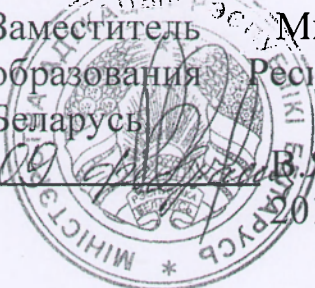


УТВЕРЖДАЮ  
Заместитель Министра  
образования Республики  
Беларусь  
В. Якжик  
2015 г.



**ПРОГРАММА**  
**клуба интеллектуальных игр**  
**«Белая рысь»**  
(повышенный уровень изучения образовательной области  
«интеллектуальное творчество»)

Автор:  
Климович Леонид Валентинович,  
педагог дополнительного образования  
учреждения образования «Гомельский  
государственный областной Дворец  
творчества детей и молодежи»

Возраст учащихся: 16 лет и старше  
Срок реализации программы: 2 года

2015

### Пояснительная записка

Интеллектуальная игра – индивидуальное или коллективное выполнение заданий, требующих упорядоченного и конструктивного мышления в условиях ограниченного времени. Интеллектуальные игры объединяют в себе черты как игровой, так и учебной деятельности – они развивают память, логику, интуицию, пытливость. Интеллектуально-игровая деятельность является не целью, а средством достижения игрового результата, причем со временем главным становится не результат, а сам процесс поиска и принятия решения.

Актуальность интеллектуальных игр для современной молодежи в том, что они формируют культуру умственного труда: вырабатывают умение находить связь между разными областями знания, придумывать новое, быстро и правильно ориентироваться в потоке информации, находить место себе и своему интеллекту в непрерывно изменяющемся мире. Как обозначено в Концепции непрерывного воспитания детей и учащейся молодежи Республики Беларусь формирование культуры умственного труда направлено на реализацию познавательных потребностей и интересов личности обучающихся с учетом способностей и ведущих видов деятельности; самосовершенствования, самоорганизацию и саморегуляцию учебной деятельности; развития продуктивных (креативных) способностей мышления.

Согласно Кодексу Республики Беларусь об образовании (ст. 229, 233), программа клуба является программой объединения по интересам социально-педагогического профиля повышенного уровня изучения образовательных областей «межличностное взаимодействие», «психология успеха», «личностный рост» на основе базового уровня с углубленным его содержанием. Базовый уровень содержит основные разделы: «История интеллектуального движения», «Разновидности интеллектуальных игр», «Турниры по интеллектуальным играм», «Создание команд и ролевая нагрузка», «Основы работы над вопросами».

Повышенный уровень предполагает решение логических задач повышенной сложности.

Программа работы клуба основывается на игровых видах деятельности, с помощью которых и решаются основные образовательно-воспитательные задачи. Участие в интеллектуальных играх ненавязчиво вовлекает учащихся в многоступенчатый процесс общения и познания, который схематически можно описать так: интересно играть и общаться – интересно воспринимать новое через игру – интересно узнавать новое самостоятельно – интересно применить полученные знания и умения – необходимо поделиться ими и научить других.



Таким образом, учащийся проходит путь от простого увлечения популярной игрой к активному многостороннему самообразованию, приобретению необходимых для работы в коллективе умений и навыков (базовый компонент: первый – третий год занятий), а потом – к собственному интеллектуально-игровому творчеству и организационно-педагогической деятельности (четвертый и пятый год занятий). Воспитание творческого, раскованного, независимого мышления и усвоение принципов командной работы облегчает учащимся процесс дальнейшего образования и помогает достичь успехов в любом виде деятельности.

**Цель:** развитие и совершенствования<sup>е</sup> интеллектуальных и коммуникативных способностей учащихся, создание условий для их профессионального самоопределения.

**Основные задачи:**

- совершенствование знаний, умений и навыков, полученных на базовом уровне;
- обучение работе с большими массивами информации, обработке ее в краткие сроки, овладение умением ясно мыслить и строить логические рассуждения;
- развитие познавательной активности, мотивации к самообразованию, коммуникативно-эмоциональной сферы личности, дальнейшее расширение эрудиции и кругозора, повышение общекультурного уровня;
- формирование активной гражданской позиции; повышение социальной активности учащихся, их самостоятельности и ответственности, выработка умения работать коллективно и анализировать причины успехов и неудач;
- уметь проводить индивидуальные и групповые турниры, пройти стажерскую практику.

**Организационные условия реализации программы.**

Клуб интеллектуальных игр является открытой структурой, не ставящей никаких (социальных, интеллектуальных, возрастных) преград перед желающими в нем заниматься.

Основываясь на Уставе учреждения образования и международных правилах спортивного «Что? Где? Когда?», клуб работает с учащимися 10-11 классов, студентами и рабочей молодежью (16 лет и старше).

Общее количество часов для каждого года обучения:

- четвертый год обучения – 8 часов в неделю: занятия проводятся 2 раза в неделю продолжительностью 4 часа;

- пятый год обучения – 9-12 часов в неделю: занятия 3 раза в неделю продолжительностью от 3 до 4 часов.

#### Четвертый год обучения

##### Задачи:

- уметь составлять вопросы для основных игр;
- решать логические задачи повышенной сложности;
- уметь проводить индивидуальные и групповые турниры

#### Учебно-тематический план

№ п/п	Тема	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
	Организационное занятие	4	4	-
1.	Виды информационных игр	12	8	4
2.	Интеллектуальные игры спортивного типа	18	12	6
3.	Основные принципы отбора игроков и формирования команд	24	4	20
4.	Командные интеллектуальные игры	24	4	20
5.	Вопросы для игры и информационный банк	24	6	18
6.	Стажерская практика	44	8	36
7.	Организация интеллектуальных игр	12	4	8
8.	Игровая подготовка (турнирный и «телевизионный» варианты, спарринг)	50	-	50
9.	Участие в клубных днях и турнирах (в течение года)	72	-	72
	Итоговое занятие	4	-	4
	ИТОГО:	288	50	238

#### Содержание программы

##### Организационное занятие

Постановка задач на сезон (игры и практические занятия с игроками первого года обучения). Планирование стажерской практики. Знакомство стажеров с командами первого года обучения.

##### Виды информационных игр



Классы информационно-познавательных игр. Зрелищные (шоу) и «спортивные» игры. Массовые и камерные игры.

*Практика.* «Что? Где? Когда?» телевизионного формата; «Что? Где? Когда?» турнирного формата.

### **Интеллектуальные игры спортивного типа**

Фестивали и турниры по интеллектуальным играм. Различные схемы проведения турниров. Системы подсчета очков и рейтинга. Разнообразные формы судейства. Правила турниров спортивного типа. Вопросы и апелляции. Кодекс спортивного «Что? Где? Когда?».

*Практика.* Подготовка команды к турниру, понятие об уровне турнира, турнирная стратегия команды, обзор основных турниров МАК и БЛИК.

### **Основные принципы отбора игроков и формирования команд**

Основные принципы отбора игроков и формирования команд. Стандартный отборочный тур по методике Ворошилова и схема его проведения.

*Практика.* Индивидуальная игра на отборочном туре (вопросы на скорость мышления, индивидуальную логику и элементарное знание). Командная игра на отборочном туре. Игра парами и тройками. «Ворошиловская мельница» – игра по принципу «каждый играет с каждым». Обработка результатов отборочного тура. Выездной отборочный тур с лидером-ведущим по методике Климовича. Индивидуальное блиц-тестирование с последующей стихийной организацией команд («команды по симпатии»). Строительство команды тренером из группы претендентов в зависимости от функционально-ролевой нагрузки. Социометрический метод создания команды. Отклонения от традиционной схемы построения команды. Преимущества и отрицательные стороны обеих методик. Конфликты в командах и цивилизованные методы их решения.

### **Командные интеллектуальные игры**

«Что? Где? Когда?» Минута на обсуждение вопроса. Микроэтапы работы команды. Индукция, критика, синтез, выбор версии. Возможные схемы игрового эпизода. Стратегия игры в зависимости от правил турнира или шоу-игры. Взаимоотношения с ведущим.

*Практика.* «Брэйн ринг». Отсутствие нижней временной границы. Игра «на кнопке». Перемена ролей в команде в связи с ускорением темпа игры. Перераспределение ролевой нагрузки в «брэиновой» команде. Игроки первой и второй линии – эрудиты и «мыслители». Роль капитана и

«кнопочника». Психологическая устойчивость команды. Допустимое противостояние с ведущим.

Особенности командной игры в других командных (командно-индивидуальных играх) интеллектуальных играх.

### **Вопросы для игры и информационный банк**

Поиск информации для вопроса. Построение вопроса. Корректность и защищенность вопроса. Виды вопросов в зависимости от вида, уровня и класса игры. «Детские» и «кнопочные» вопросы, оптимальные вопросы, двух- и многоходовые вопросы. Понятие о дуали (вопросе с двумя возможными ответами) и прочих ошибках при построении вопроса.

*Практика.* Работа с литературой, оформление вопроса и ссылок на источники. Проверка и защита вопросов. Понятие о пакете вопросов. Отбор вопросов для игры в зависимости от ранга турнира и участников. Работа редактора пакета. Подбор вопросов для шоу-игры с учетом особенностей аудитории.

### **Стажерская практика**

Основные принципы работы с командами и игроками первого года обучения, выработка первичных тренерских навыков.

*Практика.* Индивидуальная игра, спарринг, групповые игры. Режимы тренировочных занятий, чередование игровой нагрузки с другими формами работы. Работа ведущего и рефери (члена судейской бригады).

### **Организация интеллектуальных игр**

Основные принципы организации информационно-познавательных игр и развлекательных мероприятий. Подготовка команд (участников), вопросов и антуража.

*Практика.* Построение сценарных схем. Постановка игры и работа с ассистентами. Ведение игры. Взаимодействие с администрацией учреждения образования (учреждения дополнительного образования детей и молодежи).

### **Игровая подготовка**

Постоянная игровая практика (в том числе в роли тренера-стажера) в пределах группы учащихся по отработке игровых приемов на основе игр:

«Что? Где? Когда?» (турнирный и «телевизионный» варианты; подготовленные серии вопросов разной степени сложности; серии не менее 30 вопросов);

«Брэйн ринг» (турнирный и «телевизионный» варианты; спарринг с противником равной силы; серии не менее 10 боев);



«Своя игра» (командный и индивидуальный варианты; серии не менее 15 тем);

«Тройка» (полный вариант и турнирная «Шорт-Тройка»; серии не менее 5 матчей);

«Эрудит-пятерка» (спарринг и игра «без соперника»; серии не менее 3 матчей).

Анализ ошибок в командной работе над вопросами.

#### **Участие в клубных днях и турнирах**

Организация и проведение совместных игр всех команд и игроков клуба. Тренировочные игры и товарищеские встречи команд клуба с командами разного уровня подготовки. Ежемесячное проведение турниров «Чемпион месяца», «Городской чемпионат среди команд учреждений общего среднего образования», «Открытый чемпионат клуба «Белая рысь».

Тренировочная подготовка и обеспечение участия команд и игроков клуба в играх и турнирах республиканского и международного уровня: «Сезон надежд», «Альпийские игры», «Нестерка», «Кубок княгини Ольги», «Окно в Европу».

#### **Итоговое занятие**

Проведение контрольного занятия (турнира) для команд первого года обучения.

#### **Ожидаемые результаты**

По окончании четвертого года обучения учащиеся должны *знать*:

- основные вехи и события интеллектуального движения в Беларуси, странах СНГ и мире;
- классификацию игр и турниров;
- правила основных информационных игр;
- принципы и приемы командной игры;
- первичные методики создания команд;
- основные принципы составления вопросов для игр.

*уметь*:

- решать логические задания повышенной степени сложности и основные типы вопросов (как на эрудицию, так и на логику);
- составлять вопросы для основных игр и конкурсов;
- анализировать положительные и отрицательные моменты в собственной игре и игре команды;
- использовать в игре основные приемы командного взаимодействия в соответствии с ролевым участием и за его пределами.

### Пятый год обучения

#### Задачи:

- знать различные игровые школы и понимать их отличия;
- владеть стратегией и тактикой игры;
- формировать собственный игровой материал;
- пройти стажерскую практику

### Учебно-тематический план

№ п/ п	Тема	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
	Организационное занятие	3	3	-
1.	Основные принципы подготовки команды к турниру	20	10	10
2.	Турнирные и шоу-варианты интеллектуальных игр	10	5	5
3.	Стратегия и тактика игры	15	10	5
4.	Этика игры	10	5	5
5.	Игровые школы	15	10	5
6.	Стажерская практика	54	24	30
7.	Организация фестивалей и турниров	20	10	10
8.	Постановка шоу-игр	10	5	5
9.	Создание клубов и объединений	20	15	5
10.	Игровая подготовка (турнирный и «телевизионный» варианты; «зеркала» реальных турниров и «случайный» турнир; спарринг и «внутрикомандный» вариант)	84	-	84
11.	Участие в клубных днях и турнирах (в течение года)	96	-	96
	Итоговое занятие	3	-	3
	<b>ИТОГО</b>	<b>360</b>	<b>97</b>	<b>263</b>

### Содержание программы

#### Организационное занятие

Постановка задач на сезон (участие в турнирах и практические занятия с игроками первого и второго годов обучения). Планирование стажерской практики.



### **Основные принципы подготовки команды к турниру**

Основные турниры в Беларуси, странах СНГ и мире. Очные и синхронные турниры. Турниры и фестивали интеллектуальных игр, их отличительные черты. Ранжирование турниров. Требования Кодекса спортивного «Что? Где? Когда?» к турнирам разного уровня. Условия участия в турнирах разных рангов. Выбор команды для участия в турнире (фестивале). Контрольный мониторинг в команде и клубе. Контрольные игры и анализ обсуждения каждого из вопросов. Психологическая настройка команды.

*Практика.* Тренировочные режимы. Построение тренировочного режима в зависимости от особенностей конкретной команды. Взаимодействие команды и тренера во время подготовки и участия в турнире. Коррекция игры в течение турнира. Замены в команде в процессе подготовки и во время участия в турнире. Форс-мажорные обстоятельства и действия команды. Разбор игр и вопросов турнира. Оценка участия команды в турнире.

### **Турнирные и шоу-варианты интеллектуальных игр**

Турниры по спортивному «Что? Где? Когда?», «Брэйн рингу» и «Своей игре». Шоу-варианты игр. Структурные и функциональные отличия команды, предназначенной для игры в «Брэйн ринг». Создание сборных команд (на базе команды-лидера, на базе двух или нескольких команд, на базе клуба). Отбор кандидатов и психологическая подготовка команды к участию в очном турнире высокого ранга.

*Практика.* Подготовка к участию в показательных играх (шоу- или телевизионной игре). Создание имиджа команды. Игровая форма и внешность игроков.

### **Стратегия и тактика игры**

Тактические схемы и их изменение в зависимости от правил игры. Тактика для многоэтапных (многотуровых) турниров. Турнирная тактика для «Брэйн ринга» и других командных интеллектуальных игр. Стратегия и тактика в индивидуально-командных играх («Тройка», «Эрудит-квартет»). Тактика в играх класса «Даугавпилс» («мультиигры»).

*Практика.* Розыгрыш стандартных ситуаций. «Мягкая» игра и прессинг. Воздействие на противника. Учет фактора ведущего и его использование. Создание благоприятного отношения к команде во время игры.

### **Этика игры**

Кодекс чести игрока. Этические требования, единые для всех клубов МАК согласно Кодексу спортивного «Что? Где? Когда?». Отношение к сопернику.

*Практика.* Игра на грани фола. Эпатажный стиль игры. Подсказки, апелляции, возможные спорные ситуации в игре и пути их разрешения.

### **Игровые школы**

Понятие об игровой школе. Различные школы игры и их отличия. Сильные стороны и недостатки одесской («эрудитской») школы. Московская школа игры. Системы подготовки команд в Петербурге. Работа с разновозрастными и разноуровневыми командами на примере Харьковского клуба «От винта!». Игровые школы ближнего (Прибалтика, Закавказье) и дальнего зарубежья (Израиль, Германия, США, Канада). Белорусская школа игры. Организация игр с разделением на лиги и тренерские площадки в Минске. «Расширенная» модель работы с командами районных клубов в Гродненской области. Негативные тенденции использования «чужих» команд для создания короткоживущих сборных. Основные черты гомельской школы игры.

*Практика.* Организация и проведение игр на основе наработок разных игровых школ.

### **Стажерская практика**

Основные принципы работы с командами разных возрастных групп. Этапы тренировочного занятия. Особенности учебно-тренировочной работы с командами в условиях учреждения образования и при выезде на турнир. Документация руководителя кружка (клуба).

*Практика.* Подготовка к занятию, подбор вопросов и игр. Тренировка команд перед турниром.

### **Организация фестивалей и турниров**

Уровни турниров (местный, районный, городской, областной, республиканский, межрегиональный, международный). Возрастные рамки турниров (школьный, студенческий, взрослый, смешанный). Требования, предъявляемые к турниру в зависимости от уровня и возраста участников. Разные игры и их место в программе турнира. Функции группы организаторов турнира, их распределение. Помощь клуба в проведении турнира. Типичные организационные проблемы.

*Практика.* Разработка положения, программы и регламента турнира. Символика и эмблематика. Взаимодействие со средствами массовой информации (газеты, радио, телевидение, Интернет). Подбор вопросников, редакторов пакета и судейской бригады. Отбор вопросов и их размещение в сетке игр. Работа со спонсорами и организация рекламы.



### **Постановка шоу-игр**

Постановка шоу-игр по аналогии с их телевизионными вариантами. Создание имиджа ведущего. Управление игрой.

*Практика.* Ведение игр и их виды (на примере разных ведущих).

### **Создание клубов и объединений**

Создание детских игровых клубов на базе школы (класса, параллели). Выбор символики, планирование мероприятий. Взаимодействие с базовым клубом, информационная и организационная поддержка мероприятий дочернего клуба. Клубное самоуправление, устав и традиции клуба.

*Практика.* Основы оформления документации клуба.

### **Игровая подготовка**

Постоянная игровая практика (в том числе в роли тренера-стажера) в пределах группы учащихся по отработке игровых приемов на основе игр:

«Что? Где? Когда?» (турнирный и «телевизионный» варианты; «зеркала» реальных турниров и «случайный» турнир из Базы ЧГК; подготовленные серии не менее 45 вопросов);

«Брэйн ринг» (турнирный и «телевизионный» варианты; спарринг с противниками разной силы и «виртуальным» соперником, игру и ответы которого эмулирует ведущий; серии не менее 15 боев);

«Своя игра» (командный и индивидуальный варианты; «зеркала» реальных турниров со сравнением результатов; серии не менее 20 тем);

«Тройка» (полный вариант и турнирная «Шорт-Тройка»; серии не менее 7 матчей);

«Эрудит-пятерка» (спарринг с заведомо более сильным противником и игра «без соперника»; серии не менее 5 матчей);

«Хамса» (спарринг и «внутрикомандный» вариант с постоянной игрой каждого; серии не менее 3 матчей);

«Медиа-игры» (подборки разных авторов, «зеркала» реальных турниров со сравнением результатов; серии не менее 3 серий).

Анализ ошибок в командной работе над вопросами.

### **Участие в клубных днях и турнирах**

Организация и проведение совместных игр всех команд и игроков клуба. Тренировочные игры и товарищеские встречи команд клуба с командами разного уровня подготовки. Ежемесячное проведение турниров «Чемпион месяца», «Городской чемпионат среди команд учреждений общего среднего образования», «Открытый чемпионат клуба «Белая рысь».

Тренировочная подготовка и обеспечение участия команд и игроков клуба в играх и турнирах республиканского и международного уровней: «Кубок княгини Ольги», «Встречи на Ловати», «Окно в Европу», «Кубок Европы», «Международный молодежный лагерь «Дружба», «Три кита».

#### **Итоговое занятие (аттестация)**

Проведение аттестации для претендующих на получение сертификатов. Проверка теоретических знаний по программе. Проведение контрольного занятия (турнира) для команд клуба.

#### **Ожидаемые результаты**

По окончании пяти лет обучения в клубе учащиеся, занимающиеся по программе повышенного уровня, должны

*знать:*

- историю развития интеллектуального движения в стране и мире, современные аспекты его функционирования;
- классификацию игр и турниров, особенности их организации, требования к их проведению;
- правила и особенности интеллектуальных (информационных) игр;
- принципы и приемы командной игры, особенности спарринговой тренировки и турнирной игры;
- основные принципы составления вопросов;
- приемы создания и принципы функционирования команд; права и обязанности команд и игроков как в клубе, так и на турнире.

*уметь:*

- свободно ориентироваться в атрибутировании темы вопроса (игры) к основным областям знания;
- решать логические задания любой степени сложности и вопросы типа «логическая многоходовка»;
- использовать в игре все приемы командного взаимодействия в соответствии с ролевым участием, совмещать две или несколько игровых ролей;
- составлять простые вопросы, формировать игровой материал для простых игр и конкурсов;
- системно анализировать и корректировать игровые действия команды;
- самостоятельно или в коллективе редактировать вопросные пакеты игр и турниров.

Кроме того, учащийся должен обладать определенной (достаточно широкой) суммой общих знаний, а также углубленными знаниями в одной или нескольких областях; иметь опыт выступления на играх и турнирах различного уровня. Учащиеся, проявившие задатки организаторов игр и



успешно прошедшие стажерскую практику, должны уметь самостоятельно проводить отбор в клуб (кружок) интеллектуальных игр и проводить тренировочные занятия, а также игры и турниры первого уровня.

### **Формы и методы реализации программы**

Специфика работы клуба интеллектуальных игр требует особой формы занятий, как можно более отличающихся от традиционного учебного (урочно-лекционного) процесса. Теоретическая информация вводится в игровой процесс, иллюстрируется соответственно игровыми примерами из богатейшей практики интеллектуальных игр и закрепляется на тренировочных занятиях, построенных соответствующим образом.

Стандартное занятие состоит из следующих этапов:

- разминка: простые игры (как командной, так и индивидуальных форм);
- ознакомление с теоретическими положениями, запланированными на данное занятие и их игровое подтверждение: теоретически-ознакомительный материал, включающий различную информацию об игровой технике, разных играх, турнирах и т.п. (согласно программе), который немедленно иллюстрируется примерами;
- практическая часть (игровая подготовка): тренировка в режиме реального времени по правилам одной из интеллектуальных игр; игры этого этапа связаны с теоретическим материалом занятия и дополняют его;
- разбор и анализ практической части: на этом этапе фиксируется внимание на положительных и отрицательных моментах, которые имели место на тренировке, причинах этих моментов, как у конкретного игрока, так и у команды в целом;
- рефлексия.

Традиционно (от телевизионных вариантов интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?» и «Брэйн ринг») основной организационной единицей клуба является команда, состоящая из 6 человек, что определяет численность учащихся в группах клуба кратным шести: 12, 18 и т.д.

Учебно-тренировочный процесс строится на совмещении форм занятий с разными по численности и возрасту группами. Для теоретических занятий и общих тренировок – три и более команд. Для практических занятий, где руководителю клуба необходимо отслеживать психологические реакции, ролевое участие и игровой вклад членов команды, работа идет с одной микрогруппой. На индивидуальном уровне (от одного до четырех человек) проводится работа по подготовке капитанов команд, психологическому и игровому тренингу игроков

основных специализаций, а также вопросников и стажеров-организаторов игр.

Необходима и такая форма работы, как клубный день, или совместная игра всех команд и игроков, как занимающихся в клубе, так и приглашенных. Разновидность клубного дня игры и встречи и команд клуба с командами разного уровня подготовки, в том числе и взрослыми.

Кроме тренировочных занятий (с третьего года обучения) вводятся специализированные занятия (игровая подготовка), полностью посвященные отработке навыков основных игр и представляющие собой полноценные мини-турниры для одной или нескольких команд с последующим разбором игры и ее результатов. Совершенно необходимым является участие воспитанников в турнирах по интеллектуальным играм различного ранга (в зависимости от года обучения и возраста) с последующим анализом выступления команды на данном турнире.

Для учащихся, занимающихся по программе повышенного уровня (пятый год обучения) необходима стажерская практика, которая включает в себя как участие в работе с командами (вместе с руководителем клуба), так и самостоятельную работу с командами и организацию мероприятий.

При освоении содержания образовательной программы дополнительного образования детей и молодежи с повышенным уровнем изучения образовательной области, темы, учебного предмета или учебной дисциплины учащиеся проходят текущую и итоговую аттестацию в конце каждого года обучения.

Текущая аттестация проводится в форме практических занятий, в ходе которых стажеры подтверждают полученные знания, умения и навыки.

Итоговая аттестация учитывает результаты участия учащихся в организации и проведении клубных игр, турниров и мероприятий с командами первого и второго года обучения, а также теоретические знания и практические навыки, приобретенные во время стажерской практики.



### Литература и информационные ресурсы для педагога

1. 33 тренировки в клубе интеллектуальных игр / В.Г. Белкин. – М.: МОО ИНТИ. – 2003.
2. Алексеев, Е., «Что? Где? Когда?» / Е. Алексеев, В. Белкин, Н.Курмашева, М. Погашев, И. Тюрикова. – М.: Рольф, – 2000.
3. Климович, Л.В. Играем в «знатоков»! / Л.В.Климович. – Мн.: Зорны Верасень, – 2005.
4. Климович, Л.В. Нам нужны сообразительные / Л.В.Климович. – Мн.: Зорны Верасень, – 2007.
5. Климович, Л.В. Отличаются умом и сообразительностью/ Л.В.Климович. – Мн.: Зорны Верасень, – 2007.
6. Манусаджян, Н.Э. Методика тренировок по интеллектуальным играм / Н.Э.Манусаджян. – Ереван: Издательство Российско-Армянского (Славянского) государственного университета, – 2008.
7. Республиканские чемпионаты по интеллектуальным играм среди школьников 2008-2013. В помощь педагогическим работникам учреждений образования. / НЦХТДМ, Мн. – 2014.
8. Саблина, Е.С. Интеллектуальные игры для всех. / Е.С.Саблина. – Архангельск. – 2004.
9. <http://www.millionPodarkov.ru>.
10. <http://www.razumniki.ru>.

### Литература и информационные ресурсы для учащихся

1. Ворошилов, В.Я. Феномен игры / В.Я. Ворошилов – М.: Советская Россия. – 1982 (Библиотечка «В помощь художественной самодеятельности», №23).
2. Бурда, Б.О. «Что? Где? Когда?» вне телеэкрана [Электронный ресурс] 1996. – Режим доступа: // <http://internet.chgk.info/znatoki/boris/burda/chgk/>
3. Морозовский, Р., "Что? Где? Когда?" в СНГ [Электронный ресурс] - 1995, 1997. – Режим доступа: <http://altruism.ru/sengine.cgi/5/21/2>
4. Левин, Б.Е. «Что? Где? Когда?» для чайников/ Б.Е. Левин. – Донецк: Сталкер. – 1999.
5. Поникаров Е. Что? Где? Когда? [Электронный ресурс] 2000. – Режим доступа: // <http://nesprosta.tripod.com/pony-car/pony-car1.htm>
6. Поташев М. Как не надо делать вопросы [Электронный ресурс] -1997, - 2000. – Режим доступа: // <http://www.klex.ru/ds>.
7. Климович, Л.В. Легенды и мифы Нескучного Сада. /Л.В.Климович. – Новосибирск – 2013.