

## РАЗВИВАРИУС

### Состав:

- 64 карты с заданиями
- правила игры

**Возрастные ограничения: 8+**

## ПРАВИЛА

### Индивидуальные занятия

Выберите для ребенка от 3 до 5 карточек с заданиями на развитие разных компетенций, но одинакового уровня сложности. Предоставьте 3–5 минут на решение каждой.

Не нужно заставлять ребёнка заниматься через силу или предлагать ему решать более пяти заданий. Главная задача – вызвать интерес.

Переходите к сложным задачам постепенно, чтобы ребёнок смог сам прийти к ответу. Это вселит в него уверенность в собственных способностях и придаст дополнительную мотивацию для решения следующих заданий.

Не подсказывайте без крайней необходимости, дайте ребёнку возможность самостоятельно добиться маленькой победы.

Занимайтесь регулярно. Выберите три дня в неделю и определённое время для занятий. Только так вы действительно сможете увидеть результат.

Хвалите ребёнка за умение справляться с задачами. Но даже если ему не удалось решить, похвалите его за верный ход мысли или необычный подход к решению.

## Интеллектуальный турнир «Дети против родителей»

### Подготовка к турниру

Перед началом игры выберите ведущего. Остальные игроки делятся на две команды: детей и родителей. Команды выбирают капитанов, которые будут озвучивать ответы.

За каждый правильный ответ начисляются очки.

#### Количество начисляемых очков:

- 1-й уровень сложности – 100 очков
- 2-й уровень сложности – 200 очков
- 3-й уровень сложности – 300 очков
- 4-й уровень сложности – 400 очков

Выберите 4 компетенции, которые будут участвовать в игре. Отсортируйте из общей колоды карточки с выбранными компетенциями и разложите их в 4 отдельные стопки.

Подготовьте по листу бумаги и ручке для каждой команды и ведущего. Начертите заранее табличку, как показано на рисунке, и впишите в неё 4 выбранные компетенции.

Компетенции	●○○○	●●○○	●●●○	●●●●

Ведущий также чертит табличку для записи заработанных очков.

Очки	
Команда №1	Команда №2

### Ход турнира

Первой начинает команда детей. Путём обсуждения игроки выбирают любую свободную компетенцию и сложность задания, например «Наблюдательность ●●○○», где наблюдательность – это компетенция, а ●●○○ – уровень сложности, в соответствии с которым команда получит очки за правильный ответ.

После того как компетенция выбрана, ведущий и капитаны ставят крестик в поле «Наблюдательность ●●○○» на листочке. Больше это задание выбирать нельзя.

Ведущий зачитывает одну из карточек выбранной категории и сложности. Если на карточке – задание по картинке, ведущий показывает её игрокам так, чтобы они не увидели ответ на обратной стороне. На обдумывание вопроса даётся 3 минуты независимо от уровня сложности.

По истечении отведённого времени капитан команды даёт ответ.

- Если ответ верный, команда зарабатывает очки. Например, 200 очков за правильный ответ на задание «Наблюдательность ●●○○».

- Если ответ неверный или команда не дала ответ по истечении отведённого времени, право ответа переходит к команде соперников. Если они дали правильный ответ, то зарабатывают половину очков от изначальной стоимости задачи. Например, команда №1 дала неправильный ответ к заданию «Наблюдательность ●●○○», но команда №2 ответила верно. В таком случае команда №1 получает 0 очков, а команда №2 – 100 очков (половина от 200).

- Если правильный ответ не прозвучал, его вслух зачитывает ведущий. Ведущий записывает результаты раунда в таблицу и откладывает использованную карту в отдельную

стопку. И использованные карты не участвуют в дальнейших турнирах. Ход переходит ко второй команде.

### Конец турнира

Игра заканчивается, когда в таблице не осталось пустых полей. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков. Если к концу игры у команд равное количество очков, ведущий зачитывает дополнительное задание самой высокой сложности на любую из выбранных компетенций. Победит команда, которая первой даст правильный ответ.

## Интеллектуальный чемпионат «Каждый сам за себя!»

### Подготовка к игре

В чемпионате могут участвовать до 6 человек, не считая ведущего. Каждому игроку выдаётся по три чистых листа бумаги и ручка. Ведущий также берёт ручку и листок, на котором чертит таблицу для подсчёта очков (см. рисунок)

Игроки		Имена игроков					
Раунды							
1-й раунд							
2-й раунд							
3-й раунд							

Ведущий раскладывает общую колоду в 4 стопки в зависимости от сложности заданий.

### Ход игры

Всего в игре 3 раунда по 2 задания в каждом (по желанию количество заданий можно увеличить). От раунда к раунду возрастает сложность заданий, время на их обдумывание и количество очков за правильный ответ.

- 1-й раунд: по одному заданию 1-го и 2-го уровней сложности
- 2-й раунд: по одному заданию 2-го и 3-го уровней сложности
- 3-й раунд: по одному заданию 3-го и 4-го уровней сложности

### Время на обдумывание заданий:

- 1-й уровень сложности – 2 минуты
- 2–3-й уровни сложности – 3 минуты
- 4-й уровень сложности – 4 минуты

### Количество начисляемых очков:

- 1-й уровень сложности – 100 очков
- 2-й уровень сложности – 200 очков
- 3-й уровень сложности – 300 очков
- 4-й уровень сложности – 400 очков

Ведущий объявляет, что раунд начинается. Он берёт карту из колоды и зачитывает её, начиная с более лёгкого задания. Если на карточке задание по картинке, ведущий показывает её игрокам так, чтобы они не увидели ответ на обратной стороне.

Все игроки самостоятельно пытаются найти ответ и записывают его. Когда вре-

мя закончится, все игроки показывают листочки со своими ответами и по очереди зачитывают их.

После этого ведущий объявляет правильный ответ и отмечает в своей таблице количество заработанных очков каждым игроком.

### Конец игры

После завершения 3-го раунда ведущий подсчитывает очки и объявляет победителя. Выигрывает игрок, набравший наибольшее количество очков. Если у нескольких игроков одинаковое количество очков и определить победителя невозможно, ведущий зачитывает для них дополнительное задание самой высокой сложности. Кто первым ответит правильно, становится интеллектуальным чемпионом!