

Государственное бюджетное учреждение культуры
«Ставропольская краевая библиотека для молодежи
имени В.И. Слядневой»

Активные формы работы с молодежью.
Выпуск 9

теАтриум

МОЛОДЁЖНЫЙ КВИЗ



КВИЗ? КВИЗ!!!

У любителей настольных и интеллектуальных игр нередко появляется вопрос о том, что такое квиз. Этот англицизм не прижился в нашей стране, где сама игра известна уже очень давно и даже завоевала сердца поклонников. Под таким необычным термином скрывается обычная викторина, хорошо знакомая каждому, кто увлекается «умными» играми. Механизм квиза крайне прост – участники должны отвечать на вопросы из разных областей знания. Но на самом деле высокая вариативность делает викторину одной из наиболее сложных игр, поскольку она может существенно отличаться правилами, дополнительными условиями, в том числе сопряженными с исполнением действий, и системой наград.



«Интересная история».

Впервые вопрос о том, что такое квиз, прозвучал в 1781 году. Именно тогда такой термин стали использовать в обиходе. Эпитет использовался для обозначения странного или неординарного человека. Немного погодя слово стали употреблять для обозначения процесса игры, получения удовольствия от соревнований. Согласно Оксфордскому словарю, слово «квиз» обозначает буквально «вопрошение», «беседа путем взаимного расспроса». Такое значение старше оригинала, поскольку появилось в 1843 году. Соединив эти два термина, можно получить ключ к пониманию слова в современной его форме.

Наиболее близким по значению к "квизу" в русском языке является обычное слово "викторина". Этот термин впервые появился в 1928 в журнале "Огонёк". Михаил Кольцов, который на тот момент работал в редакции, придумал такое звучное название для специального блока в журнале, полного ребусов, загадок, шарад и кроссвордов. Сочинителем последних являлся некий Виктор Микулин, также работавший в «Огоньке», от его имени и произошло слово "викторина". Позднее у термина нашли и несколько иные корни – от латин. "Виктор" ("победитель"). Слово довольно быстро вошло в обиход и принялось для обозначения разного рода настольных игр, в которых нужно было отвечать на вопросы из разных блоков знаний.

С 1975 года викторина ассоциируется именно с игрой «вопрос-ответ». Сперва такие партии проводились в закрытых компаниях, вопросы записывали на карточках, после чего группа людей по очереди старалась ответить, тем самым зарабатывая очки. Позднее квиз получил популярность и на телевидении. Так викторина обрела массовый характер и реальные, часто довольно дорогостоящие, призы. С моментом появления интернета викторина перешла в онлайн-пространство, и теперь каждый желающий имеет возможность сыграть с друзьями или незнакомцами партию.

Квиз (от англ. quiz) – это командное соревнование на логику, сообразительность и смекалку, в ходе которого один или несколько участников отвечают на поставленные им вопросы.

Викторина предусматривает единственное нерушимое правило – в основе игры лежит механизм «вопрос-ответ». В зависимости от специфики дальнейший процесс имеет ряд различий. Так, например, brainstorm подразумевает поиск ответа путем устного совещания внутри команды. Популярная в России передачи «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Своя игра» также являются вариантом квиза. Есть и другие варианты, когда отвечает один человек, и он вынужден пользоваться исключительно своими знаниями. Есть, впрочем, также разновидность квиза, когда вопрос и ответы являются загадками или же свой вариант игроки вынуждены преподнести ведущему в игровой форме. Кроме того, квиз может существенно варьироваться в зависимости от места проведения, возможностей игроков, их количества, а также призов. В конечном итоге, разновидностей викторины – огромное множество, и жестких правил эта разновидность игр не имеет. Это может быть викторина для детей или взрослых, которую можно проводить в школах, библиотеках, на корпоративных мероприятиях, в барах и кафе. При этом квиз может быть как средством развлечения, так и формой проверки знаний, например, после прохождения какого-то набора тем по какому-либо предмету.

Игра по правилам. В квиз входит несколько раундов с определенной тематикой и несколькими вопросами. Классический квиз включает семь раундов по семь вопросов. В каждом раунде все вопросы посвящены определённой теме.

- ✓ Перед началом квиза каждая команда имеет на своем столе бланки для записи ответов, ручки и несколько пустых листов для заметок. После того, как ведущий зачитает вопрос, игроки записывают ответ на бланке.
- ✓ На поиск ответа отводится определенное время, в течение которого игроки используют логическое мышление, сообразительность, эрудицию, умение играть в команде.
- ✓ Часто вопросы дополняются фотографиями, аудио- и видеорядом. На некоторых играх из предлагаемых возможных вариантов ответов игрокам предлагается выбрать правильный.
- ✓ После завершения раунда есть дополнительное время на заполнение бланков, после чего бланки сдаются для подведения итогов. В это время

ведущий объявляет правильные ответы. Так происходит после каждого раунда. В игре предусмотрено несколько перерывов, во время которых подводятся промежуточные итоги.

- ✓ По количеству верных ответов команды получают очки. Победа присуждается команде, набравшей наибольшее количество очков.

Этапы игры могут быть нескольких видов:

- Этапы, содержащие исключительно устные вопросы. Здесь не требуется пояснений, кроме разве что того, что вопросы обладают разной сложностью.
- Этапы, где задания сформулированы в виде картинок. Это может быть картина, кадр из фильма или даже логотип известной фирмы. Вопросом же может быть автор картины, её название, главный персонаж фильма, название фирмы или любая другая информация, непосредственно связанная с объектом на экране.
- Этапы музыкальные. Здесь необходимо будет прослушать отрывок и ответить на вопрос ведущего.

Вопрос о вопросах.

Основу состязания составляют вопросы, к их выбору надо отнестись тщательно: слишком простые или сложные вопросы не смогут привлечь внимание игроков. Стоит определиться и с предлагаемыми темами, особенно хорошо, если они совпадут с интересами или увлечениями участников.

Категории вопросов.

По тематике. Тематические викторины проводятся чаще всего для оценки или повышения эрудиции в той или иной области знаний. Например, «История», «Наука», «Литература», «Экология», «Рыцари», «Серебряный век» и прочее. При выборе темы для викторины можно использовать различный подход к обобщению вопросов. Темой викторины может быть выбрана как область науки, так и праздник, мероприятие, событие, личность и даже географическое местоположение. Выделяются основные направления:

- *По областям науки.* Содержат вопросы на тему конкретной области науки, предпочтительно одной сложности или конкретного подраздела науки.
- *По событиям.* Вопросы на тему конкретного события (памятной даты, исторической вехи и т.п.).
- *По личностям.* В таких викторинах, как правило, собраны вопросы касательно определенной известной личности.
- *По сфере деятельности.* Такие квизы могут с успехом использоваться в программах работы по профориентации старшеклассников.
- *По произведениям.* В качестве произведений можно выбрать как кинофильм, литературное произведение, музыкальное и др.

- *По типу вопросов.* Также тематические викторины можно проводить по типу самих вопросов, например, только ребусы, или только паззлы.

По сложности. Разделение вопросов в категории «Сложность» необходимо для корректного начисления баллов игрокам, а также для определения глубины знаний. К примеру, за правильные ответы на легкие вопросы начисляется меньше баллов и меньше влияют на оценку знаний, а неверные ответы на сложные вопросы больше влияют на оценку знаний.

Разновидности вопросов

- *Текстовые.* Вопрос с текстовым ответом. Ответ на него принимается в точности так, как его загадал ведущий викторины, без учета синонимов и склонений. Уделяйте внимание количеству букв. В некоторых вопросах бывают ответы сокращенные – например "Василий Чапаев" правильный ответ, но также принимаются и "Чапаев".
- *С вариантами.* Или тест-вопросы – имеют варианты ответов на выбор, т.е. из четырех вариантов А, Б, В, Г, необходимо выбрать правильный. Ответ можно дать только один раз.
- *Хроно-вопросы* – вопросы хронологического характера или последовательности. Также имеют варианты ответов, которые необходимо расставить в правильной последовательности.
- *Головоломки.* Вопросы на логику, с ограниченным числом подсказок и без выдачи ответа в случае неугадывания. Разновидностями головоломок служат: ребусы, шарады, анаграммы, омонимы, монограммы, логогрифы и другое.
- *Перевертыши.* Полностью перевернутый смысл фразы отгадывается подбором антонимов слов перевертыша.
- *Буквомески* – одно или несколько слов разобраны на буквы, из которых составлены другие слова, игрокам необходимо собрать их обратно.
- *С цитатами.* Вопрос содержащий цитату или выдержку из произведений, анекдотов, текстов песен, кинофильмов и тому подобное (цитата должна быть небольшой по объему).
- *Вопросы по текстам песен* – цитаты текстов песен различных исполнителей, ответом на вопрос является либо название песни, либо исполнителя.
- *Вопросы-шутки* – различного рода юмористические высказывания, анекдоты, бестолковый словарь и афоризмы. Отгадывание пропущенных слов.

Полезные ресурсы для поиска вопросов:

База ответов

<https://baza-otvetov.ru/quiz>

Виквиз

<https://viquiz.ru/>

Главквиз

<https://glavquiz.ru/>

Квиз «Элементарно»

<http://elquiz.ru/question>

- *Словесы* – суть таких заданий заключается в том, чтобы игроки могли составить из предложенных букв слова (варианты – самое длинное слово, или больше всего слов из набора букв).
- *4 фото – 1 слово*. В этом задании необходимо найти что-то общее на нескольких изображениях и дать текстовый ответ.

«Секреты успеха».

После подбора вопросов нужно продумать ход игры: будет ли соревнование командным или индивидуальным, кому будет принадлежать право выбора вопросов (или его темы) – игрокам или ведущему. Сложность вопросов может быть одинаковой по ходу игры, или меняться. В таком случае, награда за ответ на более сложный вопрос должна быть увеличена.

Для успешного проведения игры важно и создание особой атмосферы. Этому может способствовать музыкальное сопровождение, оформление зала, стиль ведущего. Каждый организатор может придумать свой необычный формат заданий, вопросы должны преподноситься в интересном и понятном каждому виде.

Задания могут быть музыкальными, в картинках или даже видео. Часто проводятся тематические игры, например, «Игра престолов», где участники могут погрузиться в атмосферу королевств и отвечать на вопросы про любимых персонажей, или «Шерлок Холмс», где игроки становятся сыщиками, применяют методы дедукции и отвечают на логические вопросы. Команды могут не только выбрать себе оригинальное название, но и одеться в костюмы любимых героев.

После завершения игры не забудьте провести подсчет очков и наградить победителей и призеров. Если проводится серия соревнований, то можно составить рейтинг, включив туда команды и отсортировав, например, по сумме очков, набранных в играх. Если игра командная, то можно дополнительно отмечать особо результативных игроков, включив их в отдельный рейтинг. Не поленитесь потратить время, чтобы определиться как надо провести квиз, и интерес и активное участие игроков будет вам наградой.

Подготовлено с использованием материалов сайта: <http://fb.ru/article/354480/chto-takoe-kviz-znachenie-pravila-igryi-opisanie>

ТеАтриум подготовка и проведение игры

Форма игры: КВИЗ

Тема игры: викторина посвящена Году театра в России

Количество участников: 2-3 команды по 3-6 чел.

Необходимое оборудование: панель для демонстрации вопросов-картинок

Время проведения: 45-75 мин.

Варианты формата игры:

1. Классический. Все вопросы (кроме заданий красного сектора) оглашает ведущий или они появляются на экране. Команде дается от 15 до 60 сек. на обсуждение и запись своего ответа. После окончания раунда командам начисляются баллы за правильные ответы. В конце проводится творческое задание «красного сектора».
2. Молодежный. Для более яркого действия можно предложить участникам настенный (или настольный) вариант. Они подчиняются общим правилам настольных игр.

Правила:

- ✓ Каждая команда получает кубик и фишку. Команды перемещаются по полю в соответствии с количеством выпавших на кубике точек.
- ✓ Для молодежной аудитории мы заменили привычный для детских игр кубик стаканчиком с шестью монетами. Ход вперед осуществлялся по числу выпавших «орлов», а ход назад (при желании команды) – по числу выпавших «решек». В настенном варианте игры можно использовать вместо фишек цветные бумажные стикеры, на которых писать количество баллов при правильном ответе команды.
- ✓ Плюсы настольной (настенной) игры в том, что вопросы разной сложности можно перемешать. В данном варианте игры более выражен соревновательный момент. Однако, стоит учитывать, что задача команды не первой прийти к финишу, а набрать наибольшее количество очков (поэтому командам предоставляется возможность обратного хода для того, чтобы ответить на наибольшее количество вопросов).

КВИЗ-вопросы. Вопросы игры имеют разную степень сложности и балльную категорию:

1. **Зеленый сектор** (10 игровых клеток). Простые вопросы на знание элементарных понятий, относящихся к теме «Театр». За правильный ответ команда получает 1 балл.
2. **Фиолетовый сектор** (4 игровые клетки). Вопросы-картинки. Из четырех вариантов, представленных в виде картинок на экране необходимо выбрать правильный ответ. За правильный ответ команда получает 2 балла.

3. **Оранжевый сектор** (4 игровые клетки). Логические вопросы, касающиеся театров мира. За правильный ответ команда получает 2 балла.
4. **Синий сектор** (4 игровые клетки). Вопросы-цитаты из известных пьес. Необходимо назвать пьесу и героя, которому принадлежат слова. За правильный ответ команда получает 3 балла.
5. **Желтый сектор** (4 игровые клетки). Сложные вопросы из истории театра, театральных традиций. За правильный ответ команда получает 3 балла.
6. **Сектор «Вам телеграмма»** (1 игровая клетка). Категория вопросов-головоломок. Спрячьте «театральные» слова в случайном наборе букв. Команде необходимо найти слова, одно из которых – лишнее. К примеру, найти в тексте фамилии драматургов, одна из них не принадлежит драматургу. Правильным будет считаться ответ, в котором команда назовет все найденные слова и слово-исключение. За правильный ответ команда получает 4 балла.
7. **Красный сектор** (2 игровые клетки). Творческие задания, в которых команде надо проявить свои актерские способности. В одной клетке – показать импровизацию, во второй – по ролям прочесть фрагменты текстов. За творческий подход команда получает 5 баллов.

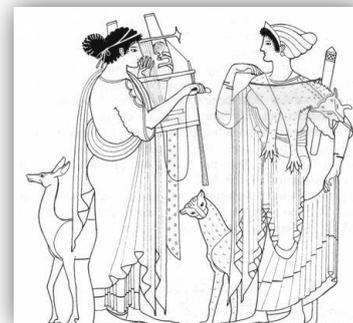
Подготовка и проведение игры (настенный вариант):

1. Подготовьте карточки с вопросами для ведущего (для удобства они должны быть промаркированы цветом сектора или распечатаны на цветной бумаге).
2. Подготовьте презентацию в формате PowerPoint с вопросами-картинками (приложение 3).
3. Подготовьте книги с закладками на заранее выбранных отрывках или произведениях для выполнения заданий «красного» сектора.
4. Подготовьте серию подсказок (например, цитаты и некоторые театральные определения могут быть размещены на стенах, книжных полках, во всем пространстве игрового помещения) (приложение 4 + дополнительные материалы).
5. Разместите карту игры на стене (схема игрового поля – приложение 2).
6. В начале игры зарегистрируйте команды (приложение 1).
7. Объясните ход и правила игры. Выдайте каждой команде монеты, стаканчики и бумажные стикеры разного цвета. Объявите о старте игры.
8. Следите за очередностью ходов команды. Отмечайте количество баллов при правильном ответе в соответствии с цветом сектора (или 0 при неправильном ответе).
9. Подсчитайте количество баллов, набранных командами. Определите победителя.
10. Проведите церемонию награждения. Каждой команде можно вручить медаль участия, победителям – приз.

КВИЗ-ВОПРОСЫ

ПРОСТОЙ ВОПРОС (ВОПРОСЫ ЗЕЛЕННОГО СЕКТОРА) – 1 балл

1. Что по Станиславскому является продолжением вешалки? (Театр)
2. Самый приятный для артистов шум во время спектакля - это... Что? (Аплодисменты)
3. Закончите шуточное определение оперы: «Опера - это когда человека убивают, а он ещё ...» (Поёт)
4. Какой персонаж сказки Толстого продал «Азбуку» и купил билет в театр? (Буратино)
5. Каким театром владел Карабас Барабас? (Кукольным театром)
6. Этого сотрудника театра не должен видеть и слышать никто, кроме актеров (Суфлёра)
7. Какая актриса после болезни произнесла: «Если больной очень хочет жить, то врачи бессильны»? (Ф.И. Раневская)
8. О каком балете Прокофьева сложилась поговорка: «Нет повести печальнее на свете, чем музыка Прокофьева в балете»? («Ромео и Джульетта»)
9. Кому Александр Иванов посвятил такие строки: «Большой театр без ваших ног буквально как без рук»? (Майе Плисецкой)
10. Поклонниц какого актёра журналисты окрестили «безрукавками»? (Сергей Безруков).
11. Голосом какого знаменитого актёра разговаривают многие герои мультфильмов, в том числе кот Матроскин? (Олег Табаков)
12. Как называется представление, все сборы от которого идут одному актеру? (Бенефис)
13. Какие животные чаще всего участвовали в выступлениях скоморохов на Руси? (Медведи)
14. Как назвалась первая пьеса Антона Чехова? («Без названия»)
15. Как называется театр, где артисты исполняют свои роли с помощью танца? (Балет)
16. Чьё имя носит Ставропольский драматический театр? (М.Ю. Лермонтова)
17. Как называется театр, где актёры не разговаривают, а поют? (Опера)
18. Как называется объявление о спектакле? (Театральная афиша)
19. Перерыв между действиями спектакля? (Антракт)
20. Как называются выступления труппы на сцене другого театра? (Гастроли)



ВОПРОС-КАРТИНКА (ВОПРОСЫ ФИОЛЕТОВОГО СЕКТОРА – 2 балла)

Вопросы-изображения:

1. Как называется заключительная часть спектакля, когда на сцену выходят все артисты? (**Апофеоз.** Эпилог. Кода. Апогей)
2. Как называется амплуа актрисы, исполняющей роли мальчиков, подростков, девочек? (**Травести.** Инженю. Субретка. Гранд-коклет)
3. Кто в театре во время спектакля подсказывает актёрам тексты ролей? (Диктор. Пресс-секретарь. Тамада. **Суфлер**)
4. В какую часть зрительного зала театра продают самые дешёвые билеты? (Партер. Бельэтаж. Балкон. **Галерка**)
5. Чем занимается в театре капельдинер? (**Проверяет билеты.** Руководит хором. Готовит реквизит. Гримирует актёров)
6. Какое здание не является театром? (Большой театр. Сиднейская опера. Наш театр. **Капитолий**)
7. Кто из этих величайших писателей не написал ни одной пьесы? (Маяковский. Горький. Чехов. **Бунин**)
8. Величайшим драматургом XX века и исследователем театра считается автор пьесы «Трехгрошовая опера» Бертольд Брехт. Какой из портретов принадлежит ему? (Шекспир. Мольер. Софокл. Брехт)

**МИРОВОЙ ВОПРОС (ВОПРОСЫ ОРАНЖЕВОГО СЕКТОРА – 2 балла)**

Театры мира:

1. В Японии актеру, отлично сыгравшему роль в спектакле, выдается знак гоен (монетка 5 иен), который он вешает на грудь. Многие актеры имеют ожерелья из гоен. А что является критерием вручения знака? (Аншлаг)
2. В каких случаях над сценой шекспировского театра вешался черный полог? (если играли трагедию)
3. В традиционном индийском театре мало декораций и бутафории. Стол там обозначает мост, весло – корабль, а что означает, если актёра накрывали синим покрывалом? (он утонул)
4. У греческих актёров смуглый цвет маски означал здоровье, красный – хитрость, багровый – раздражительность, злость. Что означал желтый цвет? (Болезнь).



5. Почему даже самые выдающиеся современные актрисы не могли рассчитывать на роль Венеры в древнеримском театре? (все роли исполняли мужчины).
6. В Европе в средние века на ярмарках часто выступали артисты-кукольники со спектаклями на библейские темы. Как в них называли куклу, изображавшую Богоматерь? (Марионетка – буквально «маленькая Мария»).
7. После смерти жены правитель Поднебесной погрузился в глубокий траур. Желая вернуть императора к государственным делам и уменьшить его скорбь, один из ближайших сановников задумал показать необычное представление, в котором император вновь увидел свою императрицу. Каким образом это получилось? (Она была представлена в виде тени. Этот эпизод китайской истории положил начало национальному театру теней)
8. Первоначально представления этих актеров символизировали единение с духами, поэтому их покровителем считался славянский бог Троян. Их наряды служили не только перевоплощению, но в то же время закрывали ряженых от действия злых сил - они не могли узнать его под чужой личиной. Как звали этих веселых людей? (Скоморохи)

ВОПРОС-ЦИТАТА «НУ, ТЫ СКАЗАЛ!» (3 балла)

Каким героям известных пьес принадлежат слова?

1. «Молилась ли ты на ночь, Дездемона?» (У. Шекспир «Отелло» - слова Отелло).
2. «И дым Отечества нам сладок и приятен!...» (А.С. Грибоедов «Горе от ума» - Чацкий).
3. «Не хочу учиться – хочу жениться» (Д.И. Фонвизин «Недоросль» - Митрофанушка).
4. «О, мой милый, мой нежный прекрасный сад!.. Моя жизнь, моя молодость, счастье моё, прощай!..» (А.П. Чехов «Вишневый сад» – Любовь Андреевна Раневская).
5. «To be or not to be?» (У. Шекспир – Гамлет)
6. «Отчего люди не летают, как птицы? Знаешь, мне иногда кажется, что я птица. Когда стоишь на горе, так тебя и тянет лететь...» (А.Н. Островский «Гроза» - Катерина).
7. «С Пушкиным на дружеской ноге. Бывало, часто говорю ему: «Ну что, брат Пушкин?» - Да так, брат, - отвечает, бывало, - так как-то всё. Большой оригинал». (Н.В. Гоголь «Ревизор» - Хлестаков).
8. «И – боже вас сохрани – не читайте до обеда советских газет» (М. Булгаков «Собачье сердце» - профессор Преображенский)



НЕПРОСТОЙ ВОПРОС (ВОПРОСЫ ЖЕЛТОГО СЕКТОРА – 3 балла)

1. Его история начинается в 1776 году. Поначалу им владел британский инженер-предприниматель. В начале XX века голландский селекционер вывел сорт тюльпанов с его именем. Он горел 3 раза, а во время Великой Отечественной войны на него был сброшен немецкий снаряд. Его изображение можно увидеть на 100-рублевой купюре (1997 г.)
(Большой театр в Москве)
2. В них состоит главный способ подготовки любого спектакля. Они бывают застольными и генеральными. В переводе с латинского Она – повторение.
(Репетиции. Первоначальные репетиции называются застольными, потому что актеры еще не на сцене, а просто за столом обсуждают облик будущего спектакля)
3. В каком произведении и кто написал строки:
Театр уж полон, ложи блещут;
Партер и кресла, все кипит;
В райке нетерпеливо плещут,
И, взвившись, занавес шумит...
(А.С. Пушкин, Евгений Онегин)
4. В каком произведении и кто написал строки:
Ставь прожектора, чтоб рампа не померкла.
Крути, чтоб действие мчало, а не текло.
Театр – не отображающее зеркало,
А – увеличивающее стекло.
(В. Маяковский «Мистерия Буфф»)
5. Пьеса Марина Цветаевой, написанная в 1918 г., состоит из двух действий, коротких и стремительных. Конфликт назревает быстро, он давно знаком: героиня, старый муж, любовник и «белокурый мальчик» – верный, безнадежно влюбленный слуга. Мотивы долга, любви, измены, смерти. Действующие лица, разыгрывающие сюжет, не живые люди, а игральные карты. Героиня – червонная дама, Любовник – Пиковый Король. Кто слуга, именем которого названа пьеса?
(«Червонный Валет»)
6. В театре «Глобус» в спектакле по пьесе Уильяма Шекспира на рубеже 16-17 вв. была поставлена сцена с отплытием корабля. В качестве декорации во



время спектакля поднялись паруса и зазвонила корабельная рында. Начало какой театральной традиции было положено?

(Звонки перед началом представления)

7. Во времена Шекспира все женские роли в театре исполняли мужчины. Если спектакль задерживался, то шутники об исполнителе роли королевы говорили: «Королева...». Что же, по их мнению, делает королева?
(Бреется)
8. Какое преимущество было у дамы, имевшей театральную ложу на балконе, перед дамой, сидящей в партере?
(Если дама имела театральную ложу на балконе, то могла надеть шляпку с перьями любой величины. А вот те, кто сидели в партере, ничего подобного позволить себе не могли).

ВОПРОС-ГОЛОВОЛОМКА «ВАМ ТЕЛЕГРАММА» (4 балла)



Команда А. исключи лишнее (найдите в тексте фамилии драматургов, одна из них не принадлежит драматургу)

Аристофан Грибоедов Гоголь Софокл Петросян Островский
Лермонтов Пушкин Мольер Шекспир Фонвизин Чехов
Горький Шиллер

ЕКЛНАРИСТОФАНПРНЫДНЛГРИБОЕДОВХЧДВГУЛАОГОГОЛЬАЛ
АЛАНМВЖДСОФОКЛСЛВЖЩКОБЖПЕТРОСЯНМДЫХЪПООСТРОВСК
ИЙУЩГЫМСБИОРПЛЕРМОНТОВЫДЫНУЪЮЧЪРПУШКИНОУШЗЧИВМО
ЛЬЕРПОПОКНУЦВЛШЕКСПИРЕУКИЪЩВУФОНВИЗИНПРОШЛИКУЧ
ЕХОВОЧЕНЬГОРЬКИЙТКТОГШТАКОЙШИЛЛЕРКЕНТРО

Команда Б. **Найдите театральные термины (один лишний)**

Антракт Репертуар Кулисы Ложа Монолог Авансцена Ампула Декорация Аншлаг
Гастроли Комедия Шприц Маска Рампа

ХАБПРОГАНТРАКТВАЛИЗРЕПЕРТУАРГОВДШУКЩЗУКУЛИСЫДОВДВГЕНОПЛОЖАЗЫЕНОК
ПМОНОЛОГЗЫВЛЕГКАРПМОРАВАНСЦЕНАУЦГНКПВРОМИАПЖДАМПЛУАДКПРЕДЕКОРАЦИЯ
ИТАРВНЫДАНШЛАГОПАНЬКИГАСТРОЛИШКОРМИКОМЕДИЯНЕТУШПРИЦХОТЕЛМАСКАТИП
РОКРАМПАЩОП

Команда В. Сотрудники театра (один лишний)

Сценарист Режиссёр Дирижёр Художник Актриса Бутафор Гримёр Декоратор
Костюмер Хирург Суфлер Осветитель Контролёр Балерина

ВШПЕОЛСЦЕНАРИСТВДАФЫШРАРЕЖИССЁРЗФЪМУЦЪДИРИЖЁРКОБФХАХУДОЖНИКЗУФЮИ
АКТРИСАЦОКАТИЫГШБУТАФОРИСТУЗЦХГРИМЁРТДЫВШПРОДЕКОРАТОРУЩОИПАКОСТЮ
МЕРУЦЗКПОТХИРУРГАОБИТСУФЛЕРМЛОЕОСВЕТИТЕЛЬМОЛРТШВККОНТРОЛЁРСАМИЛЩ
ВАБАЛЕРИНАМИ

ЭКЗАМЕН В ГИТИС (ЗАДАНИЯ КРАСНОГО СЕКТОРА – 5 баллов)

Участникам команды надо продемонстрировать свое актерское мастерство:

Сектор 1.

Команда А:

1. Движения. Представьте, что вы идете по МОКРОМУ ПЕСКУ, СКОЛЬЗКОМУ ЛЬДУ, СМОЛЕ, ЛУЖАМ, ПО БОЛОТУ, ПО УГЛЯМ, ТОНКОЙ ДОСОЧКЕ, ЧЕРЕЗ КРАПИВУ....
2. Разрешите ситуацию: Театр. Звучит 3-ий звонок. Вы проходите в зал и видите, что ваше место занято. Ваши действия?

Команда Б.

1. Эмоции. Произнесите фразу: «Мы сегодня идем в театр» (вопросительно, грустно), «Опять манная каша» (радостно, испуганно).
2. Разрешите ситуацию. У вас нет денег. Убедите контролера театра пропустить вас без билета.

Команда В.

1. Мимика. Изобразите человека: откусившего лимон, который ест мороженое, увидел НЛО, выиграл миллион евро.
2. Разрешите ситуацию. Вы назначили свидание в читальном зале библиотеки, а она закрывается.

Сектор 2.

Команда А.

С выражением или по ролям прочитать басню И.А. Крылова «Ворона и лисица» («Мартышка и очки», «Слон и моська», «Стрекоза и муравей»).

Команда Б.

С выражением или по ролям прочитать отрывок из произведения К. Чуковского «Доктор Айболит» («Телефон», «Муха-Цокотуха», «Федорино горе»).

Команда В.

С выражением или по ролям прочитать отрывок из пьесы В. Шекспира «Ромео и Джульетта».

«УМНЫЕ ИГРЫ» В БИБЛИОТЕКЕ: популярные методики и практики

1. Аксенова, Е.С. Молодежь в библиотеке // Молодые в библиотечном деле. – 2018. – № 8. С. 37-48.

Опыт работы Пензенской областной библиотеки им. М.Ю. Лермонтова по организации интеллектуального пространства города.

В 2014 году на базе библиотеки группой энтузиастов был организован Клуб мыслящих людей «Вернадский», в основу которого было положено проведение интеллектуальных игр с одноименным названием – «Вернадский» (авторская разработка пензенских активистов-интеллектуалов на основе существующих игр с добавлением уникальных форматов). В рамках работы клуба были организованы «свободные» игры с участием всех желающих. А также игры студенческой лиги. Интересно, что график соревнований был выстроен по принципу футбольного турнира.

В 2015 году «Вернадский» был преобразован в «Б.Л.И.К» (Библиотека Лермонтова. Интеллектуальный Клуб), в котором каждое воскресенье проводятся игры в формате «Что? Где? Когда?», а также «Своя игра», квизы «Эрудит-квартет», различные брейн-ринги. С 2017 года библиотека стала официальной площадкой интеллектуального шоу «Ворошиловский стрелок».

Данные форматы работы привлекают в библиотеку неравнодушных, активных и энергичных молодых людей, которые охотно участвуют в других проектах Лермонтовки, становятся волонтерами в библиотечных событиях, воспринимают библиотеку как «социальный лифт», площадку для саморазвития и самосовершенствования.

Подробнее об этом проекте Пензенской областной библиотеки им. М.Ю. Лермонтова читайте здесь: <http://liblermont.ru/?page=parts&id=182>

2. Короповская, В.П. Кто вместо «Здравствуйте» привык говорить всем «Чик-чирик»: создание и проведение викторин в Wizer // Школьная библиотека сегодня и завтра. – 2017. – № 8. – С. 60-64.

Викторины являются для библиотек популярной и вполне доступной формой работы. При этом главная цель любой викторины – подтолкнуть к внимательному чтению, затронуть эмоции читателей, помочь осмыслить основную мысль автора. С появлением интернет-сервисов и инструментов библиотекарь может использовать новые приемы и формы создания викторин, развивая у читателей не только память, любознательность, умение критически мыслить и оценивать текст, но и навыки с мобильными приложениями, интернет-сервисами и инструментами.

При создании викторин в электронном виде к текстам и графике библиотекарь может добавить мультимедийные объекты – видео, аудио, области ввода данных и пр., которые обеспечат интерактивность и возможность

взаимодействия пользователя с заданиями викторины. В статье подробно освещается технология создания викторины в сервисе Wizer, дается пошаговая инструкция, приводятся интересные примеры.

Подробнее познакомиться с сервисом и готовыми викторинами можно здесь:

https://youtu.be/Zx_h53qaVKs

3. Купцова, А.В. Конструктор проектов, проиллюстрированный на примере интерактивных игр-викторин // Школьная библиотека сегодня и завтра. – 2017. – № 9. – С. 36-49.

Одна из задач работы библиотеки – создать условия, способствующие раскрытию и формированию творческих способностей с помощью приобщения к книге и чтению. На это направлен проект «Книга – дорога к творчеству», в основу которого положены интерактивные игры-викторины.

Актуальность данного проекта обусловлена особой популярностью игр-викторин, которые:

- ✓ способствуют повышению мотивации детей и подростков к чтению, формированию нравственных, эстетических и мировоззренческих установок;
- ✓ обеспечивают активную познавательную деятельность;
- ✓ расширяют кругозор;
- ✓ развивают речь, внимание, мышление, творческие способности, самостоятельность, умения находить и принимать решения, способность адаптироваться к изменяющимся условиям, коммуникативные качества;
- ✓ создают психологическую разрядку и развивают эмоциональный интеллект.

Интерактивная игра – это активный метод обучения, основанный на опыте, полученном в результате специально организованного социального взаимодействия участников. В статье дана матрица, алгоритм разработки и содержания проекта при активном участие библиотекаря и читателей.

Познакомиться подробнее с данным проектом и другими инициативами можно в блоге автора статьи: <https://multiurok.ru/him/blog>

4. Лазеева, Л.П. Информационно-игровые площадки в библиотеке: добро пожаловать, или Посторонним вход разрешен // Школьная библиотека сегодня и завтра. – 2017. – № 4. – С. 55-58.

Одним из интересных библиотечных нововведений Тамбовской областной детской библиотеки является информационно-игровая площадка – ресурсная единица для интеллектуального развития и общения, творчества и самореализации. Она имеет четыре отличительных особенности:

- ✓ *организационно охватывает сразу несколько отделов библиотеки, имеет мозговой и координационный центр – ИПЦ отдела обслуживания подростков;*
- ✓ *широкая аудитория участников вне зависимости от возраста, статуса, проживания и др.;*
- ✓ *территориальная мобильность площадки в самой библиотеке и за ее пределами;*
- ✓ *гибкое планирование работы и тесная связь с интересами и актуальными запросами пользователей.*

Организация работы площадки показана на одном из примеров – марафоне «Библиотечный ПРАВОград», в котором активно использовались новые формы работы. Создатели площадки стремились к тому, чтобы пришедшие на мероприятия школьники оказались в непривычной, отличной от домашней, школьной и даже традиционной библиотечной, обстановке.

Например, интеллектуальные статичные конкурсы сменялись подвижными групповыми блоками. Участников ждали: поиск предметов, народные игры, творческие задания (сценки и батлы синквейнов); смоделированные ситуации: рыбалка, ярмарка, кулинарный поединок, мастер-класс по дактилоскопии и многое другое. Таким образом, каждая встреча участников площадки становилась для них ярким и незабываемым событием.

Об этом и других интересных проектах Тамбовской ОДБ узнайте здесь: https://tambovodb.ru/joomla/index.php?option=com_content&view=article&layout=edit&id=1716

5. Лобанкина, Е.А. Технологии «умных игр» в повышении читательской компетенции младших школьников // Школьная библиотека сегодня и завтра. – 2019. – № 1. – С. 51-59.

Использование игровых технологий, способствующих развитию творческого мышления и эмоциональной сферы юных читателей – необходимый атрибут эффективных методик по приобщению детей к чтению, развитию читательских компетенций младших школьников, создания актуальных форматов работы обучающихся с книгой.

Поколению современных детей («обращенных внутрь вселенных») необходимо слушание и говорение. Причем оба процесса должны быть максимально осознанными и осмысленными. Практика уроков смыслового чтения для библиотек – не нова. Эффективность методик подкрепляется систематичностью занятий, максимальным эмоциональным погружением в тему и атмосферу произведений.

Пресыщенные виртуальным общением, дети весьма отзывчивы к живому общению, эмоциональной игре. В ходе сеансов смыслового чтения эффективны приемы ролевых и «умных» игр. При этом важно подарить детям ощущение быть

понятым и услышанным на территории книжного пространства – библиотеки, помочь им понимать и чувствовать книгу, ее внутренний мир.

Подробнее с работами и проектами автора можно познакомиться здесь:

<http://www.penzacitylib.ru>

6. Плотникова, В. «Порохом пропахнувшие строки»: фестиваль инсценировок и аукцион вопросов // Библиотека. – 2017. – № 4. – С. 35-38.

Проекты, которые реализует ЦДБ Яковлевского района Белгородской области, органично сочетают просветительскую функцию с игровой составляющей, что способствует как интеллектуальному развитию читателей, так и формированию информационной культуры. Одним из таких проектов стал ежегодный литературный конкурс «Библиочемпионат. Самый читающий класс». Юные читатели библиотек готовят театральные постановки, придумывают кроссворды на основе художественных произведений, выпускают литературные газеты, участвуют в фестивалях и интеллектуальных играх, пишут отзывы о книгах.

Один из библиочемпионатов был посвящен Победе в Великой Отечественной войне. Основная его цель – заинтересовать подростков книгой военной тематики. Одним из этапов реализации стал медиапроект «Нам не забыть тот 45-й...». Разделы игры составили: «Полевая почта», «Поле битвы», «Литературная высотка», «Привал», все они были рассчитаны на внимательное прочтение художественных произведений. Все участники начинали медиаигру «рядовыми», а проходя фронтовыми дорогами и отвечая на вопросы, повышали свое «воинское звание». Из 200 участников 40 закончили игру в звании «генерала», собрав при этом коллекцию боевой техники и заслужив награды.

Проект заинтересовал подростков и стал стимулом к изучению истории нашей страны, прочтению лучших книг о войне.

Подробнее с проектом можно познакомиться здесь:

<https://demo.strdetlib.ru/2016/12/21/нам-не-забыть-тот-45>

7. Харахонова, Т.А. Напольная игра: новая технология // Современная библиотека. – 2017. – № 3. – С. 42-45.

Статья посвящена проекту «Знать, чтобы помнить», осуществленному ЦБС для детей им. Н. Островского г. Красноярска. Цели проекта – сохранение памяти о Великой Отечественной войне и людях, вершивших историю, воспитание чувства уважения и гордости за свою страну.

В рамках проекта прошли сетевая конференция детских исследовательских работ, серия интеллектуальных мероприятий и выставок. Частью проекта стала напольная интеллектуальная игра «Дорогами истории», стимулирующая изучение героического прошлого нашей страны.

Игра устроена по принципу настольного квеста и представляет собой поле с клетками, по которому передвигаются игроки, бросая кубик и получая определенные вопросы и задания. Она начинается с клетки «22 июня 1941 года» и продвигается по спирали к центру поля, где расположена клетка «9 мая 1945 года».

Победа!». Цветами на карте обозначены годы войны: 1941 – фиолетовый, 1942 – зеленый и т.д., что позволяет участникам ориентироваться в хронологии. На игровом поле размещаются клетки с основными военными операциями (например, «Блокада Ленинграда»).

Помимо событийных, в игре есть клетки, знакомящие с важными деталями военных действий и людьми, завоевавшими победу («Тыл», «Оружие Победы», «Флот», «Герои», «Союзники»). Здесь игроки получают карточки с энциклопедической информацией. На карте также предусмотрены традиционные для настольных игр клетки-движения, придающие динамику игровому процессу: «Разведка», «Минное поле», «Отступление».

Игра «Дорогами истории» позволяет рассказать школьникам о войне больше, чем они могут почерпнуть из учебников. Самое главное, проходя по карте, участники начинают задумываться о своей сопричастности к общей истории страны.

Прочитать статью полностью и познакомиться с картой «Дорогами войны» можно здесь:

https://modern-lib.ru/assets/upload/journals/2017-3/Kharakhonova_03_17.pdf

8. **Чаусова, А.В. «ЧЧЧ», или Победу одержит читающий // Современная библиотека. – 2016. – № 10. – С. 25-29.**

Девизом интеллектуальной игры «Чемпионат читателей Челябинска» («ЧЧЧ»), проведенной Челябинской областной юношеской библиотекой, стала фраза – «Читай, а то проиграешь!». Игра направлена на выявление лучших читателей города, а также поддержку общественно значимого статуса книги, чтения и библиотеки. Чемпионат состоял из пяти игр и конкурса для виртуальных читателей.

В одной из игр, участниками которой стали учащиеся 7-9 классов, был предложен ряд увлекательных заданий. Подростки вспоминали родину литературных героев, угадывали персонаж по описанию произошедших с ними приключений, из множества представленных имен выбирали действующих лиц одной книги. В задании «По следам литературных собак» участникам нужно было назвать произведения, героями которых являются четвероногие друзья. Самым сложным оказался конкурс «Черный ящик», где по нескольким подсказкам следовало угадать спрятанную в ящике книгу. В игре были и киновопросы с фрагментами фильмов и мультфильмов, созданных по мотивам художественных произведений. Для выполнения большинства заданий игры необходимы большой литературный багаж, хорошая память и скорость заполнения таблицы.

Все этапы «ЧЧЧ» показали, что подобного рода мероприятия расширяют и углубляют интерес подростков и молодежи к книге и чтению, помогают с пользой проводить свободное время, дают им возможность интеллектуального общения, развивают организаторские и лидерские качества, создают условия для самовыражения.

Подробнее обо всех этапах «ЧЧЧ» и интеллектуальной игре читайте здесь:

https://modern-lib.ru/assets/upload/journals/2016/full_text_10_2016.pdf

и на сайте ЧОЮБ <http://www.unbi74.ru>

20 ИГР В ФОРМАТЕ «ВОПРОС-ОТВЕТ»

1. Архипова, Г.А. Они сражались за Родину // Читаем, учимся, играем. – 2015. – № 8. – С. 77-82.
2. Безрукова, И.Г. Делайте ставки! // Читаем, учимся, играем. – 2016. – № 7. – С. 78-82.
3. Безрукова, И.Г. Суем свой нос в любой вопрос // Читаем, учимся, играем. – 2015. – № 8. – С. 95-98.
4. Безрукова, И.Г. Точно в цель: интеллектуальная викторина для старшеклассников // Читаем, учимся, играем. – 2016. – № 4. – С. 90-96.
5. Бухаркина, Е.С. Футбольная феерия // Читаем, учимся, играем. – 2018. – № 11. – С. 100-102.
6. Быкова, Е.С. Изобретатели – истин искатели /Е.С. Быкова, В.Н. Бикейкин // Читаем, учимся, играем. – 2018. – № 11. – С. 58-61.
7. Вицен, С.И. За кладом... в библиотеку! // Читаем, учимся, играем. – 2017. – № 11. – С. 19-23.
8. Запащикова, Л.В. Нет, я не Байрон, я другой... // Читаем, учимся, играем. – 2014. – № 6. – С. 28-31.
9. Запащикова, Л. В. С нею человек становится мудрее // Библио-Поле. – 2015. – № 8. – С. 62-68.
10. Коврова, С.Б. Мудрый советчик на все времена // Читаем, учимся, играем. – 2015. – № 1. – С. 93-95.
11. Кулакова, Е.Ю. "Делить со всяким можно смех..." // Читаем, учимся, играем.– 2015. – № 12. – С. 27-30.
12. Люкаева, Н.А. Битва сильнейших // Читаем, учимся, играем. – 2015. – № 10. – С. 94-100.
13. Мальгавко, Т.А. Нежная лирика пейзажа /Т.А. Мальгавко, В.М. Кушчанова // Читаем, учимся, играем. – 2014. – № 3. – С.104-108.
14. Нуштаева, А.А. Волшебник страны грез: интеллектуальная игра по творчеству Г. Х. Андерсона // Читаем, учимся, играем. – 2012. – № 2. – С. 12-14.
15. Нуштаева, А.А. Знаем русский!: интеллектуально-познавательная игра // Читаем, учимся, играем. – 2012. – № 4. – С. 63-65.
16. Пешкун, Л.Г. Библиоринг для эрудитов // Читаем, учимся, играем. – 2014. – № 2. – С. 75-80.
17. Потапова, Т.К. Зеленое троеборье: интеллектуальная экологическая викторина для 7-10 кл. // Читаем, учимся, играем. – 2017. – № 8. – С. 43-51.
18. Сунцова, А.Н. Не скучаем, не зеваем, на вопросы отвечаем // Читаем, учимся, играем. – 2017. – № 10. – С. 76-79.
19. Черняева, В.Ю. 100 вопросов на засыпку // Читаем, учимся, играем. – 2013. – № 8. – С. 60-69.
20. Штейн, О.В. На вопрос ответь скорей // Читаем, учимся, играем. – 2016. – № 3. – С. 96-97.

#Культура РФ #Библиночь-2019 #театриум

МОЛОДЕЖНЫЙ КВИЗ

теАтриум



Регистрационная карточка

(название команды)

Капитан (Имя, Фамилия, возраст)

Телефон

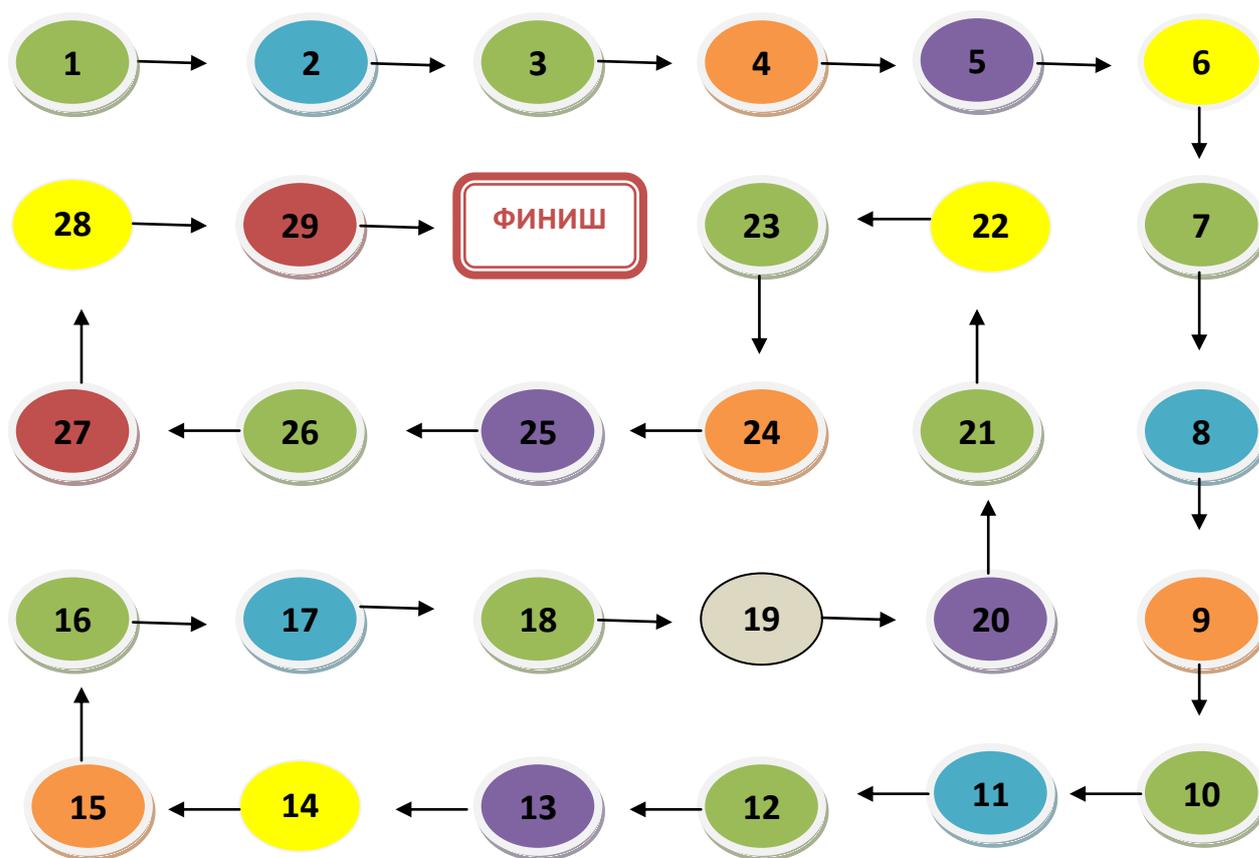
Состав команды (Имя, Фамилия, возраст):

Количество пройденных точек _____

Количество баллов: _____

« ____ » _____ 2019 г.

Приложение 2



Приложение 3.

Вопрос-картинка (примеры)

Финальная часть спектакля -

 ЭПИЛОГ	 КОДА
 АПОФЕОЗ	 АПОГЕЙ

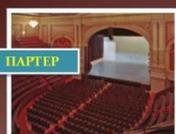
АМПЛУА АКТРИСЫ -

 ИНЖЕНЕРО	 ТРАВЕСТИ
 СУБРЕТКА	 КОКЕТ

БЛАГОДАРИЮ ЗА ПОДСКАЗКУ...

 ТАМАРА	 ПРЕСС-СЕКРЕТАРЬ
 ДИКТОР	 СУФЛЕР

БИЛЕТИК ПОДЕШЕВЛЕ

 ПАРТЕР	 ГАЛЕРКА
 БЕЛЬЭТАЖ	 БАЛКОН

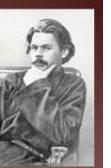
ЧТО ДЕЛАЕТ КАПЕЛЬДИНЕР

 Готовит реквизит	 Руководит хором
 Проверяет билеты	 Гримирует актеров

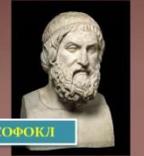
ЭТО – НЕ ТЕАТР...

 Большой театр	 Театр драмы Ставрополь
 Капитолий	 Сиднейская опера

А ПЬЕС НЕ НАПИСАЛ...

 Чехов	 Маяковский	 Бунин	 Горький
--	---	--	--

ЭТО – НЕ ТЕАТР...

 ШЕКСПИР	 БРЕХТ
 СОФОКЛ	 МОЛЬЕР

Приложение 4

Примеры оформления подсказок в игровом зале

Апофеоз –

заключительная часть спектакля с участием всех актеров, содержащая развязку пьесы.

Апогей – высшая точка развития сюжета пьесы

Инженю – амплу актрисы, исполняющей роли наивных молодых женщин, «простушек»

Травести – амплу актрисы, исполняющей роли мальчиков

Кокет – амплу актрисы, исполняющей роль красивой, изящной, задорной молодой женщины

Субретка – амплу актрисы, исполняющей роли остроумной находчивой служанки

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**Театр**

О, Театр! Чем он так прельщает,
В нем умереть иной готов,
Как милосердно Бог прощает
Артистов, клоунов, шутов.

Зачем в святое мы играем,
На душу принимая грех,
Зачем мы сердце разрываем,
За деньги, радость, за успех?

Зачем кричим, зачем мы плачем,
Устраивая карнавал,
Кому-то говорим - удача,
Кому-то говорим - провал.

Что за профессия такая,
Уйдя со сцены, бывший маг,
Домой едва приковыляя,
Живет совсем, совсем не так.

Не стыдно ль жизнь, судьбу чужую,
Нам представлять в своем лице.
Я мертв, но видно, что дышу я,
Убит и кланяюсь в конце.

Но вымысел нас погружает,
Туда, где прячутся мечты,
Иллюзия опережает
Все то, во что не веришь ты.

Жизнь коротка, как пьесы читка,
Но если веришь, будешь жить,
А театр - сладкая попытка
Вернуться, что-то изменить.

Остановить на миг мгновенье,
Потом увянуть, как цветок,
И возродиться вдохновеньем.
Играем! Разрешает Бог!

Валентин Гафт

ЦИТАТЫ О ТЕАТРЕ

Театр не отображающее зеркало, а – увеличивающее стекло.

Владимир Маяковский

У театра великая будущность, как у всего, что имело великое прошлое.

Карел Чапек

Для хороших актеров нет дурных ролей.

Иоганн Фридрих Шиллер

На сцене человек должен быть на ступеньку выше, чем в жизни.

Карл Людвиг Берне

Театр — это такая кафедра, с которой можно много сказать миру добра.

Николай Васильевич Гоголь

Актер должен научиться трудное сделать привычным, привычное – легким и легкое – прекрасным.

Константин Сергеевич Станиславский

ЦИТАТЫ ИЗ ПЬЕС

"...Я думаю, кто испытал наслаждение творчества, для того уже все другие наслаждения не существуют"

Нина Заречная (А.П. Чехов «Чайка»)

"...Образование – чепуха, главное – талант <...> А талант – это вера в себя, в свою силу..."

Актер (М. Горький «На дне»)

"...имей сердце, имей душу, и будешь человек во всякое время. На все прочее мода: на умы мода, на знания мода, как на пряжки, на пуговицы..."

Стародум (Д.И. Фонвизин «Недоросль»)

"...Блажен, кто верует, тепло ему на свете!..."

Чацкий (А. Грибоедов «Горе от ума»)

"...Вам не пьесы смотреть, а смотреть бы почаще на самих себя. Как вы все серо живете, как много говорите ненужного..."

Раневская (А.П. Чехов «Вишневый сад»)

"Счастье не пойдет за тобой, если сама от него бегаешь."

Огудалова (А.Н. Островский «Бесприданница»)

«Счастливы тот, кто, услышав о своих недостатках, может исправиться»

У. Шекспир «Много шума из ничего»

СОДЕРЖАНИЕ

Квиз? Квиз!!!: консультация	1
ТеАтриум: подготовка и проведение игры	6
«Умные игры в библиотеке: популярные методики и практики»: дайджест	14
20 игр в формате «вопрос-ответ»: рекомендательный список	19
Приложения	
1. Регистрационная карточка	20
2. Схема квиза	21
3. Примеры вопросов-картинок	22
4. Оформление подсказок	23
5. Дополнительные материалы	24

Отдел методической работы ГБУК СК «Ставропольской краевой библиотеки для молодежи имени В.И. Сядневой» оказывает организационную и методическую поддержку библиотекам по проведению данной игры. По запросам специалистов могут быть предоставлены следующие материалы: «Вопросы-картинки» (в формате PowerPoint) и оформление игрового поля (в формате PDF). Заявки на дополнительные материалы, а также ваши отзывы, замечания и предложения высылайте по адресу: scub-metod@mail.ru

ТеАтриум: молодежный квиз, посвященный Году театра: методическое пособие / СКБМ имени В.И. Сядневой; Сост. М.В. Колгина; отв. за вып. Л.Ф. Игнатова. – Ставрополь, 2019. – 26 с. – (Активные формы работы с молодежью. Вып. 9).