

Департамент социальной политики
Администрации города Кургана
Муниципальное бюджетное общеобразовательное
учреждение города Кургана «СОШ № 45»

ПРИНЯТА на заседании
педагогического совета
протокол № 1
от « 30 » 08 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ:
Директор МБОУ «СОШ № 45»
_____/ Ю.В. Баинова /
приказ № 234/1 от « 01 » 09 2023г.

Дополнительная общеразвивающая
программа социально-гуманитарной направленности
«Эрудит»
Возраст обучающихся: 12–16 лет
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель: Осипова Татьяна
Александровна,
заведующая школьной библиотекой

1.1. Пояснительная записка

Направленность программы

Дополнительная общеразвивающая программа «Эрудит» носит социально-гуманитарную направленность.

Актуальность программы В современном мире высокими темпами развивается наука, увеличивается скорость поступления и переработки информации. Любая технология обладает средствами, активизирующими деятельность обучающихся, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов. К таким технологиям можно отнести игровые технологии.

Игра – это естественная для подростка форма обучения. Она – часть его жизненного опыта. Игра органично объединяет эмоциональный и рациональный виды познавательной деятельности. В процессе игры у обучающихся вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям.

Назначение интеллектуальных игр – развитие познавательных процессов (восприятие, внимание, память, наблюдательность, сообразительность и другие) и закрепление знаний, приобретаемых на уроках.

Игра – форма деятельности учащихся, в которой осознается окружающий мир, открывается простор для личной активности и творчества.

Основные цели, которые преследует игра: вызвать интерес к теме, спровоцировать потребность работы с учебной литературой, направить мыслительные процессы на самостоятельное познание сути вопроса.

Игра обучает не прямолинейно, а через внутренний мир ребёнка, в результате чего каждый ребёнок достигает своей ступени развития, использует огромные личные резервы. Игра – явление многогранное, её можно рассматривать как особую форму существования всех без исключения сторон жизнедеятельности коллектива. Использование интеллектуальных игр создаёт учебную мотивацию, позволяет воспитывать наблюдательность, умение работать в группе, слушать и слышать других, обеспечивает развитие интеллектуальных и творческих способностей ребят. Дети становятся более свободными и независимыми, самостоятельными и ответственными, творческими, активными. Именно к этому призывает концепция модернизации российского образования.

Отличительной особенностью программы от общеобразовательной является то, что она выходит за рамки школьной программы и рассчитана на детей различных возрастных категорий.

Адресатами программы являются дети и подростки 12–16 лет (учащиеся 6-9 классов) с повышенным интеллектуальным развитием и склонностью к интеллектуальным видам деятельности.

Срок реализации (освоения) программы: программа рассчитана на 1 год. 68 часов (1+1 часа в неделю).

Формы обучения: групповые, малой группой.

Особенности организации образовательного процесса: очная форма обучения, применение дистанционных образовательных технологий. Занятия проводятся отдельно для разных возрастных групп. Участие в муниципальных, региональных, федеральных конкурсах, турнирах по интеллектуальным играм.

Численный состав группы: команды обучающихся одного возраста по 6-7 человек.

Режим занятий: занятия проводятся во внеурочное время один раз в неделю продолжительность занятий 40 минут. Занятия планируются на дни с наименьшим количеством обязательных уроков. Между началом дополнительных занятий и последним уроком организуется перерыв продолжительностью не менее 20 минут.

Возможность реализации индивидуального образовательного маршрута данной программой не предусматривается.

Уровни сложности содержания программы: базовый – для обучающихся возрастной группы 12-13 лет (2-й год обучения) и продвинутый для подростков 15-16 лет (4-й год обучения)

1.2. Цели и задачи программы. Планируемые результаты

Цель программы: поддержание и развитие интеллектуального и творческого потенциала учащихся.

Задачи: Развивать личностные качества и интеллектуально-творческие способности школьников;

- Актуализировать школьные знания через игровую деятельность;
- Мотивировать учащихся к дальнейшему самообразованию;
- Формировать навыки взаимодействия в группе, а также навыки оперативного анализа проблемы и принятия осознанного решения.
- Разнообразить учебно-воспитательный процесс внеклассными мероприятиями интеллектуально-игровой направленности;
- Развивать культуру интеллектуального соревнования;
- Реализовать внеурочную деятельность в рамках ФГОС второго поколения.

В ходе реализации данной программы ожидается повышение интеллектуальности членов секции ШНОУ, что положительно скажется на результатах участия в интеллектуальных конкурсах «Град знаний», «Что? Где? Когда?», «Властелин знаний» и др.

Планируемые результаты освоения программы курса

Личностные результаты

- Формирование у обучающихся мотивации к обучению
- Развитие:
 - познавательных навыков учащихся;
 - умения ориентироваться в информационном пространстве;
 - критического и творческого мышления.

Регулятивные результаты

- планировать свое действие в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату

Познавательные результаты

- умения учиться: приобретать навыки решения творческих задач и навыки поиска, анализа и интерпретации информации.
- добывать необходимые знания, с их помощью проделывать конкретную работу.
 - осуществлять поиск необходимой информации для выполнения творческих заданий с использованием научно-познавательной литературы;

Коммуникативные результаты

- учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).
- умение координировать свои усилия с усилиями других.
- формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;
- задавать вопросы;
- допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в том числе не совпадающих с собственной, и ориентироваться на позицию партнера в общении и

взаимодействии;

- учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве

1.3.Рабочая программа

Учебный план. Содержание программы. Тематическое планирование

Учебный план 6-7 класс

№ п/п	Название раздела программы	Количество часов			Формы промежуточной аттестации
		всего	теория	практика	
1.	Организационное занятие. Командное взаимодействие и сплочение команд. Основные понятия	1	1		
2.	Виды интеллектуальных игр	12	6	6	Интеллектуальная игра «Десяточка»
3	Подготовка к участию в городских интеллектуальных конкурсах	6	2	4	
4	Промежуточная аттестация	4	-	4	Городской интеллектуальный турнир «Властелин знаний». Командный конкурс 6-7 класс
5	Подготовка к участию в дистанционных интеллектуальных конкурсах	6	2	4	

6.	Промежуточная аттестация	4	-	4	Всероссийский образовательный турнир «Град знаний» «Умка» 5-7 класс
7.	Итоговое занятие	1	-	1	
	Итого	34	11	23	

Учебный план 8-9 класс

№ п/п	Название раздела программы	Количество часов			Формы промежуточной аттестации
		всего	теория	практика	
1.	Организационное занятие. Командное взаимодействие	1	-	-	
2.	Практикум по интеллектуальным играм	6		6	Интеллектуальная игра «Десяточка»
3	Городские и областные интеллектуальные конкурсы.	16		16	Областной интеллектуальный турнир «КвизиУм»
					Городской интеллектуальный турнир «Властелин знаний». Командный конкурс 8-9 класс
					Областной турнир по игре «Что? Где? Когда?» и др.
4	Участие в дистанционных интеллектуальных конкурсах	10	4	6	Всероссийский образовательный турнир «Град знаний» «Сферы знаний» 8-11 класс
					Всероссийская историческая интеллектуальная игра 1 418
5.	Итоговое занятие	1	-	-	
	Итого	34	4	30	

Содержание программы

6-7 класс

Раздел 1. Организационное занятие.

Тема. Командное взаимодействие и сплочение команд. Основные понятия

Количество часов: 1, теория -1.

Теория: Знакомство с типологией игроков по стилю и скорости мышления. Игровые функции. Знакомство с типологией игроков по социально-психологическим функциям. Знакомство с правилами организации командной работы на тренировке и на турнире. Роль капитана в команде. Знакомство с разновидностями игровых конфликтов и способами их решения. Конфликтные ситуации внутри команды, с соперниками и с оргкомитетом.

Раздел 2. Виды интеллектуальных игр

Тема 1. «Медиа азбука»

Количество часов: 2, теория -1, практика -1.

Теория: Ознакомление с правилами игры и правилами подсчета результатов. Работа по заполнению бланков ответов. Правильная формулировка ответов.

Практика: тренинг. Закрепление положительного опыта и устранение недостатков.

Тема 2. - «Командная «Своя игра»

Количество часов: 2, теория -1, практика -1.

Теория: Ознакомление с правилами игры и правилами подсчета результатов. Работа по заполнению бланков ответов. Особенности Спортивной (командной) версии игры.

Практика: Спортивная «Своя игра»

Тема 3. «Пять подсказок»

Количество часов: 2, теория -1, практика -1.

Теория: Ознакомление с правилами игры и правилами подсчета результатов. Особенности подачи ответов.

Практика: тренировочные упражнения.

Тема 4. - «Что? Где? Когда?»

Количество часов: 2, теория -1, практика -1.

Теория: Ознакомление с правилами игры. Соответствие ответов формулировке вопроса. Виды вопросов. Взаимодействие команды.

Практика: Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?»

Тема 5. «Игры разума»

Количество часов: 2, теория -1, практика -1.

Теория: Ознакомление с правилами игры. Виды заданий и логических вопросов.

Практика: тренировочные упражнения ребусы, sudoku, логические задачи и пр.

Тема 6. «Десяточка»

Количество часов: 2, теория -1, практика -1.

Теория: Ознакомление с правилами игры. Примеры заданий: ассоциации, музыкальные загадки и др.

Практика: Интеллектуальная игра «Десяточка» как форма промежуточной аттестации.

Раздел 3. Подготовка к участию в городских интеллектуальных конкурсах

Тема 1. Городской интеллектуальный турнир «Властелин знаний». Командный конкурс 6-7 класс

Количество часов: 6, теория -2, практика -4.

Теория: Ознакомление с положением турнира, видами заданий и логических вопросов.

Практика: тренинг «Азбука», «Своя игра», «Игры разума»

Раздел 4. Промежуточная аттестация

Тема 1. Городской интеллектуальный турнир «Властелин знаний».

Количество часов: 4, практика -4.

Практика: участие в Городском интеллектуальном турнире «Властелин знаний». Командный конкурс 6-7 класс. Полуфинал и финал. Анализ игры. Закрепление положительного опыта и устранение недостатков.

Раздел 5. Подготовка к участию в дистанционных интеллектуальных конкурсах

Тема 1. Всероссийский образовательный турнир «Град знаний» «Умка» 5-7 класс

Количество часов: 6, теория- 2, практика -4.

Теория: Ознакомление с правилами игр, особенностями каждого тура.

Практика: тренинг «Азбука», «Своя игра», «Пять подсказок», «Что? Где? Когда?»

Раздел 6. Промежуточная аттестация

Тема 1. Всероссийский образовательный турнир «Град знаний» «Умка» 5-7 класс.

«Азбука».

Количество часов: 1, практика -1.

Практика: Участие в 1 туре Всероссийского образовательного турнира «Град знаний» «Умка» «Азбука». Анализ игры. Закрепление положительного опыта и устранение недостатков.

Тема 2. Всероссийский образовательный турнир «Град знаний» «Умка» 5-7 класс.

«Своя игра».

Количество часов: 1, практика -1.

Практика: Участие во 2 туре Всероссийского образовательного турнира «Град знаний» «Умка» «Своя игра». Анализ игры. Закрепление положительного опыта и устранение недостатков.

Тема 3. Всероссийский образовательный турнир «Град знаний» «Умка» 5-7 класс.

«Пять подсказок».

Количество часов: 1, практика -1.

Практика: Участие в 1 туре Всероссийского образовательного турнира «Град знаний» «Умка» «Пять подсказок». Анализ игры. Закрепление положительного опыта и устранение недостатков.

Тема 4. Всероссийский образовательный турнир «Град знаний» «Умка» 5-7 класс.

««Что? Где? Когда?»».

Количество часов: 1, практика -1.

Практика: Участие в 4 туре Всероссийского образовательного турнира «Град знаний» «Умка» «Что? Где? Когда?».

Анализ игры. Закрепление положительного опыта и устранение недостатков.

Раздел 7. Итоговое занятие

Количество часов: 1, практика -1.

Практика: Заключительная игра. Подведение итогов, награждение.

Тематическое планирование

6-7 класс

Название раздела программы	Дата проведения занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма занятия	Форма текущего контроля / промежуточной аттестации
Организационное занятие.		1	Командное взаимодействие и сплочение команд. Основные понятия	Беседа	-
Виды интеллектуальных игр		1	«Медиа азбука»	Сообщение	
		1	«Медиа азбука»	Тренинг, интеллектуальная игра	
		1	«Командная игра» «Своя игра»	Сообщение	
		1	«Командная игра» «Своя игра»	Тренинг, интеллектуальная игра	
		1	«Пять подсказок»	Сообщение	
		1	«Пять подсказок»	Тренинг, интеллектуальная игра	
		1	«Что? Где? Когда?»	Сообщение	
		1	«Что? Где? Когда?»	Тренинг, интеллектуальная игра	
		1	«Игры разума»	Сообщение	
		1	«Игры разума»	Тренинг, интеллектуальная игра	
		1	«Десяточка»	Сообщение	
		1	«Десяточка»	Интеллектуальная игра	Интеллектуальная игра
Подготовка к участию в городских интеллектуальных конкурсах		1	«Азбука», «Своя игра»	Сообщение	
		1	«Азбука»	Тренинг	
		1	«Своя игра»	Тренинг	

		1	«Игры разума»	Сообщение	
		1	«Игры разума»	Тренинг	
		1	«Игры разума»	Тренинг	
Промежуточная аттестация		2	Городской интеллектуальный турнир «Властелин знаний». Командный конкурс 6-7 класс. Полуфинал	Интеллектуальный турнир	Интеллектуальный турнир
		2	Городской интеллектуальный турнир «Властелин знаний». Командный конкурс 6-7 класс. Финал	Интеллектуальный турнир	Интеллектуальный турнир
Подготовка к участию в дистанционных интеллектуальных конкурсах		1	Всероссийский образовательный турнир «Град знаний» «Умка» 5-7 класс. «Медиа азбука»	Сообщение	
		1	«Медиа азбука»	Тренинг	
		1	«Своя игра»	Тренинг	
		1	«Пять подсказок»	Сообщение	
		1	«Пять подсказок»	Тренинг	
		1	«Что? Где? Когда?»	Тренинг	
Промежуточная аттестация	12.10-31.10	1	Всероссийский образовательный турнир «Град знаний» «Умка» 5-7 класс. «Медиа азбука»	Всероссийский образовательный турнир. 1 тур.	Интеллектуальный турнир
	1.12-17.12	1	Всероссийский образовательный турнир «Град знаний» «Умка» 5-7 класс. «Своя игра»	Всероссийский образовательный турнир. 2 тур	Интеллектуальный турнир
	11.01-28.01	1	Всероссийский образовательный турнир «Град знаний» «Умка» 5-7 класс. «Пять подсказок»	Всероссийский образовательный турнир. 3 тур	Интеллектуальный турнир

	14.02-10.03	1	Всероссийский образовательный турнир «Град знаний» «Умка» 5-7 класс. «Что? Где? Когда?»	Всероссийский образовательный турнир. 4 тур	Интеллектуальный турнир
Итоговое занятие		1	Заключительная игра. Подведение итогов, награждение.		

Учебный план 8-9 класс

№ п/п	Название раздела программы	Количество часов			Формы промежуточной аттестации
		всего	теория	практика	
1.	Организационное занятие. Командное взаимодействие	1	-	-	
2.	Практикум по интеллектуальным играм	6		6	Интеллектуальная игра «Десяточка»
3	Муниципальные и региональные интеллектуальные конкурсы.	16		16	Областной интеллектуальный турнир «КвизиУм»
					Городской интеллектуальный турнир «Властелин знаний». Командный конкурс 8-9 класс
					Областной турнир по игре «Что? Где? Когда?» и др.
4	Дистанционные интеллектуальные конкурсы	10	4	6	Всероссийский образовательный турнир «Град знаний» «Сферы знаний» 8-11 класс
					Всероссийская историческая интеллектуальная игра 1 418
5.	Итоговое занятие	1	-	-	
	Итого	34	4	30	

Содержание программы

8-9 класс

Раздел 1. Организационное занятие.

Тема. Командное взаимодействие и сплочение команд.

Количество часов: 1, теория -1.

Теория: Роль капитана в команде. Знакомство с разновидностями игровых конфликтов и способами их решения. Конфликтные ситуации внутри команды, с соперниками и с оргкомитетом.

Раздел 2. Практикум по интеллектуальным играм

Тема 1. «Медиа азбука»

Количество часов: 1, практика -1.

Практика: тренинг. Закрепление положительного опыта и устранение недостатков.

Тема 2. - «Командная «Своя игра»

Количество часов: 1, практика -1.

Практика: тренинг Спортивная «Своя игра»

Тема 3. «Пять подсказок»

Количество часов: 1, практика -1.

Практика: тренировочные упражнения.

Тема 4. - «Что? Где? Когда?»

Количество часов: 1, практика -1.

Практика: Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?»

Тема 5. «Игры разума»

Количество часов: 1, практика -1.

Практика: тренировочные упражнения ребусы, sudoku, логические задачи и пр.

Тема 6. «Десяточка»

Количество часов: 1, теория -1, практика -1.

Практика: Интеллектуальная игра «Десяточка» как форма промежуточной аттестации.

Раздел 3. Муниципальные и региональные интеллектуальные конкурсы.

Тема 1. Областной интеллектуальный турнир «КвизиУм»

Количество часов: 6, практика -6.

Практика: участие в турнире.

Тема 2. Городской интеллектуальный турнир «Властелин знаний». Командный конкурс 8-9 класс

Количество часов: 4, практика -4.

.Практика: участие в турнире / полуфинал и финал.

Тема 3. Областной турнир по игре «Что? Где? Когда?»

Количество часов: 6, практика -6.

Практика: участие в турнире.

Раздел 4. Дистанционные интеллектуальные конкурсы

Тема 1. Всероссийский образовательный турнир «Град знаний» «Сферы знаний» 8-9 класс

Количество часов: 4, практика -4.

Практика: участие в турнире. 4 тура: «Азбука», «Своя игра», «Пять подсказок», «Что? Где? Когда?»

Тема 2. Всероссийская историческая интеллектуальная игра 1 418

Количество часов: 6, теория-4, практика -2.

Теория: основные события и факты, герои Великой Отечественной войны.

Практика: Участие в игре.

Раздел 5. Итоговое занятие

Количество часов: 1, практика -1.

Практика: Заключительная игра. Подведение итогов, награждение.

Тематическое планирование

Название раздела программы	Дата проведения занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма занятия	Форма текущего контроля / промежуточной аттестации
Организационное занятие.		1	Командное взаимодействие и сплочение команд.	Практикум	-
Практикум по интеллектуальным играм		1	«Медиа азбука»	Тренинг, интеллектуальная игра	
		1	«Командная «Своя игра»	Тренинг, интеллектуальная игра	
		1	«Пять подсказок»	Тренинг, интеллектуальная игра	
		1	«Что? Где? Когда?»	Тренинг, интеллектуальная игра	
		1	«Игры разума»	Тренинг, интеллектуальная игра	
		1	«Десяточка»	Интеллектуальная игра	Интеллектуальная игра
Муниципальные и региональные интеллектуальные конкурсы		6	Областной интеллектуальный турнир «КвизиУм»	Турнир	Интеллектуальная игра
		2	Городской интеллектуальный турнир «Властелин знаний». Командный конкурс 8-9 класс полуфинал	Турнир	Интеллектуальная игра
		2	Городской интеллектуальный турнир «Властелин знаний». Командный конкурс 8-9 класс финал	Турнир	Интеллектуальная игра
		6	Областной турнир по игре «Что? Где? Когда?»	Интеллектуальная игра	Интеллектуальная игра
Дистанционные интеллектуальные конкурсы		1	Всероссийский образовательный турнир «Град знаний» «Сферы знаний» 8-9 класс «Медиа азбука»	Турнир	Интеллектуальная игра

		1	Всероссийский образовательный турнир «Град знаний» «Сферы знаний» 8-9 класс «Своя игра»	Турнир	Интеллектуальная игра
		1	Всероссийский образовательный турнир «Град знаний» «Сферы знаний» 8-9 класс «Пять подсказок»	Турнир	Интеллектуальная игра
		1	Всероссийский образовательный турнир «Град знаний» «Сферы знаний» 8-9 класс «Что? Где? Когда?»	Турнир	Интеллектуальная игра
		4	Всероссийская историческая интеллектуальная игра 1 418	Лекция	
		2	Всероссийская историческая интеллектуальная игра 1 418	Интеллектуальная игра	Интеллектуальная игра
Итоговое занятие		1	Заключительная игра. Подведение итогов, награждение.	Интеллектуальная игра	Интеллектуальная игра

Материально-техническое обеспечение

Характеристика помещения для занятий по программе: учебный класс с мультимедийным оборудованием. Для участия в турнире «Властелин знаний» - актовый зал ДДиЮТ.

Перечень оборудования, инструментов и материалов:

- электронный почтовый ящик;
- Интернет для скачивания игровых материалов;
- мультимедийное оборудование (экран, проектор, колонки);
- программное обеспечение (MS Office Word, MS Office PowerPoint, MS Office Excel или их аналоги);
- принтер.

Информационное обеспечение

Аудио-, видео-, фото-, интернет источники:

https://vk.com/chgk_kurgan

https://vk.com/znanie_igra?z=photo-218959732_457248706%2Falbum-218959732_0%2Frev

<https://vk.com/vzddut>

<https://dt45.ru>

<https://gradznaniy.ru>

Список литературы

для учителя

1. Быкова, Е. С. Воспитание школьников через интеллектуальную игру / Е. С. Быкова // Дополнительное образование и воспитание. - 2013. - № 2. - С. 38-40.
2. Ганькова, Е. Г. Интеллектуальное развитие школьников / Е.Г. Ганькова // Дополнительное образование и воспитание. - 2010. - N 1. - С. 14-15. 1
3. Иванов, А. В. Методические рекомендации по организации и проведению игр / А.В. Иванов // Детский досуг. - 2011. - № 4. - С. 46
4. Кузнецова, С. В. Развиваем детскую память / С.В. Кузнецова. – Ростов н / Д. : Феникс , 2011. – 216 с.
5. Ларионова ,Т. А. Творческое развитие индивидуальных способностей обучающихся среднего звена / Т.А. Ларионова // Учительский журнал. - 2011. - N 5. - С. 26-38.
6. Луханин, И. И. Интеллектуальная игра как образовательный инструмент / И.И. Луханин // Информатизация образования. - 2008. - N 2. - С. 32-36.
7. Мандель, Б. Р. От "просто игры" до игры интеллектуальной. на перекрестке научных дисциплин / Б. Р. Мандель // Вопросы культурологии. – 2006. - N 4. - С. 54-59.
8. Солодкова, Т. П. Программа интеллектуального клуба "Эрудит" / Т. П. Солодкова // Управление современной школой. Завуч. - 2010. - N 8. - С. 98-107.
9. Федоровская, Е. О. Дар игры. Роль игры в развитии творческого потенциала ребенка / Е.О. Федоровская // Одаренный ребенок. - 2012. - № 1 (январь-февраль). - С. 20-28.

Список литературы

для учащихся

1. Винокурова, Н. Лучшие тесты на развитие творческих способностей : книга для детей, учителей и родителей / Н. Винокурова. – М. : АСТ-ПРЕСС, 1999. – 368 с.
2. Гершензон, М. А. Головоломки профессора Головоломки : сборник затей, фокусов, самоделок, занимательных задач / М. А. Гершензон ; сост. И. Прусаков. – М. : Детская литература, 1994. – 142 с. – (Знай и умей).
3. Информация и ты // Детская энциклопедия. - 2007. - №3.
4. Криволапова, Н. А. Учимся учиться. Развиваем мышление. в 2-х ч. Ч.1 : рабочая тетрадь для учащихся / Н. А. Криволапова; Институт повышения квалификации и переподготовки работников образования Курганской области. – Курган, 2006.–43 с.
5. Криволапова, Н. А. Учимся учиться. Развиваем мышление. в 2-х ч. Ч2 : рабочая тетрадь для учащихся / Н. А. Криволапова; Институт повышения квалификации и переподготовки работников образования Курганской области. – Курган, 2007. –37 с.
6. Перельман, Я. И. Живая математика : математические рассказы и головоломки / Я. И. Перельман . – М. : Наука, 1978. – 160 с.
7. Поиграем в эрудитов? : идеи для школьных викторин и олимпиад : клуб веселых, смекалистых и начитанных. - (Здравствуй, школа!).
8. Шаульская, Н. А. Эрудит-ассорти : викторины, конкурсы, интеллектуальные игры для старшеклассников / Наталья Шаульская. – Ярославль : Академия развития, 2006. – 256 с. – (После уроков).
9. Шмаков, С. А. Игры-потехи, Забавы-утехи / С. Шмаков. – Липецк : Ориус, 1994. – 128 с.