

КОМИТЕТ ПО ОБРАЗОВАНИЮ
администрации городского округа «Город Калининград»
**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ГОРОДА КАЛИНИНГРАДА
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 56**

Принята на заседании
методического (педагогического) совета
от «27» августа 2024 г.
Протокол №1

Утверждаю:
Директор МАОУ СОШ №56
_____/А.В. Коломиец/
Приказ «104/1 от «27» августа 2024г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности
«Клуб интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?»»**

Возраст обучающихся: 11-15 лет

Срок реализации: 9 месяцев

Автор программы:
Трайзе Маргарита Андреевна
Педагог дополнительного
образования МАОУ СОШ №56

г. Калининград,
2024 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Описание предмета, дисциплины которому посвящена программа

Занятия «Клуб интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?» направлены на повышение образовательного, культурного и интеллектуального уровня школьников и младших студентов, развитие навыков аналитического и творческого мышления, коллективного взаимодействия при решении логических задач. На протяжении занятий рассматриваются и практикуются различные виды интеллектуальных игр.

Раскрытие ведущих идей, на которых базируется программа

Ведущая идея программы – создание современной социально-гуманитарной образовательной среды, способствующей самореализации и социализации ребенка, своевременному развитию личности ребенка, раскрытию его интеллектуального потенциала и развитию коммуникативных навыков.

Идея гармоничного развития личности ребенка посредством интеллектуальных игр способствует успешному вхождению в социум, проявлению своих личностных качеств, а также способствует развитию эрудиции ребенка.

Ключевые понятия

ЧГК — сокращение от «Что? Где? Когда?».

Спортивное ЧГК — версия игры, в которой принимают участие несколько команд.

Элитарка (теледомик, домик) — телевизионная версия «Что? Где? Когда?».

База — база вопросов ЧГК и других интеллектуальных игр.

Чгкшник — игрок, играющий в ЧГК.

Бланк — то, на чём пишутся и сдаются ответы в спортивном ЧГК.

Ласточка (стриж) — тот человек, который принимает бланки и относит их жюри.

60 секунд (минута обсуждения) — время, за которое команда должна найти ответ на вопрос и написать его на бланке.

Версия — то, что игроки предлагают в качестве ответа на вопрос за минуту обсуждения.

Перестрелка — способ определения победителя, если две или более команды набрали поровну очков: этим командам задаются дополнительные вопросы, пока одна из них не выйдет вперед.

Капитан — главный в команде, выбирает версии и пишет их на бланке ответа.

Интуит — человек, у которого хорошо развита интуиция, помогающая находить ответ на вопрос.

Логик — человек, у которого хорошо развита логика, видит все скрытые подсказки в вопросе.

Знарок — человек, который знает малоизвестные факты, помогающие дать ответ на вопрос.

Тот, кто держит форму — особая роль в команде, помогающая ответить правильно (см. понятие «Форма» далее).

Организатор — человек, который регистрирует и собирает команду на различные турниры.

Легионер — человек, временно играющий за чужую команду.

Взять вопрос — правильно на него ответить.

Недокрутить вопрос — думать в правильном направлении, но «недокрутить» до

правильного ответа.

Перекрутить вопрос — уйти от ответа, слишком сильно «углубившись» в вопрос.

Невыбор (не выбрать версию) — ситуация, когда в команде прозвучала правильная версия, но капитан (или другой человек) выбрал и записал не её.

Накидать версии — сказать несколько версий.

Форма — то, что требуется назвать в качестве ответа.

Направленность программы социально-гуманитарная

Уровень освоения программы - базовый.

Актуальность образовательной программы

Современный этап развития российского общества требует от детей учиться оперативно принимать решение, быстро ориентироваться в сложной ситуации, брать на себя ответственность, работать в команде. При этом требуется быть людьми, умеющими уважать и ценить достижения общечеловеческой культуры, истинными патриотами своей Родины. Поэтому интеллектуально-гуманистическое воспитание школьников и младших студентов представляется в настоящее время актуальной задачей образования. Многоплановая, разнонаправленная подготовка участников мероприятий позволяет успешнее проходить обучение в образовательных учреждениях – не только в школах, но и в высших учебных заведениях.

Педагогическая целесообразность образовательной программы

Программа позволяет детям реализовать свои интеллектуальные способности, совершенствует их умственные и нравственные качества, повышает общий уровень культуры и эрудиции (память, мышление, язык, музыка, эстетическое воспитание) и позволяет им в будущем быть более успешными в обществе. Известно, что общение – одна из важнейших потребностей. Поэтому, приоритет отдается развитию качеств, которые помогут им общаться со сверстниками, сотрудничая с ними, а также разрешая конфликты, возникающие в процессе общения.

Практическая значимость образовательной программы

Обучающиеся получают навыки командной работы, оперативного принятия решений, культуры дискуссии и иные коммуникативные навыки.

Важным этапом обучения по программе является упор на личностное развитие каждого обучающегося и раскрытие интеллектуального потенциала.

Принципы отбора содержания образовательной программы

Образовательный процесс направлен на максимальное развитие способностей и талантов каждого ребенка:

- принцип единства развития, обучения и воспитания;
- принцип систематичности и последовательности;
- принцип доступности;
- принцип наглядности;
- принцип взаимодействия и сотрудничества;
- принцип комплексного подхода;
- принцип природосообразности и культуросообразности.

Отличительные особенности программы

Программа «Клуб интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?» рассчитана на 1 год обучения. Отличительная особенность программы заключается во всестороннем развитии личности ребенка в обществе посредством применения методов работы в группах, что способствует развитию коммуникативных навыков, также, раскрытие индивидуальности ребенка через интеллектуальную деятельность. Специфика интеллектуальных игр не позволяет рассматривать занятия в отрыве от соревновательной практики. Популярнейшая интеллектуальная командная игра – «Что? Где? Когда?», согласно Кодексу Международной Ассоциации Клубов (МАК), является спортивной. Эта спортивная составляющая может совершенствоваться в процессе тренировок и соревнований.

Цель образовательной программы

Целью программы является создание условий для интеллектуального развития школьников и младших студентов, обогащение их внутреннего мира, расширение их кругозора, воспитание стремления к самообразованию, повышению общекультурного уровня.

Задачи образовательной программы

Образовательные:

- расширить теоретические знания участников занятий в самых разнообразных сферах человеческой жизни и деятельности;
- способствовать формированию эрудиции участников занятий;
- способствовать формированию умений и навыков, необходимых в образовании

Развивающие:

- развить интеллектуальный потенциал воспитанников, логику;
- развить внимание, ассоциативную память, воображение и творческие способности;
- способствовать формированию элементов нестандартного мышления;
- способствовать формированию стремления учащихся к самообразованию.

Воспитательные:

- воспитать у учащихся коммуникативные способности;
- стимулировать и укреплять интерес к интеллектуальным видам деятельности и общению;
- способствовать повышению общекультурного уровня;
- воспитать личность с независимым мышлением, опирающуюся на приоритет гуманистически ориентированного интеллекта и здравого смысла;
- помочь становлению подлинного патриотизма, основанного на стремлении к полезной деятельности для своей страны.

Психолого-педагогические характеристики обучающихся, участвующих в реализации образовательной программы

Программа «Интеллектуальный клуб «Что? Где? Когда?» предназначена для детей в возрасте 11-15 лет.

Обучающиеся также могут включиться в освоение дополнительной образовательной программы на любом этапе обучения при наличии у него умений и навыков для освоения программы данного этапа обучения.

Особенности организации образовательного процесса

Набор осуществляется только из числа детей, посещающих общеобразовательную организацию, разместившую программу. Зачисление на тот или иной год обучения осуществляется в зависимости от возраста и способностей обучающихся. Программа предусматривает групповые, фронтальные и индивидуальные формы работы с детьми. Состав групп: 15 человек.

Формы обучения по образовательной программе

Форма обучения – очная.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий

Общее количество часов в год на одну группу – 72 часа. Продолжительность занятий исчисляется в академических часах – 40 минут, между занятиями установлены 10-минутные перемены. Недельная нагрузка на одну группу: 2 часа. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 академических часа.

Объем и срок освоения образовательной программы

Срок освоения программы – 1 год. На полное освоение программы требуется 72 часов, включая индивидуальные консультации, посещение соревнований и иные формы работы.

Основные методы обучения

Занятия интеллектуальными играми предполагает преимущественно работу с небольшими группами участников, что обусловлено необходимостью формирования и развития игрового коллектива (команды), численный состав которого ограничен регламентами соревнований. Реже применяется работа с меньшим количеством участников (занятия, ориентированные на индивидуальное развитие). В то же время организуются и мероприятия со значительно большим количеством участников (несколько игровых коллективов) одного и разных возрастов.

Проводятся:

- Тренировки по интеллектуальным играм («Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг»).
- Индивидуальные тренировки по тематическим и политематическим играм «Своя Игра», «Эрудит-квартет», «Эрудит-лото»
- Практика подготовки и составления заданий для игры (написание вопросов).
- Соревнования по интеллектуальным играм.

Методы организации и самостоятельной исследовательской деятельности обучающихся:

- исследовательский – самостоятельная творческая работа;
- репродуктивный – обучающиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности;
- объяснительно-иллюстративный – дети воспринимают и усваивают готовую информацию;
- частично-поисковый – участие детей в коллективном поиске, решении поставленной задачи совместно с педагогом.

Методы организации и осуществления учебно-познавательной деятельности:

- словесные (рассказ, беседа, инструкция, устное изложение, объяснение нового материала и способов выполнения задания, объяснение последовательности действий и содержания, обсуждение, педагогическая оценка

процесса деятельности и ее результата);

- наглядные (показ видеоматериалов и иллюстраций, демонстрация, рассматривание фотографий, слайдов);
- практически-действенные (выполнение практических работ);
- проблемно-поисковые (создание проблемной ситуации, обсуждение, выводы);

Методы самостоятельной работы и работы под руководством педагога:

- информационные (сообщение, объяснение, инструктаж, консультирование, демонстрация и др.);
- побудительно-оценочные (педагогическое требование, поощрение, создание ситуации успеха).

Планируемые результаты

В процессе работы над программой обучающиеся получают знания, умения, навыки в интеллектуальных играх. Также, осваивают и развивают личностные компетенции, коммуникативные навыки и умения взаимодействовать в команде. Результат освоения программы направлен на всестороннее гармоничное развитие личности ребенка.

Образовательными результатами являются усвоение знаний, умений и навыков в области интеллектуальных игр.

Развивающими результатами являются развитие когнитивных функций, творческого мышления и коммуникативных компетенций обучающегося.

Воспитательным результатами являются развитие стремления к интеллектуальной деятельности, интерес к культурному и историческому наследию страны, умения взаимодействовать в команде и с партнерами, интерес к профессиональному развитию.

Механизм оценивания образовательных результатов

Оценивание результатов проходит в формате наблюдения педагога за активностью работы, вовлеченностью в деятельность, взаимоотношениями между обучающимися в процессе работы. Также, по освоению разделов и программы в целом результатом является успешное выступление обучающихся на соревнованиях.

Механизм оценивания образовательных результатов.

1. Уровень теоретических знаний.

– Низкий уровень. Обучающийся знает фрагментарно изученный материал. Изложение материала сбивчивое, требующее корректировки наводящими вопросами.

– Средний уровень. Обучающийся знает изученный материал, но для полного раскрытия темы требуются дополнительные вопросы.

– Высокий уровень. Обучающийся знает изученный материал. Может дать логически выдержанный ответ, демонстрирующий полное владение материалом.

2. Уровень практических навыков и умений.

– Низкий уровень. Требуется постоянное включение педагога в деятельность по решению поставленных задач.

– Средний уровень. Требуется периодическое включение педагога в деятельность обучающихся.

Высокий уровень. Включенность педагога в работу не требуется. **Формы подведения итогов реализации образовательной программы.** Основной формой подведения итогов работы является участие клубных команд в соревнованиях, турнирах и фестивалях регионального, межрегионального, общероссийского и международного уровня. Степень успешности участия клубных команд в престижных состязаниях становится критерием результативности работы по реализации программы.

Организационно-педагогические условия реализации образовательной программы

Качество реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы обеспечивается за счет:

- соответствия программы возрастным особенностям обучающихся;
- доступности, открытости, привлекательности для детей и их родителей (законных представителей) содержания программы;
- комфортной развивающей образовательной среды;
- качественного состава педагогических работников, имеющих среднее профессиональное или высшее образование, соответствующее профилю преподаваемого учебного материала.

Материально-технические условия

- помещение для занятий, соответствующее требованиям санитарным нормам СанПин, со стульями по количеству обучающихся
- ноутбук с акустической системой;
- канцелярские принадлежности (бумага А4, карандаши).

Кадровые условия реализации программы

Педагог дополнительного образования, реализующий данную программу, должен иметь высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю кружка, без предъявления требований к стажу работы, либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению «Образование и педагогика» без предъявления требований к стажу работы.

Оценочные и методические материалы

Оценочная система складывается из наблюдений педагога за работой каждого обучающегося, уровнем вовлеченности в деятельности, из рефлексии обучающихся, обратной связи как детей, так и родителей.

Уровневая дифференциация образовательной программы

Программа «Интеллектуальный клуб «Что? Где? Когда?» имеет базовый уровень.

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ

Задачи обучения:

Образовательные:

- расширить теоретические знания участников занятий в разнообразных сферах человеческой жизни и деятельности;
- способствовать формированию эрудиции участников занятий;
- способствовать формированию умений и навыков, необходимых в образовании.

Развивающие:

- развить интеллектуальный потенциал воспитанников, логику;
- развить внимание, ассоциативную память, воображение и творческие способности;
- способствовать формированию элементов нестандартного мышления;
- способствовать формированию стремления учащихся к самообразованию.

Воспитательные:

- воспитать у учащихся коммуникативные способности;
- стимулировать и укреплять интерес к интеллектуальным видам деятельности и общению;
- способствовать повышению общекультурного уровня.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
1 год обучения (72 часа)

№	Наименование разделов и тем	Всего часов	Теория	Практика	Формы аттестации/ контроля
1.	Вводное занятие	1	1	0	
2.	Базовые правила некоторых интеллектуальных игр	1	1	0	беседа
3.	Базовые правила игры «Что? Где? Когда?»	1	1	0	беседа
4.	Важнейшие этические принципы интеллектуальных игр, в том числе и спортивной игры «Что? Где? Когда?»	1	1	0	беседа
5.	Специфические методы поиска ответов на вопросы «Что? Где? Когда?»	4	1	3	беседа
6.	Познавательные программы в процессе тренировочных занятий	9	1	8	беседа, игра
7.	Основы коллективной (командной) работы при поиске ответов на вопросы «Что? Где? Когда?»	36	1	35	игра
8.	Первичная отработка личных игровых навыков	17	1	16	игра
9.	Промежуточная аттестация	1	0	1	игра
10.	Итоговая аттестация	1	0	1	игра
Итого часов		72	8	64	

СОДЕРЖАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1 год обучения (72 часов, 2 часа в неделю)

1. Вводное занятие

Теория

Знакомство с направлением клуба и задачами занятий. История интеллектуальных игр. «Игра в загадки» в истории, мифологии, литературе и искусстве. Движение «Что? Где? Когда?» в Калининграде, России и мире. Клубы и персоналии.

2. Базовые правила некоторых интеллектуальных игр

Теория

Что такое интеллектуальные игры. Их функции. Некоторые примеры интеллектуальных игр.

3. Базовые правила игры «Что? Где? Когда?»

Теория

Пакет вопросов. Время в игре. Команда. Критерии зачета ответов. Работа судей и секундантов (ассистентов).

4. Важнейшие этические принципы интеллектуальных игр, в том числе спортивной игры «Что? Где? Когда?»

Теория

Товарищество в игре. Принцип честной (чистой) игры. Этические правила поддержки игроков. Болельщики.

5. Специфические методы поиска ответов на вопросы ЧГК

Теория

Понятие вопроса. Понятие ключевых слов. Понятие версии. Различные подходы к поиску ответа. Формулировка ответа.

Практика

Игра. Поиск ответов на примерные задания.

6. Познавательные программы в процессе тренировочных занятий

Теория

История отечества и зарубежных стран. Русское и зарубежное искусство. Геральдика, сфрагистика, наградные системы стран мира. История религии. История обыкновенных вещей.

Практика

Использование полученных знаний на занятиях по интеллектуальным играм. Тематические индивидуальные и коллективные игры.

7. Основы коллективной (командной) работы при поиске ответов на вопросы ЧГК

Теория

Понятие команды. Организация команды, распределение ролей в команде. Функции капитана команды. Основные принципы командного взаимодействия. Умение говорить лаконично. Умение слушать и слышать. Принципы отбора версии.

Практика

Тренинги. Игры. Викторины. Поиск ответов на примерные задания.

8. Первичная отработка личных игровых навыков

Теория

Проведение игр: «Своя игра», «Брейн-ринг», «Эрудит-лото» и других игр клуба.

Практика

Отработка специальных умений и навыков на играх с использованием временного отсчета.

9. Промежуточная аттестация.

10. Итоговая аттестация

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

В процессе работы над программой обучающиеся получают знания, умения, навыки в интеллектуальных играх. Также, осваивают и развивают личностные компетенции, коммуникативные навыки и умения взаимодействовать в команде. Результат освоения программы направлен на всестороннее гармоничное развитие личности ребенка.

Образовательными результатами являются усвоение знаний, умений и навыков в области интеллектуальных игр.

Развивающими результатами являются развитие когнитивных функций, творческого мышления и коммуникативных компетенций обучающегося.

Воспитательным результатами являются развитие стремления к интеллектуальной деятельности, интерес к культурному и историческому наследию страны, умения взаимодействовать в команде и с партнерами, интерес к профессиональному развитию.

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№	Режим деятельности	Разноуровневая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности «Интеллектуальный клуб «Что? Где? Когда?»
1.	Начало учебного года	2 сентября 2024
2.	Продолжительность учебного периода	36 учебных недель
3.	Продолжительность учебной недели	6 дней
4.	Периодичность учебных занятий	1 раз в неделю
5.	Количество часов	72 часа
6.	Окончание учебного года	31 мая 2025
7.	Период реализации программы	02.09.2024-31.05.2025

Воспитательная работа

Воспитательный компонент осуществляется по следующим направлениям организации воспитания и социализации обучающихся:

- 1) гражданско-патриотическое;
- 2) нравственное и духовное воспитание;
- 3) воспитание положительного отношения к труду и творчеству;
- 4) интеллектуальное воспитание;
- 5) здоровьесберегающее воспитание;
- 6) правовое воспитание и культура безопасности;
- 7) воспитание семейных ценностей;
- 8) формирование коммуникативной культуры;
- 9) экологическое воспитание.

Цель – формирование гармоничной личности с широким мировоззренческим кругозором, с серьезным багажом теоретических знаний и практических навыков. Используемые формы воспитательной работы: викторина, игровые программы, диспуты.

Методы: беседа, мини-викторина, наблюдения, столкновения взглядов и позиций, поисковый.

Планируемый результат: повышение мотивации к интеллектуальным играм и личностному развитию; сформированность настойчивости в достижении цели, стремление к получению качественного законченного результата; умение работать в команде; сформированность нравственного, познавательного и коммуникативного потенциалов личности.

Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Название мероприятия, события	Направления воспитательной работы	Форма проведения	Сроки проведения
1.	Инструктаж по технике безопасности при занятиях в специализированном помещении, правила поведения на занятиях	Безопасность и здоровый образ жизни	В рамках занятий	Сентябрь
2.	Игры на знакомство и командообразование	Нравственное воспитание	В рамках занятий	Сентябрь-май
3.	Беседа о сохранении материальных ценностей, бережном отношении к оборудованию	Гражданско- патриотическое воспитание, нравственное воспитание	В рамках занятий	Сентябрь-май
4.	Работа над творческими заданиями внутри группы	Нравственное воспитание, трудовое воспитание	В рамках занятий	Октябрь- май
5.	Участие в соревнованиях различного уровня	Воспитание интеллектуально-познавательных интересов	В рамках занятий	Октябрь- май
6.	Беседа о празднике «День защитника Отечества»	Гражданско- патриотическое, нравственное и духовное воспитание; воспитание семейных ценностей	В рамках занятий	Февраль
7.	Беседа о празднике «8 марта»	Гражданско- патриотическое, нравственное и духовное	В рамках занятий	Март
8.	Беседа о празднике «День победы»	Гражданско- патриотическое, нравственное и духовное воспитание; воспитание семейных ценностей	В рамках занятий	Май
9.	Открытые занятия для родителей	Воспитание положительного отношения к труду и творчеству; интеллектуальное воспитание; формирование коммуникативной культуры; воспитание семейных ценностей	В рамках занятий	Декабрь, май

Список литературы:

Нормативно-правовые документы:

Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20

«Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»

Указ Президента Российской Федерации «О мерах по реализации государственной политики в области образования и науки» от 07.05.2012 № 599.

Распоряжение Правительства РФ от 30 декабря 2012 г. №2620-р.

Указ Президента Российской Федерации «О мероприятиях по реализации государственной социальной политики» от 07.05.2012 № 597.

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам"

Для педагога дополнительного образования:

Основная

Задорожный, В.А. Новые вопросы интеллектуальных игр/ В.А Задорожный М.: Мaska, 2014.

Климович, Л.В. Нам нужны сообразительные: учебно-методическое пособие для педагогов внешкольных и школьных учреждений образования./Л.В. Климович.- Минск: Зорны верасень, 2007.

Климович, Л.В. Отличаются умом и сообразительностью: учебно-методическое пособие для педагогов внешкольных и школьных учреждений образования/Л.В. Климович.- Минск: Зорны верасень, 2007.

База вопросов «Что? Где? Когда?» // <http://db.chgk.info/>

Документы Международной Ассоциации Клубов «Что? Где? Когда?» // <http://rating.chgk.info/documents.php>

Дополнительная

1. *Алексеев, Е.В.* Книга книг / Е.В. Алексеев, Б.О. Бурда, М.О.Поташев - М.: МОО ИНТИ 2006.
2. *Анашина, Н.Ю.* Энциклопедия интеллектуальных игр/Н.Ю.Анашина - Ярославль. Академия развития. 2006.
3. *Ашукин, Н.С.* Крылатые слова/ Н.С. Ашукин, М.Г. Ашукина. -М.: Худ. лит, 1955.
4. *Баландин, Б.Б.* 10 000 вопросов для очень умных / Б.Б. Баландин.
5. М.: РИПОЛ классик, 2005.
6. *Баландин, Б.Б.* 3000 каверзных вопросов и ответов / Б.Б.Баландин. - М.: РИПОЛ классик, 2006.
7. *Бегунова, А.И.* От кольчуги до мундира: Книга. для учащихся / А.И. Бегунова. - М.: Просвещение, 1993.

8. *Бегунова, А.И.* Сабли остры, кони быстры...: Из истории русской кавалерии / А.И. Бегунова. - М.: Молодая гвардия, 1992.
9. *Комарова, И.И.* Большая книга вопросов и ответов: 100 000 фактов для умных и любознательных / И.И. Комарова, Е.С. Бородычева. - М.: РИПОЛ классик, 2006.
10. *Макаров, В.И.* От Ромула до наших дней: словарь лексических трудностей художественной литературы / В.И. Макаров, Н.П. Матвеева. - М.: Былина, 1993.
11. Настольная книга умных и веселых. /Сост. Ю.Д. Хайчин. Д.: Сталкер, 1997.
12. *Няньковский, М.А.* Неизвестное об известном. Интеллектуальные игры для школьников /М.А. Няньковский. - Ярославль: «Академия развития», 1997.
13. *Плотников, С.Е.* Сначала был порох: Рассказы о стрелковом оружии / С.Е. Плотников. - М.: Просвещение, 1992.
14. Своя игра / сост. И.К. Тюрикова и др. Кн. 1 – 10. М.: ТЕРРА, 1995 – 2000.
15. *Слейтер, С.* Геральдика. Иллюстрированная энциклопедия / С. Слейтер. - М.: Эксмо, 2005.
16. Словарь иностранных слов / под редакцией И.В. Лехина и проф. Ф.Н. Петрова. - М.: Юнвес, 1996.
17. *Любимцев, В.В.* Что? Где? Когда? Как? Зачем? Почему? Вопросы и ответы / В.В. Любимцев.- М.: Дрофа, 1996.
18. *Хотеенков, В.Ф.* Что? Где? Когда? Как? Зачем? Почему? Все о технике / В.Ф. Хотеенков.- М.: Дрофа, 1995.
19. *Артемов, В.В.* Что? Где? Когда? Как? Зачем? Почему? Всемирная история: вопросы и ответы / В.В. Артемов, А.П. Богданов, И.И. Варьяж и др.- М.: Дрофа, 1996.
20. *Любимцев, В.В.* Что? Где? Когда? Как? Зачем? Почему? Знаешь ли ты / В.В. Любимцев. - М.: Дрофа, 1995.
21. *Любимцев, В.В.* Что? Где? Когда? Как? Зачем? Почему? Неизвестное об известном / В.В. Любимцев. - М.: Дрофа, 1995.