

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 4 С УГЛУБЛЕННЫМ
ИЗУЧЕНИЕМ ФРАНЦУЗСКОГО ЯЗЫКА ИМЕНИ ЖАКА-ИВА КУСТО
ВАСИЛЕОСТРОВСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

ПРИНЯТА

Решением Педагогического совета
ГБОУ СОШ № 4 Кусто
Протокол № 1
От 30 августа 2019 г.
Председатель

Т.Р.Берлина

УТВЕРЖДЕНА

Приказом директора ГБОУ СОШ № 4
Кусто
От 31 августа 2019 г. № 31081
Директор

Т.Р.Берлина

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА

«ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ»

Разработчик программы:
Педагог дополнительного образования
Рогозина Кристина Викторовна

Возраст обучающихся – 7 – 8 лет

Срок реализации – 2 года

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа педагога «Интеллектуальные игры» разработана в рамках *социально-педагогического направления* для учащихся 7 – 8 лет. Она подразумевает обучение навыкам ведения индивидуальных и командных интеллектуальных игр, тренировку и развитие качеств, нужных как для трудовой, так и для учебной деятельности. Для учащихся начальной школы игровая деятельность наряду с учебной остается ведущим видом деятельности и является инструментом познания, средством развития интеллекта, формирования наблюдательности, умения логически мыслить. В содержании курса интегрированы задания из русского языка, математики, окружающего мира, истории города, истории России, литературы и др.

Уровень освоения программы общекультурный.

Актуальность программы обусловлена тем, что современному человеку для того, чтобы реализоваться в жизни нужны не только школьные знания, но и хорошая память, сообразительность, настойчивость, аккуратность, наблюдательность, фантазия, пространственное воображение, внимательность, терпение, умение логически мыслить, анализировать, сопоставлять и обобщать факты. Одна из задач дополнительного образования - дать ученикам возможность развить в себе перечисленные выше качества. Решать эту задачу помогают интеллектуальные игры. Они не только вносят особый, игровой, момент в любой вид деятельности, но и служат развитию творческих способностей человека. В игре развивается умение соблюдать правила игры, последовательно мыслить, терпеливо ждать, фантазировать, принимать решение и настойчиво проводить его в жизнь, ориентироваться в быстро меняющейся обстановке. Интеллектуальные игры развивают у учащихся комбинаторику мышления, способствуют усвоению абстрактных понятий, помогают осваивать количественные параметры окружающего мира, стимулируют детскую фантазию и воображение.

Отличительной особенностью данной программы является то, что в рамках кружка предпринимается попытка обратиться к интеллекту человека в своеобразной обстановке. Интеллектуальные игры связаны с определенным размышлением, обдумыванием хода игры, с поиском и выбором оптимальных вариантов тактики и стратегии. В игре требуется умение логически и в то же время нестандартно мыслить.

Программа дополнительного образования *предназначена* для детей 7-8 лет.

Цель - создание условий для личностного развития учащихся и воспитания потребности в интеллектуальном досуге.

Задачи:

Обучающие (предметные):

- знакомство учащихся с различными играми и их историей;
- знакомство учащихся с правилами ведения дискуссии, развитие навыков ведения дискуссии;

- обучить основным правилам логики и риторики и умению логично и доказательно отстаивать свою точку зрения;
- приобретение навыка публичных выступлений.

Развивающие (метапредметные):

- интеллектуальное развитие;
- развитие творческих способностей;
- развитие природных способностей учащихся: внимания, терпения, сосредоточенности, фантазии, наблюдательности, сосредоточенности, умения логически мыслить, анализировать, сопоставлять и обобщать факты;
 - развить у школьников навыки публичного выступления
- повышение познавательного интереса.

Воспитательные (личностные):

- воспитание в учащихся ответственности и дисциплины;
- воспитание в учащихся самостоятельности;
- воспитание коммуникативной культуры учащихся;
- воспитание навыка коллективной деятельности.

Условия реализации программы

Для проведения занятий планируется набор в группы в заявительном порядке.

Наполняемость группы от 15 человек. Занятия проводятся по 2 раза в неделю (72 часа в год). Срок освоения программы - 2 года. Программа может осваиваться учащимися с любого уровня. Для реализации программы необходимы настольные игры, компьютер, проектор, Интернет. Учащиеся могут принимать участие в дистанционных олимпиадах, турнирах по настольным играм как в школе, так и вне школы, участвовать в мероприятиях, организуемых в игровых зонах города.

Планируемые результаты

Предметные результаты

Предполагаемым результатом осуществления программы дополнительного образования является

- знакомство с разнообразными интеллектуальными играми,
- овладение учащимися основными навыками работы в команде,
- участие в соревнованиях, дистанционных олимпиадах, игровых турнирах,

- развитие творческих способностей,
- воспитание у учащихся дисциплины, ответственности, коммуникативности, уважения к мнению педагога и товарищей.

Метапредметные результаты

- формулировать игровую проблему;
- планировать ход игры;
- прогнозировать результат игры;
- оценивать ход и результат игры;
- ориентироваться в своей системе знаний: понимать, что нужна дополнительная информация (знания) для решения игровой задачи;
- делать предварительный отбор источников информации для решения игровой задачи;
- добывать новые знания: находить необходимую информацию в предложенных учителем словарях и энциклопедиях, в специальной литературе, средствами Интернет;
- перерабатывать полученную информацию: наблюдать и делать самостоятельные выводы.

Личностные результаты

- слушать и понимать речь других;
- вступать в беседу на занятии, соблюдать правила диалога;
- совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им;
- учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика)

2. Учебный план

Учебный план первого года обучения

№ п/п	тема	Количество часов			Форма контроля
		всего	теория	практика	
1.	Инструктаж. Вводные занятия	3	1	2	Беседа
2	Лингвистические игры	17	2	15	Диагностическая игра
3	Математические игры на плоскостное моделирование.	18	2	16	Диагностическая игра
4	Настольные интеллектуальные игры	16	2	14	Диагностическая игра
5	Командная интеллектуальная игра «Брейн-ринг».	10	3	7	Диагностическая игра
6	Компьютерные	7	2	5	Беседа

	интеллектуальные игры.				
7	Итоговые занятия.	1		1	
	Итого	72	12	60	

Учебный план 2-го года обучения

№ п/п	тема	Количество часов			Форма контроля
		всего	теория	практика	
1.	Инструктаж. Вводные занятия	3	1	2	беседа
2	Лингвистические игры	17	2	15	Диагностическая игра
3	Математические игры	18	2	16	Диагностическая игра
4	Настольные интеллектуальные игры	16	2	14	Диагностическая игра
5	Командная интеллектуальная игра «Что?Где?Когда?».	10	3	7	Диагностическая игра
6	Компьютерные интеллектуальные игры	7	2	5	Диагностическая игра
7	Итоговые занятия.	1		1	
	Итого	72	12	60	

3. Рабочая программа

3.1 Рабочая программа первого года обучения

Особенность программы первого года обучения

Программа курса составлена для учащихся 7 лет. Учащиеся первый год обучаются в школе. Ведущим видом деятельности в этом возрасте является игровая деятельность. Курс «Интеллектуальные игры» помогает учащимся адаптироваться к школе.

Задачи первого года обучения

Обучающие (предметные):

- знакомство учащихся с различными играми и их историей;
- знакомство учащихся с правилами ведения дискуссии, развитие навыков ведения дискуссии;

Развивающие (метапредметные):

- интеллектуальное развитие;
- развитие творческих способностей;
- развитие природных способностей учащихся: внимания, терпения, сосредоточенности, фантазии, наблюдательности, сосредоточенности, умения логически мыслить, анализировать, сопоставлять и обобщать факты;

- повышение познавательного интереса.

Воспитательные(личностные):

- воспитание в учащихся ответственности и дисциплины;
- воспитание коммуникативной культуры учащихся;

Ожидаемые результаты первого года обучения

Предметные результаты

- знакомство с разнообразными интеллектуальными играми,
- участие в соревнованиях, дистанционных олимпиадах, игровых турнирах,
- развитие творческих способностей,
- воспитание у учащихся дисциплины, ответственности, коммуникативности, уважения к мнению педагога и товарищей.

Метапредметные результаты

- формулировать игровую проблему;
- планировать ход игры;
- прогнозировать результат игры;
- оценивать ход и результат игры;
- перерабатывать полученную информацию: наблюдать и делать самостоятельные выводы.

Личностные результаты

- слушать и понимать речь других;
- вступать в беседу на занятии, соблюдать правила диалога;
- совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им;

Содержание программы 1-го года обучения

Тема 1. Инструктаж. Вводные занятия (3 часа)

Теория: Вводное занятие. Правила поведения и техника безопасности. Цели и задачи курса.

Практика: Игры «Снежный ком», «Имя». Игры на взаимодействия.

Тема 2. Лингвистические игры (17 часов)

Теория. История возникновения и правила игр «Цепочки слов», «Чайнворд», «Виселица», «Кроссворд», «Ребусы» и др. Роль игры в жизни (организация своего досуга).

Практика. Практикум по играм. Турнир по лингвистическим играм.

Тема 3. Математические игры на плоскостное моделирование (18 часов)

Теория. История возникновения и правила игр «Танграм», «Монгольская игра», «Пентамино». Роль игры в жизни (организация своего досуга). Конкурс плоскостного моделирования. Цели и задачи конкурса. Правила конкурса. Требования к конкурсным работам. Правила техники безопасности при работе с ножницами.

Практика. Практикум по играм. Изготовление игр «Танграм», «Монгольская игра», «Пентамино». Работа со схемами. Практикум по играм. Конкурс плоскостного моделирования.

Тема 4. Настольные интеллектуальные игры (16 часов)

Теория: Знакомство с правилами настольных игр по окружающему миру, истории города, литературе, направленных на развитие кругозора. Роль игры в жизни (организация своего досуга). Игры «Лото», «Уно» и др.

Практика. Практикум по играм. Турнир по настольным играм.

Тема 5. Командная интеллектуальная игра «Брейн-ринг» (10 часов)

Теория. История возникновения и правила игры «Брейн-ринг». Правила командных игр. Распределение обязанностей в команде, взаимодействие между членами команды.

Практика. Отработка навыков ведения командных игр. Практикум. Внесение корректив по ходу игры, работа капитана по ходу игры, разбор основных ошибок и положительных моментов игры своей команды и команды противника. Турнир по «Брейн-рингу».

Тема 6. Компьютерные интеллектуальные игры (7 часов)

Теория. Правила техники безопасности при работе с компьютером. Гигиенические нормы работы с компьютером. Правила безопасного поведения в сети Интернет. Интеллектуальные игры в сети Интернет. Игры «Переправа», «Взвешивание», «Лингвистические игры», «Балда», «Тренажеры».

Практика. Практикум по играм.

Тема 7. Итоговое занятие (1 час)

Практика: Игровой тренинг

Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов	Дата проведения по плану
Тема 1. Инструктаж. Вводные занятия. (2 часа)			
1	Вводное занятие. Знакомство. Формирование группы. Проведение инструктажей. План работы на учебный год.	2	04.09

	Игры на знакомство и взаимодействие.		
Тема 2. Лингвистические игры (18 часов)			
2	Лингвистические игры	2	11.09
3	Лингвистические игры	2	18.09
4	Лингвистические игры	2	25.09
5	Лингвистические игры	2	02.10
6	Лингвистические игры	2	09.10
7	Лингвистические игры	2	16.10
8	Лингвистические игры	2	23.10
9	Турнир по лингвистическим играм	2	30.10
10	Турнир по лингвистическим играм	2	06.11
Тема 3. Математические игры на плоскостное моделирование (18 часов)			
11	Математические игры на плоскостное моделирование	2	13.11
12	Математические игры на плоскостное моделирование	2	20.11
13	Математические игры на плоскостное моделирование	2	27.11
14	Математические игры на плоскостное моделирование	2	04.12
15	Математические игры на плоскостное моделирование	2	11.12
16	Математические игры на плоскостное моделирование	2	18.12
17	Математические игры на плоскостное моделирование	2	25.12
18	Конкурс плоскостного моделирования	2	15.01
19	Конкурс плоскостного моделирования	2	22.01
Тема 4. Настольные интеллектуальные игры (16 часов)			
20	Настольные интеллектуальные игры	2	29.01
21	Настольные интеллектуальные игры	2	05.02
22	Настольные интеллектуальные игры	2	12.02
23	Настольные интеллектуальные игры	2	19.02
24	Настольные интеллектуальные игры	2	26.02
25	Настольные интеллектуальные игры	2	04.03
26	Турнир по настольным играм	2	11.03
27	Турнир по настольным играм	2	18.03
Тема 5. Командная интеллектуальная игра «Брейн-ринг» (10 часов)			
28	Командная интеллектуальная игра «Брейн-ринг»	2	25.03
29	Командная интеллектуальная игра «Брейн-ринг»	2	01.04
30	Командная интеллектуальная игра «Брейн-ринг»	2	08.04
31	Турнир по «Брейн-рингу»	2	15.04
32	Турнир по «Брейн-рингу»	2	22.04
Тема 6. Компьютерные интеллектуальные игры (6 часов)			
33	Компьютерные интеллектуальные игры. Правила техники безопасности при работе с компьютером.	2	29.04
34	Компьютерные интеллектуальные игры	2	06.05
35	Компьютерные интеллектуальные игры	2	13.05
Тема 7. Итоговые занятия (2 часа)			
36	Итоговое занятие Игровой тренинг	2	20.05
Всего часов в год :		72	

3.2 Рабочая программа второго года обучения

Особенность программы второго года обучения

Программа курса составлена для учащихся 8 лет. Ведущим видом деятельности в этом возрасте является игровая деятельность. Курс «Интеллектуальные игры» помогает учащимся адаптироваться к школе, развить навыки совместной работы, развить внимание, память, логическое мышление.

Задачи второго года обучения

Обучающие (предметные):

- знакомство учащихся с различными играми и их историей;
- знакомство учащихся с правилами ведения дискуссии, развитие навыков ведения дискуссии;
 - обучить основным правилам логики и риторики и умению логично и доказательно отстаивать свою точку зрения;
- приобретение навыка публичных выступлений

Развивающие (метапредметные):

- интеллектуальное развитие;
- развитие творческих способностей;
- развитие природных способностей учащихся: внимания, терпения, сосредоточенности, фантазии, наблюдательности, сосредоточенности, умения логически мыслить, анализировать, сопоставлять и обобщать факты;
 - развить у школьников навыки публичного выступления
- повышение познавательного интереса.

Воспитательные(личностные):

- воспитание в учащихся ответственности и дисциплины;
- воспитание в учащихся самостоятельности;
- воспитание коммуникативной культуры учащихся;
- воспитание навыка коллективной деятельности.

Ожидаемые результаты второго года обучения

Предметные результаты

Предполагаемым результатом осуществления программы дополнительного образования является

- знакомство с разнообразными интеллектуальными играми,
- овладение учащимися основными навыками работы в команде,
- участие в соревнованиях, дистанционных олимпиадах, игровых турнирах,
- развитие творческих способностей,
- воспитание у учащихся дисциплины, ответственности, коммуникативности, уважения к мнению педагога и товарищей.

Метапредметные результаты

- формулировать игровую проблему;
- планировать ход игры;
- прогнозировать результат игры;
- оценивать ход и результат игры;
- ориентироваться в своей системе знаний: понимать, что нужна дополнительная информация (знания) для решения игровой задачи;
- делать предварительный отбор источников информации для решения игровой задачи;
- добывать новые знания: находить необходимую информацию в предложенных учителем словарях и энциклопедиях, в специальной литературе, средствами Интернет;
- перерабатывать полученную информацию: наблюдать и делать самостоятельные выводы.

Личностные результаты

- слушать и понимать речь других;
- вступать в беседу на занятии, соблюдать правила диалога;
- совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им;
- учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Содержание программы второго года обучения

Тема 1. Инструктаж. Вводные занятия (3 часа)

Теория: Вводное занятие. Правила поведения и техника безопасности. Цели и задачи курса.

Практика: Игры на взаимодействия.

Тема 2. Лингвистические игры (17 часов)

Теория. История возникновения и правила игр «Анаграммы», «Метаграммы», «Логогрифы», «Буримэ», «Контакт» и др. Роль игры в жизни (организация своего досуга).

Практика. Практикум по играм. Турнир по лингвистическим играм.

Тема 3. Математические игры (18 часов)

Теория. История возникновения и правила игр «Крестики-Нолики», «Морской бой», математические головоломки, игры с палочками, логические задачи. Роль игры в жизни (организация своего досуга). Создание сборника логических задач. Цели и задачи. Правила работы в группе. Требования к оформлению сборника. Правила техники безопасности при работе с ножницами.

Практика. Практикум по играм. Изготовление сборника логических задач.

Тема 4. Настольные интеллектуальные игры (16 часов)

Теория: Знакомство с правилами настольных игр по окружающему миру, истории города, литературе, направленных на развитие кругозора. Роль игры в жизни (организация своего досуга). Игры «Корова 006», «Элиас», «Креветки», «Сэт», «Мэмо».

Практика. Практикум по играм. Турнир по настольным играм.

Тема 5. Командная интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?» (10 часов)

Теория. История возникновения и правила игры. Правила командных игр. Распределение обязанностей в команде, взаимодействие между членами команды.

Практика. Отработка навыков ведения командных игр. Практикум. Внесение корректив по ходу игры, работа капитана по ходу игры, разбор основных ошибок и положительных моментов игры своей команды и команды противника. Турнир по игре.

Тема 6. Компьютерные интеллектуальные игры (7 часов)

Теория. Правила техники безопасности при работе с компьютером. Гигиенические нормы работы с компьютером. Правила безопасного поведения в сети Интернет. Интеллектуальные игры в сети Интернет. Игры на развитие внимания и памяти «Маджонг» и др., логические игры, командные игры.

Практика. Практикум по играм.

Тема 7. Итоговое занятие (1 час)

Практика: Игровой тренинг

Календарно-тематический план второго года обучения

4. Оценочные и методические материалы

4.1 УМК

№	Разделы и темы	Приемы и методы организации	и Дидактический материал и техническое	Контроль результативности
----------	-----------------------	------------------------------------	---	----------------------------------

		образовательно го процесса	оснащение занятий	обучения
1.	Вводное занятие. Правила поведения и техника безопасности.	Словесный, наглядный	инструкция по ТО, игра по ТО	опрос
2.	Лингвистические игры (игры со словами) Турнир по лингвистическим играм.	Словесный, наглядный, демонстрация, тренинг.	Презентация, правила игры.	Самостоятельная практическая работа Награждение победителей
3	Математические игры на плоскостное моделирование. Конкурс плоскостного моделирования.	Словесный, наглядный, демонстрация, репродуктивный , индивидуальная практика, консультации, тренинг.	Презентация, правила игры, карточки для изготовления игры.	Самостоятельная практическая работа, модели фигур. Награждение победителей
4	Настольные интеллектуальные игры. Турнир по настольным играм.	Словесный, наглядный, демонстрация, тренинг.	Презентация, правила игры, настольные игры.	Самостоятельная практическая работа Награждение победителей
5	Командная интеллектуальная игра.	Словесный, наглядный, демонстрация, тренинг.	Презентация, правила игры, вопросы для игры.	Командная практическая работа Награждение победителей
6	Компьютерные интеллектуальные игры.	Словесный, наглядный, демонстрация, тренинг.	Презентация, правила игры, компьютерные игры.	Самостоятельная практическая работа
7	Итоговое занятие.	Словесный, наглядный	Настольные, словесные, математические, компьютерные игры, вопросы для опроса.	опрос

Система контроля результативности обучения			
Периодичность контроля			Форма и средства контроля
Выявление результатов обучения	Начальная диагностика	Начало учебного года (сентябрь-ноябрь)	Беседа
	Промежуточная диагностика	Середина учебного года (декабрь-февраль)	Опрос
	Итоговая диагностика	Конец учебного года (март-май)	Зачёт
Фиксация результатов обучения	Начальная фиксация	Начало учебного года (сентябрь-ноябрь)	Методическая разработка
	Промежуточная фиксация	Середина учебного года (декабрь-февраль)	Творческие работы
	Итоговая фиксация	Конец учебного года (март-май)	Тестирование
Предъявление результатов обучения	Уровень мероприятия	Приблизительная дата мероприятия	Форма предъявления результатов обучения
В начале учебного года	Учреждение	Октябрь-ноябрь	Тестирование
В середине учебного года	Учреждение	Декабрь-февраль	Контрольная работа, защита проектов
В конце учебного года	учреждение	Март-май	Итоговое занятие

4.2. Информационные источники, используемые при реализации программы

Список литературы

для педагога

1. Белов В. Н. Калейдоскоп игр. Лениздат. 1990 г, 192 с.
2. Болховитинов В. Н., Колтовой Б. И., Лаговский Н. К. Твое свободное время. М.: Детская литература, 1970 г, 464 с
3. Гарднер М. Есть идея! М.: Мир, 1982 г, 305 с
4. Гарднер М. Математические головоломки и развлечения. М.: Мир, 1999 г, 448 с
5. Гарднер М. Математические досуги. М.: Оникс, 1995 г, 496 с
6. Дьюдени Г. Э. 520 головоломок. М.: Мир, 2000 г, 334 с
7. Игнатъев В. И. В царстве смекалки. М.: Наука, 1978 г, 192 с
8. Кэрролл Л. История с узелками. М.: Фолио, 2001 г, 432 с
9. Лукачи А. Игры детей мира. М.: Молодая гвардия, 1977 г, 160 с
10. Нестеренко Ю. В., Олехник С. Н., Потапов М. К. Задачи на смекалку. М.: Дрофа, 2005 г, 235 с
11. Нестеренко Ю. В., Олехник С. Н., Потапов М. К. Старинные занимательные задачи. М.: Дрофа, 2006 г, 176 с
12. Спивак А.В. " Тысяча и одна задача по математике " . М.: Просвещение, 2002 (второе издание — 2005 год)

для учащихся:

1. Белов В. Н. Калейдоскоп игр. Лениздат. 1990 г, 192 с.
2. Гарднер М. Есть идея! М.: Мир, 1982 г, 305 с
3. Гарднер М. Математические головоломки и развлечения. М.: Мир, 1999 г, 448 с
4. Гарднер М. Математические досуги. М.: Оникс, 1995 г, 496 с
5. Игнатъев В. И. В царстве смекалки. М.: Наука, 1978 г, 192 с
6. Кэрролл Л. История с узелками. М.: Фолио, 2001 г, 432 с
7. Мадер В. В. Математический детектив. М.: Просвещение, 1992 г, 96 с
8. Нестеренко Ю. В., Олехник С. Н., Потапов М. К. Задачи на смекалку. М.: Дрофа, 2005 г, 235 с

Сайтография

<http://logoportal.ru/slovesnyie-igryi-dlya-detey/.html>- словесные игры

<http://www.iqfun.ru/online-games/slovesnyi-boy.shtml>- словесный бой

http://www.vobv.ru/index.php?option=com_content&task=view&id=209- ребусы

<http://playroom.com.ru/sharad.php>- шарады

http://www.smekalka.pp.ru/word_charade.html- логические задачи и головоломки

http://2game.com.ua/game_1674.html- компьютерные игры для детей

<http://tangram.op-team.ru/>-танграм

<http://nattik.ru/?p=3273>-колумбово яйцо

http://baby-scool.narod.ru/media/games/geometr/mong_igra.html- монгольская игра

http://baby-scool.narod.ru/media/games/swf_games/pentamino.html- пентамино

Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	04.09.19	20.05.20	36	72	2 раза в неделю по 1 часу

Прочитано и пронумеровано
Листов 15
Директор ГБОУ №4 Кусто
Т.Р. Берлина
« 31 » августа 20 19 г.

