**«Ин­теллектуальные игры: вопросы их классификации и разработки».**

Игра - очень широкое по­нятие, но мы остановимся на играх интеллектуальных.

**Интеллектуальная игра**— это такая игра, где успех дости­гается, прежде всего, за счет мыслительных способностей человека (ребенка), его ума. Цели проведения интеллектуальных игр много­образны.

***Рассмотрим учебную цель:***
а) проверить уровень полученных знаний.
В данном случае игра выступает в роли видоизмененной проверки. Это вопросы на воспроизведение выученных сведений. Контроль и учет знаний в игровой форме повышает у детей интерес к знанию.
б) Стимулировать самостоятельное изучение материала.
Игрокам заранее сообщается тема и объем материала, который бу­дет
задействован. Например, дать задание детям повторить дома с родителями геометрические фигуры, названия, форму, размер. Тема завтрашнего занятия - это «Геометрические ассорти». Или чтение сказок взрослых ребенку, или экскурсии... Здесь игра является ито­гом самостоятельной работы детей по заданию воспитателя.

Регулярное проведение игр такой направленности дает де­тям много знаний.

***2. Развивающие щели.***
Развивать логическое мышление, сообразительность, коммуникабельность.
Это основные цели проведения типа игр «викторина». Очень важно и ответственно отнестись к подбору вопросов, заданий, сце­нария, а также к организации самой игры. Участие детей в игре по­зволяет приобрести умения выражать эмоции и чувства, расширять кругозор, формирует умение вести коллективный поиск истины.
Давайте рассмотрим схему автора Ю. Таничева *(заведующе­го учебно-методическим отделом г. Вологды).*Если хорошо разо­браться, из представленных типов интеллектуальных игр можно са­мостоятельно разрабатывать элементы для получения собственной формы игр. Из этой схемы мы видим, что все интеллектуальные игры образуют два блока - викторины и стратегии. **Что такое виктори­на?**Это форма интеллектуальной игры, где успех достигается за счет наибольшего количества правильных ответов. Викторины де­лятся на тестовые и сюжетные.

**Тестовые викторины**являются формой интеллектуальных игр. Дети отвечают на вопрос и получают оценку *(фишку, очко, по­хвалу).*Получается самый настоящий тест. Такие игры можно уви­деть по телевизору. Это «О, счастливчик!», «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг».

**Сюжетные викторины**более интересные. Например, вос­питатель придумывает игровой сюжет *(«Красная шапочка» на новый лад»).*Дети становятся «Красной шапочкой», «волком» и т.д.

Включается воображение, применяются элементы театра­лизации. Игра приобретает яркий эмоциональный характер. Приме­рами могут быть телевизионные передачи «Полундра», «Колесо истории» и другие. ***Стратегия*—** форма интеллектуальной игры. Здесь успех достигается верным планированием участниками своих действий. Это путь к успеху.

В боевой стратегии путь к успеху лежит через правильное планирование уничтожения противника *(шахматы, шашки).*

В экономической - через действия приобретения и прода­жи *(«менеджер», «продавец» и т.д.)*

В ролевой стратегии - через наилучшее достижение це­лей, определяемых заданной игроку ролью *(«Яхта» и т.д.).*Роле­вая форма развивается по сценарному и импровизированному на­правлениям.

В сценарной стратегии импровизация допускается в стро­гом соответствии с разработкой игры.

Импровизационная стратегия намечает общие положения и дает первоначальный толчок событиям, где сами дети выбирают тему импровизации.

Интеллектуальная игра редко обходится без вопросов, а вик­торины без них вообще не существуют. Поэтому подбирать и со­ставлять вопросы - важный фактор подобной деятельности для вос­питателей.

**1. Вопросы на сообразительность.**
Позволяют создать интригу, приковывают внимание. Эти вопросы строятся на базовом уровне знаний человека, но несколько зашифровываются, чтобы игрок в полной мере проявил мыслитель­ные способности. (Английский король Георг 1 начиная с 54 летнего возраста и до конца жизни, был вынужден постоянно пользоваться услугами переводчика Что с ним случилось? Он стал английским королем, а был немцем.)

***1.1. «Ответ в вопросе».***

Вопрос на сообразительность, где ответ содержится в са­мом вопросе. Тренируется чутье игроков верного ответа. (В Древней Руси, чтобы расплатиться, могли отрубить часть слитка серебра. Как сейчас мы называем отрубленную часть? Рубль)

***1.2. «Вопросы*- *шутки».***

Они не предназначены для подшучивания над игроком. Во­просы остроумные, в них скрывается сущность. (Что случилось 30 февраля 1945 г.? 30 февраля не бывает)

*1****.3. «Оригинально о банальном».***

Вопросы на сообразительность. Ответ прост и очевиден. (Как назвать желудь, доживший до старости? Дуб)

***1.4. «Вопрос***— ***подсказка».***

Ведущий говорит первую подсказку. Отгадавший получает балл.

**2. Вопросы типа «неизвестное об известном».**

В вопросах дается удивительно занимательная и малоизвест­ная информация о вещах. Такие вопросы увеличивают интерес к игре. (Ударом хвоста он может свалить лошадь? Крокодил)

**3. Вопросы на логическое и ассоциативное мышление.**

Эти вопросы очень интересны игрокам, потому что задают необходимость выстраивать «цепочку» рассуждений. Это вопросы-задачи, задания. (Лежат 3 спички, уберите из середины спичку , не трогая ее. Переложить крайнюю спичку на другую сторону, и средняя станет крайней)

**4. Вопросы «на удачу».**

Вопросы с вариантами ответов. Можно задавать самый «за­умный» вопрос, у игрока есть шанс ответить. Но такие вопросы мо­нотонны.

**5. Воспроизводящие вопросы.**

На воспроизведение полученных знаний. Как зовут первого президента Беларуси?

**6. Вопрос розыгрыш (недопустимый)**

Требуют заученного ответа. Висит на стене и сметаной пахнет. Что такое? Велосипед. А почему сметаной пахнет? чем хочу тем и смазываю.

**7. Вопросы с уловкой.**

Вопросы требующие не только памяти, но и внимания. Вторая мировая война началась 1 сентября 1939г.?

**8. Вопросы – лекции**

Вопросы требуют развернутого ответа, что сразу снижает интерес к игре