

Муниципальное автономное учреждение культуры  
«Централизованная библиотечная система г. Ялуторовска»  
Отдел методической и информационно-библиографической работы

## **Методические рекомендации**

# *Интеллектуальные игры для молодежи*



г. Ялуторовск, 2023

Молодежь – особая группа читателей. Она является существенной и наиболее перспективной пользовательской категорией массовых библиотек и требует особого отношения к своим потребностям.

Сегодня в работе с молодежью все чаще используются интерактивные формы и методы работы. Суть интерактивных форм работы заключается в обмене знаниями, идеями, в совместной деятельности, которая предполагает организацию и развитие диалогового общения, которое ведет к взаимопониманию, взаимодействию, а также стимулирует развитие творческих навыков.

Надеемся, что предлагаемый методический материал будет интересен и полезен коллегам при составлении сценариев и проведении массовых мероприятий для молодежи.

### **Интеллектуальные игры для молодежи**

Какую игру можно назвать интеллектуальной? Интеллектуальная игра — это такая игра, где успех достигается, прежде всего, за счёт мыслительных способностей человека, его ума. В зависимости от игровых действий, интеллектуальные игры делятся на:

- предметные (шашки, лото, домино) и словесные (ребусы, викторины, кроссворды);
- компьютерные (связанные с новыми технологиями);
- по количеству участников — парные и индивидуальные.

К разряду инновационных можно отнести мультимедийные игры на сайтах, или используемые в качестве мобильного приложения.

Из существующих видов интеллектуальных игр самыми используемыми в библиотеках остаются викторины. Викторина — форма интеллектуальной игры, где успех достигается за счёт наибольшего количества правильных ответов. Викторины делятся на две группы — тестовые и сюжетные. Тестовые викторины являются простейшей формой интеллектуальных игр. Участники отвечают на вопрос и получают оценку.

Примеры игр этого типа: «Кто хочет стать миллионером», «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Умники», «Брейн-ринг».

**Сюжетные викторины** — организаторы придумывают какой-либо игровой сюжет, например: лошадиные скачки, космическое путешествие, морская регата; участники соответственно становятся жокеями, космонавтами, моряками («Полундра!», «Колесо истории»).

**Игра Таймлайн (или Ось Времени)** — это французская викторина в формате карточной игры. Ленты времени могут быть разными. Чаще всего, используется лента, напоминающая координатную ось. За ноль берётся настоящий момент, в сторону положительных значений движется будущее, в сторону отрицательных — прошлое. Цель игры проста — размещая карты событий, открытий или изобретений в правильном хронологическом порядке в виде временной ленты, избавиться от всех своих карт. Каждая ошибка отдаляет игрока от победы, добавляя новую карточку взамен проваленной.

Тестовые викторины состоят из вопросов и нескольких вариантов ответов на выбор. Чем же отличаются интеллектуальные викторины от других видов игр?

1. Наличие вопросов, на которые предстоит ответить участникам игры во время её проведения.

2. Наличие регламентированных правил, придерживаться которых следует, отвечая на вопросы.

3. Наличие игрового сюжета. В подготовке и проведении интеллектуальных игр нет ничего сложного, но некоторые факторы нужно учесть: количество игроков в команде, сколько всего команд (участников) участвуют в игре, как будут задаваться вопросы: по очереди, одновременно или по принципу жребия; какое количество времени даётся игроку на подготовку ответа, как участники игры будут демонстрировать готовность к ответу.

Несмотря на множество видов словесных интеллектуальных игр, существуют общие для них правила подготовки вопросов:

- особое внимание необходимо обращать на корректную формулировку вопросов;

- вопрос должен быть логичным, чётким, доступным, соответствовать возрасту игроков;

- вопрос должен соответствовать теме игры, её сюжету;

- если необходимо угадать слово, то искомое существительное должно быть в именительном падеже, едином числе, глагол – в неопределённой форме, прилагательное – в именительном падеже, мужском роде, единственном числе;

- вопросы не должны быть слишком сложными или слишком лёгкими, узко специфичными, состоящими из нескольких моментов, требующих перечисления. Если игра, состоит из нескольких туров, вопросы подбирают постепенно, усложняя их от тура к туру;

- задаваемые вопросы не должны быть сухим и заумным материалом. Желательно, чтобы они были интересными, чтобы они несли в себе какую-то новую информацию, запоминались;

- использование игровых атрибутов: колеса, рулетки, волчка, чёрного ящика, жеребьёвки помогут в создании интриги, повышении интереса к игре;

- игра не должна быть слишком затянутой.

В настоящее время всё чаще викторины переходят в виртуальный формат и размещаются на сайтах и в аккаунтах социальных сетей. Библиотеки формируют перечень вопросов, ответы на которые пользователь присылает по электронной или традиционной почте.

Современный вариант викторины – квиз (от английского quiz— заданный вопрос) – командная игра, в которой игроки за ограниченный период времени отвечают на вопросы из разных сфер знания. Вопросы могут быть устные или касаться изображений, видео- и аудиофрагментов. Большая часть вопросов рассчитана на логику, сообразительность и общую эрудицию игроков. Вопросы озвучивает ведущий игры, параллельно они должны дублироваться на экране для удобства

участников. Над каждым вопросом игроки размышляют в формате «мозгового штурма» в течение минуты. Затем ответы записывают на специальном бланке, который сдаётся организаторам после завершения раунда. Пока организаторы проверяют ответы участников, ведущий зачитывает правильные ответы.

Разновидность игры – Квизбук, который посвящается литературе, книгам и писателям. В квизе может быть от трёх до шести раундов: музыкальный (угадать название музыкального отрывка); на отгадывание ребусов, загадок, головоломок; мультимедийный (отгадывание визуальных картинок), тематический и др. Современный квиз может быть мультимедийным и размещаться в сети Интернет.

Веб-квест – новая форма квеста. Веб-квест, построен на основе современных информационно-коммуникационных технологий. Участники веб-квеста работают со страницей в интернете, на которой размещены задания, задействуя информационные ресурсы библиотеки, других сайтов. Особенности создания веб-квеста.

Веб-квест должен иметь:

1. Вступление, где чётко описаны главные роли участников (например: «Ты детектив, пытающийся разгадать загадку таинственного происшествия»), сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.

2. Центральное задание, которое понятно, интересно и выполнимо. Результат должен быть чётко определён (например, задана серия вопросов, требующих поиска ответа; прописана проблема, которую нужно решить; определена позиция, которая должна быть защищена, или указана другая деятельность, направленная на переработку и представление результатов, исходя из собранной информации).

3. Список информационных ресурсов, необходимых для выполнения задания (в электронном или бумажном виде, на компакт-дисках, видео- и аудионосителях, ссылки на ресурсы в интернете). Список должен быть аннотированным.

4. Описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому участнику при самостоятельном выполнении задания.

5. Руководство к действию, которое может быть представлено в виде направляющих вопросов, организующих работу (например, связанных с определением временных рамок, общей концепцией, рекомендациями по использованию электронных источников).

6. Заключение, в котором суммируется опыт, полученный читателями в результате прохождения веб-квеста.

**Игра геокэшинг** была заимствована библиотекарями из туристической деятельности. Геокэшинг (geocaching, от греч. гео — Земля, англ. cache — тайник) — это увлекательная игра, в которой присутствуют: путешествие, нахождение местоположения заданных объектов с помощью, GPS навигации, поиск информации об объектах и ответов на вопросы. Если тайники создавать в местах, которые представляют природный, исторический, культурный интерес, то игроки могут получить полезную информацию по краеведению, множество любопытных сведений о достопримечательностях, совершить увлекательное и полезное путешествие по памятным местам населённого пункта, узнать об истории их создания, о людях, чьи судьбы связаны с населённым пунктом.

**Данетки** – словесная игра, тренирующая логику и фантазию, она также является примером популярного метода генерации идей «мозговой штурм». В условии описывается ситуация, которая на первый взгляд выглядит странной, загадочной, нелепой. Задача отгадывающих — раскрыть суть ситуации, задавая «закрытые» вопросы. Ведущий может отвечать только «да», «нет», «не имеет значения» или «некорректный вопрос».

Следующие варианты игр уже стали классикой, но не теряют своей актуальности.

**Литературный аукцион** — мероприятие, в котором, копируются правила настоящих аукционов: выигрывает тот, чей правильный ответ на предложенный вопрос будет последним и самым полным. В «торги» вступают знатоки литературных произведений. Самые начитанные получают возможность «купить» книгу. Для проведения игры необходимо заготовить книги для «продажи», а также вопросы, на которые будет предложено ответить участникам аукциона. Например, перечислить названия книг, где в заглавиях встречается цифра (цвет, имя, кличка животного и т. д.). На аукцион могут быть выставлены и «вещи» литературных героев. Примерно по тем же принципам проводится аукцион знаний. На аукционе «продаётся» вопрос или приз и его можно «купить»: «покупка» совершается путём предъявления каких-либо знаний, затребованных «продавцом». Победителем становится тот, кто ответит последним. Сохраняется атрибутика аукциона: кафедра, молоток, колокольчик.

**Литературный тир (дартс)** – интеллектуальная игра, в которой принимают участие 2 или более участников (команд). Атрибутика: мишени, разноцветные кружки (стикеры), обозначающие места попадания. Игра проводится в 3 и более этапов. На каждом этапе задаётся расстояние до мишени от 10 до 100 метров (сложность вопросов), каждый участник получает от 3 до 5 выстрелов (вопросов), правильность ответа означает меткость попадания (от 1 до 5 баллов). Выигрывает набравший большее количество очков.

**Настольные игры.** Настольная игра – это игра, в которую играют двое и более игроков, используя специальную доску, игровое поле или обычный стол передвигая фишки.

**Лото литературное** – специально организованное состязание в знании литературы по правилам традиционного лото. В лото играют две команды с равным числом игроков. Представитель команды выбирает из

заранее подготовленного набора карточку с заданием, зачитывает вслух. Задания на карточках – тексты из литературных произведений разных авторов. По стилю повествования и содержанию играющие должны определить, откуда взяты эти строки и кто их автор. Если ответ, по мнению жюри, верный, то игрок заштриховывает одну клетку своего игрового поля. Выигрывает та команда, которая заштрихует раньше (больше) клетки своего поля. Другой вариант: игрокам раздаются листы, где записаны ответы на вопросы и конверты, в которых находятся карточки с ответами. Когда прозвучит вопрос, игрок должен найти карточку с ответом и закрыть ячейку в таблице с таким же ответом. Карточки можно сделать трёх цветов, по уровню сложности вопросов.

**Литературное домино.** Игра строится по принципу обычного домино, только вместо точек на костяшках размещены изображения персонажей самых известных произведений отечественной или зарубежной литературы. Крестики-нолики. Игровое поле состоит от 3 до 9 клеток по вертикали и столько же клеток по горизонтали. Каждая клетка поля обозначает тематическое задание. Команды по очереди выбирают клетку-задание, отвечают на неё и ставят в ней свой знак. Цель игры: построить линию из 3–9 крестиков или ноликов по горизонтали, вертикали либо диагонали.

**Дебаты** представляют собой не просто увлекательную игру, но и эффективное средство развития критического мышления учащихся, способствуют формированию навыков системного анализа, искусства ведения споров с разными оппонентами (аргументации и формулирования собственной позиции) – тех качеств, которые необходимы каждому человеку для плодотворной деятельности в условиях современного общества.

**Литературные дебаты** – это интеллектуальная игра, в которой две команды (утверждающая и отрицающая), обсуждая заданную тему, сформулированную в виде тезиса, выдвигают свои аргументы и контраргументы, пытаясь убедить жюри в своей правоте.

Спор, дискуссия, диалог, дебаты, обсуждение какого-либо вопроса на собрании, в печати, в беседе – одна из наиболее распространенных форм выяснения истины. Причин для дискуссий великое множество. Цель данного искусства – это формирование нового поколения молодых людей, способных критически мыслить и активно жить.

Выделяют несколько форм дебатов: текстовые, дебаты на основе литературоведческого анализа, литературно-критические дебаты, проблемные (ценностные) дебаты.

**Текстовые дебаты** – рекомендуются на ранних этапах обучения игре. Аудитория делится на две группы. Каждая половина должна отстаивать правильность или ложность сформулированного в теме утверждения, используя только цитаты из изучаемого произведения.

*Примеры:*

- Онегин – лишний человек (по роману А. С. Пушкина «Евгений Онегин»);
- И один в поле воин, если он Чацкий! (по комедии А. С. Грибоедова «Горе от ума»).

Урок в форме **дебатов на основе литературоведческого анализа** позволит продемонстрировать хорошую ориентацию учащихся в художественном тексте, умение самостоятельно анализировать отдельные сцены, сопоставлять образы, знание контекста эпохи, в которую было создано произведение. Пример: Татьяна Ларина – «верный идеал» Пушкина. Цель – в ходе выступлений понять пушкинскую концепцию образа Татьяны.

**Литературно-критические дебаты** – проводятся на основе ранее изученных статей известных русских критиков. Участники защищают здесь точку зрения того или иного критика, их задача – отстоять ее в борьбе с оппонентами. Пример: Добролюбов прав в оценке характера Катерины (драма А. Н. Островского «Гроза»). Цель – учащиеся должны сопоставить понимание драмы Н. А. Добролюбовым с позицией Д. И. Писарева, сформулированной им в статье «Мотивы русской драмы». Возможен другой тип дебатов данного типа: сопоставление точки зрения критика с точкой зрения команды учащихся. Пример: «Обломов – последний в ряду лишних людей» (Добролюбов). Утверждающая команда отстаивает мнение Добролюбова, а отрицающая опровергает его с помощью своих собственных доказательств.

**В проблемных дебатах** – предполагается, что охватываемый объем материала не ограничивается каким-либо одним произведением. Участники дебатов должны привлечь все известные им источники, в которых поднимается заявленная в теме проблема. Примеры: «Герой, не выдержавший испытание любовью, не состоятелен как личность», «Что лучше: истина или сострадание? Горькая, правда или сладкая ложь?» (М. Горький «На дне»). Цель – дать учащимся понимание того, что в русской литературе существуют вечные (сквозные) темы, выработать навык аналитического мышления, упорядочить представления о различных этапах литературного процесса, продемонстрировать особенности авторского видения проблемы. Данный вид дебатов является самым сложным, ибо предполагает хорошее владение текстами достаточно большого количества источников, требует долговременной подготовки. Поэтому для учащихся проводятся дополнительные консультации, иногда допускается досрочный выбор позиции «за» и «против».

## **Основными условиями для проведения дебатов являются:**

**I. Выбор темы.** Она должна быть, во-первых, актуальной, затрагивать значимые проблемы. Во-вторых, должна быть пригодной для вынесения на дебаты, формулироваться в виде утверждения и не давать преимуществ ни одной из сторон, т. е. чтобы сторона «за» и сторона «против» могли одинаково эффективно развивать свои аргументы.

Примеры тем:

- Изучение классических произведений необходимо сократить.
- «Двенадцать» А. Блока – оправдание революции.
- Базаровы нужны России.
- Н. В. Гоголь считает, что Чичиков – человек будущего.
- Роман «Обломов» – произведение устаревшее.
- Ф. М. Достоевский – «жестокий художник».
- Вся литература – только про любовь и про войну.
- Всякий ли футляр для человека вреден (полезен)? (По А. П. Чехову).
- Григорий Мелехов уступает князю Андрею Болконскому в нравственных качествах.
- Женской поэзии не существует.
- Современная литература: засилье пошлости (новое слово).
- Чацкий – победитель или побежденный?

**II. Утверждающая сторона.** Спикеры утверждающей стороны пытаются убедить судей в правильности своих позиций.

**III. Отрицающая сторона.** Спикеры отрицающей стороны хотят доказать судьям, что позиция утверждающей стороны неверна или что интерпретация темы и аргументация своей позиции спикерами утверждающей стороны имеет недостатки.

**IV. Аргументы.** Каждая команда для доказательства своей позиции создает систему аргументации, т. е. совокупность доводов и фактов в защиту своей точки зрения, представленных в организованной форме. С помощью аргументации команда пытается убедить судью, что ее позиция по поводу темы наилучшая, т. е. правильная.

**V. Свидетельства и доказательства.**

**VI. Вопросы (для разъяснения позиции и выявления потенциальных позиций противника).**

**VII. Решение судей.** У судьи есть три основные цели:

- обучать;
- поддерживать справедливое течение дебатов;
- сохранять позитивную рабочую атмосферу игры.

**Дебаты проходят по заранее составленному сценарию. Сценарный план может быть следующим:**

1. Вступительное слово ведущего.
2. Разминка (вопрос ведущего участникам и ответ на него экспромтом).
3. Выступление участников – заявление позиций.
4. Перекрестные вопросы, т. е. вопросы участников друг другу (время на подготовку ответа не дается).
5. Вопросы зрителей (время на подготовку ответа не дается).
6. Оппонирование, т. е. оспаривание аргументов оппонента.
7. Заключительное слово участников.
8. Объявление решения судей.
9. Заключительное слово ведущего.

### **Брейн-ринг**

Одновременно друг против друга играют две команды. Им задается вопрос, на обдумывание которого дается 30 секунд. Отвечает та команда, которая первая подала сигнал. Другая получает право ответа только в случае неверной версии соперника, при этом у нее есть 20 секунд на обдумывание. Проблематика задаваемых вопросов разнообразна.

## Игра-викторина «Хаос, или Ищи пару»

- делается подборка устойчивых словосочетаний (пары слов, идиомы, фразеологизмы, высказывания и так далее);
- подобранные словосочетания делятся на две части: начало выписывается в один столбик, парные слова или концы идиом в произвольном порядке записываются в другой (все элементы нумеруются);
- к каждому началу фразы нужно найти собственную пару, устранив таким образом «хаос»;
- результаты поиска следует записать в виде пары номеров из первого и второго столбиков.

## Эрудит-лото

На заданный вопрос дается 4 варианта ответа, из которых только один правильный. От обычного текста отличается игровой формой подачи материала.

Примеры вопросов:

- В одной из стран, в которых введен «сухой закон», некое иностранное судно, зашедшее в порт, было оштрафовано за то, что в неопечатанном ящике в одном из помещений таможенники обнаружили:
  - а) спиртовую настойку валерианы;
  - б) бутылочку одеколона «Ночной Париж»;
  - в) коробку конфет с ликером (*верный ответ*);
  - г) таблетки сухого спирта.
- В Средние века пошлину за торговлю на острове Мальта с купцов брали:
  - а) специями;
  - б) древесиной;
  - в) рабами;
  - г) черноземом (*верный ответ*).

Самое интересное, что в этой викторине не всегда нужно знать ответ наверняка, можно просто угадать. Знания, полученные в игровой форме, запоминаются надолго.

## Анти-эрудит-лото

В этом случае 3 варианта ответа являются верными. Участникам следует определить неправильный ответ.

Например, вопрос – новеллой не являются:

- а) женское имя;
- б) развернутый рассказ;
- в) дополнения к своду законов;
- г) музыкальная пьеса лирико-повествовательного характера (*неверный ответ*).

## Викторина «Верись – не верись, или Блеф-клуб»

Принцип ответа здесь только «да» или «нет». Следует выбирать, верись ли ты той информации, что сообщил ведущий, или нет.

Примеры вопросов:

- Верите ли вы, что в Луисвилле, штат Кентукки, запрещено ловить рыбу с помощью лука и стрел? (*Да*).
- В трамвай города Гери, штат Индиана, запрещено входить, если прошло менее суток с того момента, как пассажир ел чеснок? (*Нет, можно входить уже через 4 часа*).
- Если муж из Саудовской Аравии не подал жене кофе, она вправе требовать развод? (*Да*).
- В Финляндии запрещены комиксы с утенком Даком – т. к. изображения противоречат нормам их морали? (*Да, ведь у него не нарисованы штанишки*).
- В американском штате Канзас есть специальное постановление, разрешающее ловить рыбу голыми руками? (*Нет, наоборот, это противозаконное действие*).

**Игра «Где логика».** В игре четырнадцать раундов. Кратко о каждом.

1. «Найди общее» - на экране появляются три картинки и нужно понять, что их объединяет.

2. «Два в одном» - взяты портреты известных людей, которые разделены пополам, а затем разные половинки соединяются в один общий портрет; задача игрока - определить этих людей.

3. «Секретные материалы» - взяты фотографии известных людей в детском возрасте, задача - определить этих людей.

4. «Бой с тенью» - на экране появляется силуэт известного человека, задача игрока - угадать его.

5. «Добей мудреца» - ведущий зачитывает начало фразы известного человека, задача игрока - договорить её, подсказками являются картинки на экране, при этом только одна из трёх является настоящей подсказкой.

6. «Формула всего» - на экране появляются две картинки со знаком сложения между ними, команда должна понять идеи двух картинок и дать ассоциативный результат их сложения.

7. «Потерянное звено» - на экране появляются две картинки, на первый взгляд, друг с другом никак не связанные; игрокам нужно будет между ними построить так называемую связь.

8. «Четвёртый элемент» - на экране появляются две картинки, которые представляют собой два звена цепочки подсказок, на первый взгляд, они друг с другом никак не связаны, но игрокам необходимо построить цепочку, предугадать, что окажется четвёртой подсказкой и назвать, что объединяет четыре картинки. При затруднительной ситуации на экране показывают третью картинку. Если игроки не угадывают и после этого, на экране показывают четвёртую картинку, которая даёт прямую наводку на правильный ответ.

9. «Кто в номере живёт?» - в этом раунде один участник из каждой команды, вооружившись видеокамерой, отправляется в специально построенную комнату импровизированного отеля и ищет различные улики,

который дают наводку на известного человека. Задача второго участника команды – угадать знаменитость и заработать целый балл.

10. «Киноребусы» - в этом раунде также появляются три картинки, которые ассоциативно связаны с фильмом, сериалом или мультфильмом; задача игроков - дать название киноленты.

11. «Назови меня» - в этом раунде демонстрируют анимированные ролики, которые призваны подсказать дословное название фильма, сериала или мультфильма; задача игрока - дать название киноленты.

12. «Чего-то не хватает» - в этом раунде на экране изображаются картинки, на которых чего-то не хватает, игроки должны угадать, чего именно.

13. «Убери лишнее» - на экране изображаются картинки, на которых есть лишний элемент, игроки должны угадать, какой именно.

14. «Классика жанра» - в финальном раунде на экране изображаются картинки, в которых зашифрована известная фраза, игрок должен угадать, какая именно.

**Подобна игре «Где логика» игра «Мозгобойня»** - одна из самых крупных интеллектуально-развлекательных игр в мире. В игре Мозгобойня - семь туров по семь вопросов. В турах нужно: угадать термин, дополнить цитату или догадаться, о каком событии или явлении идёт речь. Есть новостной тур, в который включены вопросы по недавним событиям в мире, музыкальный и блиц - с быстрыми вопросами различной тематики.

## Список использованной литературы

1. Антипова, В. Б. 100 форм работы по продвижению чтения, и не только: словарь – справочник для библиотекаря / В. Б. Антипова. – Москва: Библиомир, 2015. – 175 с.
2. Баландин, Б. Б. Большая книга интеллектуальных игр и занимательных вопросов для умников и умниц / Б. Б. Баландин. – Москва: Рипол Классик, 2008. – 512 с.
3. Бер, И. Л. Своя игра. Кн. 1 / И. Л. Бер. – Москва: Эксмо, 2010. – 272 с.
4. Досмаханова, Р. А. Дебатная технология на уроках русской литературы / Р. А. Досмаханова, К. О. Ажиев, А. Х. Файзуллаева // Молодой ученый. – 2015. – № 7 – С. 71–73.
5. Интерактивные формы работы с читателями в муниципальных библиотеках : метод. рекомендации / сост. : М. В. Лунева, Л. Л. Леонова; ГУК «ТОУНБ», сектор науч.-метод. работы. – Тула, 2013. – 19 с.
6. Комаров, Е. Мастерская хорошего настроения / Евгений Комаров // Библиотечное дело. – 2013. – №14. – С. 3-5.
7. Левин, Б. Е. Что? Где? Когда? Энциклопедия головоломок / Б. Е. Левин. – Москва: Олимп: Астрель. – 2010. – 574 с.
8. Мирошниченко, И. А. Знатоки литературы / И. А. Мирошниченко // Читаем, учимся, играем. – 2013. – № 2. – С. 6–8.
9. Опарина, Н. П. Игровые формы и методы в работе детских библиотек: учебно-методическое пособие / Н.П. Опарина. – Москва : Литера, 2010. – 135 с.
10. Рычкова, Т. Г. Игра для старшеклассников «Интеллектуальный марафон» / Т. Г. Рычкова // Последний звонок. – 2013. – № 5. – С. 20–23.
11. Светенко, Т. В. Путеводитель по дебатам / Т. В. Светенко // Дебаты: учебно-метод. комплект. – Москва: БОНФИ, 2001. С. 3–167.
12. Тренировка памяти и интеллекта. – Москва: АСТ Астрель, 2010. – 320 с.
13. Шашина, В. П. Методика игрового общения / В.П. Шашина. – Ростов-на-Дону: Феникс, 2005. – 283 с.