. Развитие арифметических навыков – тренировка сложения в уме (подсчёт очков на королевах и сброс числовых карт парами). 5. Совершенствование стратегического мышления – умение планировать свои действия на несколько ходов вперёд: выбирать между пробуждением новой королевы, защитой своей картой-драконом или кражей чужой королевы рыцарем. 6. Тренировка памяти и концентрации внимания – запоминание, какие королевы уже «проснулись» у соперников, отслеживание розыгранных карт и планирование своих действий на основе этой информации. 7. Развитие навыка принятия решений – умение быстро оценивать ситуацию и делать выбор в условиях ограниченного времени и неполной информации (например, сбрасывать числовые карты или использовать спецкарту). Игра «Корова 006» 1. Формирование стрессоустойчивости и принятия неопределённости – умение сохранять самообладание в ситуации, где успех зависит не только от расчёта, но и от случайности (порядка карт). 2. Воспитание ответственности за свои решения – принятие последствий каждого хода (вплоть до получения штрафных очков), развитие умения анализировать ошибки без негативной самооценки. 3. Развитие навыков честной конкуренции – уважение к соперникам, умение достойно проигрывать и радоваться чужим успехам в динамичной игре на 2–10 человек. 4. Формирование целеустремлённости – нацеленность на минимизацию штрафов (избегание 66 очков), а не просто на «победу любой ценой». 5. Развитие вероятностного и стратегического мышления – умение прогнозировать ходы соперников, оценивать риски и выбирать оптимальную карту для минимизации штрафов. 6. Совершенствование вычислительных навыков – тренировка быстрого сравнения чисел (до 104) и расчёта минимальной разницы для выбора ряда. 7. Тренировка концентрации и распределённого внимания – одновременное отслеживание своих карт, состояния четырёх рядов и действий всех игроков.
--	--	--	--

			8. Развитие навыка быстрого принятия решений – умение действовать в условиях ограниченного времени, когда все игроки выкладывают карты одновременно. 9. Формирование аналитического мышления – способность анализировать игровую ситуацию и выбирать ряд для замены в случае невозможности хода. Игра «Медовод» 1. Командный дух и сотрудничество: сформировать готовность к коллективному взаимодействию, умение работать в команде для достижения общей цели (так как в игре побеждают или проигрывают все вместе). 2. Коммуникативные навыки: развить навыки живого общения, умение договариваться и обсуждать стратегию, отвлекаясь от гаджетов. 3. Эмоциональный интеллект: воспитать культуру принятия как победы, так и проигрыша, уважение к соперникам и терпение. 4. Креативность: стимулировать проявление творческих способностей и смекалки при решении игровых задач. 5. Развитие логики и мышления: совершенствовать логическое, аналитическое и стратегическое мышление. 6. Пространственное воображение: развить навыки пространственного мышления и умение выстраивать целостные конструкции (медовые потоки). 7. Внимание и память: тренировать концентрацию внимания, зрительную память и наблюдательность. 8. Мелкая моторика: развить мелкую моторику рук через манипуляции с карточками-шестиугольниками. 9. Инженерно-техническая направленность: освоить базовые принципы соединения элементов в единую систему и понятие «инженерной конструкции». 10. Естественно-научная направленность: изучить основы жизнедеятельности пчелиной семьи, понятия «медовые потоки» и «соты» через игровую механику. Игра «Эволюция» 1. Формирование научного мировоззрения – понимание базовых принципов эволюции,
--	--	--	---

			естественного отбора и выживания видов через игровое моделирование. 2. Развитие познавательного интереса к биологии – повышение мотивации к изучению естественных наук через увлекательную игровую форму. 3. Воспитание ответственности и стратегического мышления – умение принимать взвешенные решения, влияющие на выживание собственной популяции. 4. Формирование стрессоустойчивости – способность сохранять самообладание в условиях конкуренции за ресурсы и неопределённости. 5. Развитие стратегического и логического мышления – умение планировать развитие популяции на несколько ходов вперёд, комбинируя свойства животных и адаптируясь к меняющимся условиям. 6. Совершенствование аналитических способностей – навык оценки игровой ситуации, прогнозирования действий соперников и расчёта рисков при распределении ресурсов. 7. Тренировка памяти и внимания – запоминание свойств карт (17 различных признаков) и отслеживание изменений в экосистеме. 8. Развитие навыка принятия решений в условиях ограниченных ресурсов – умение распределять еду между животными, выбирать приоритеты и жертвовать слабыми особями для выживания популяции.
9.	Логические игры	Игра «Чудесные башни» игра «Почта»	Игра «Чудесные башни» 1. Развитие волевых качеств: формирование настойчивости, усидчивости и стремления к достижению поставленной цели. 2. Формирование самооценки: развитие умения адекватно оценивать свои успехи и принимать как победу, так и поражение. 3. Развитие логического, образного и пространственного мышления для выстраивания правильной последовательности. 4. Анализ и планирование: формирование умения анализировать игровую ситуацию, сравнивать числа и символы, а также планировать свои действия. 5. Закрепление навыков счета, сравнения чисел и понимания числовых

			последовательностей (возрастание/убывание). 6. Развитие восприятия: улучшение внимания, памяти и наблюдательности. Игра «Почта» 1. Развитие интереса к получению новых знаний о профессиях и социальной жизни; 2. Развитие логического мышления, 3. Развитие памяти и воображения в процессе моделирования игровых ситуаций. 4. Планирование последовательности игровых событий;
Интеллектуально-познавательные игры 1 час для 1-4 класса (3,2 занятия в неделю)			
10	Интеллектуально-познавательные игры.	Викторина «Профессии и специальности» Тематические викторины к государственным праздникам Викторины проходят с разбивкой игроков на 2 команды	1.Активизация системного мышления: умение выстраивать логические связи между разрозненными фактами; развитие гипотезообразования; развитие гибкости мышления и адаптивности. 2.Расширение познавательного кругозора: приобретение новых знаний в культурном, научном, историческом контекстах; развитие, метапредметных компетенций. 3.Развития навыка структурирования информации через категоризацию. 4.Формирование навыков командного интеллектуального труда: распределение ролей в команде («генератор идей», «критик», «архивариус», «тайм-менеджер»); эффективный обмен мнениями без конфликтов 5.Сохранение работоспособности при таймере (30–60 сек на вопрос). 6.Снижение страха ошибки через легитимацию права на незнание. 7.Формирование здоровой конкурентной среды, уважение к соперникам. 8.Профориентация, знакомство с профессиями и их спецификой
Подвижные игры 1 час для 1-4 классов (3,2 занятия в неделю)			
1	Подвижные игры.	Игры «Шишки, желуди, орехи», «Оленеводы»,	1. Развитие крупной моторики. 2. Тренировка внимания.

		«Черные шнурки»	3. Тренировка сенсорно-моторной интеграции. Игра «Шишки, желуди, орехи» (адаптация) 1. Отработка внимательности, избирательности слухового внимания (услышать нужную команду) 2. Развитие скорости реакции (переместиться при нужной команде) 3. Эмоциональная регуляция: выработка контроля страха/азарта при приближении при озвучивании команд. 4. Когнитивное развитие: пространственное ориентирование (переместиться при нужной команде на нужное место). «Оленеводы» 1. Воспитание уважения к культурному наследию – формирование интереса и уважительного отношения к традициям, быту и играм народов Севера. 2. Развитие координации и крупной моторики – совершенствование двигательных навыков, точности и согласованности движений рук при передвижении. 3. Тренировка глазомера и пространственного восприятия – умение соизмерять силу и направление движения, развитие способности оценивать траекторию движения группы. 4. Развитие умения действовать по сигналу и строго в соответствии с установленными правилами, контролировать свои действия в условиях поочередного выполнения. 5. Развитие внимания и усидчивости – способность удерживать внимание на цели в условиях ожидания своей очереди и наличия отвлекающих факторов. «Черные шнурки» 1. Снятие психоэмоционального напряжения и тревожности — игра выступает эффективным инструментом для «разрядки», помогая участникам расслабиться и снизить уровень стресса. 2. Развитие креативности и фантазии — через придумывание нестандартных и интересных общих признаков для смены мест.
--	--	----------------------------	--

			3. Формирование позитивной самооценки и чувства общности — возможность увидеть общие черты с другими участниками укрепляет чувство принадлежности к группе. 4. Воспитание уважения к другим — развитие умения замечать и принимать особенности и интересы других людей. 5. Развитие наблюдательности и внимания — для успешной игры необходимо быстро замечать общие признаки у других участников 6. Совершенствование коммуникативных навыков — игра требует четкого и громкого произнесения задуманных признаков, что тренирует навыки публичного выступления. 7. Тренировка скорости реакции и координации — необходимо быстро реагировать на команду ведущего и оперативно находить свободный стул. 8. Развитие стратегического мышления — игроки учатся быстро принимать решения и выбирать наиболее выгодную стратегию для поиска нового места.
Профориентационные игры 1 час для 5-8, 9-11 классов			
11.	Профориентационные игры	Игра «Бункер»	1. Расширение знаний о профессиях: получение новой информации о 10-15 специальностях и их базовых функциях. 2. Развитие аналитического мышления: — умение задавать стратегические вопросы для чего нужна эта профессия в игре («работает с людьми? Требуется высшего образования?»). 3. Понимание значимости разных профессий. 4. Самопознание через "примерку" ролей, осознание собственных склонностей («Мне нравится роль врача — я люблю помогать»). 5. Формирование установки «я могу освоить эту профессию» 6. Снижение тревожности о будущем - понимание многообразия профессиональных путей.

Материально-техническое обеспечение

Настольные игры:

- «Коммуникаторы»
- «Цветные шахматы»
- Игры на память и внимательность из серии «МЕМО»
- «Спящие королевы»,
- «Корова 006»
- Игра - викторина «Профессии и специальности»
- «Медовод»,
- «День сырка»
- «Чудесные башни»
- «Почта»
- «Имаджинариум»
- «Верю не верю»
- «Дикие джунгли»
- «Твинити»,
- «Чупер»
- «Длина волны»
- «Эволюция»
- «Бункер»
- «Тако, кот, коза, сыр, пицца»
- «Азуль»