

ТРАДИЦИОННЫЕ И ИННОВАЦИОННЫЕ ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ КУЛЬТУРНО-МАССОВЫХ МЕРОПРИЯТИЙ

МЕТОДИЧЕСКИЙ
ДАЙДЖЕСТ

В ПОМОЩЬ СЕЛЬСКОМУ
КЛУБНОМУ РАБОТНИКУ

ВЫПУСК 1

2023

**ОБЛАСТНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ КУЛЬТУРЫ
«ДВОРЕЦ НАРОДНОГО ТВОРЧЕСТВА «АВАНГАРД»**

**МЕТОДИЧЕСКИЙ ДАЙДЖЕСТ
В ПОМОЩЬ СЕЛЬСКОМУ КЛУБНОМУ РАБОТНИКУ**

**ТРАДИЦИОННЫЕ И ИННОВАЦИОННЫЕ
ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ
КУЛЬТУРНО-МАССОВЫХ
МЕРОПРИЯТИЙ**

**Составитель
Ведущий методист по сбору
и обработке информации С.Н. Тимошина**

**г. Томск
2023 г.**

ОТ СОСТАВИТЕЛЯ

Настоящий дайджест составлен по методическому запросу, поступившему от учреждений культуры муниципальных образований Томской области.

Дайджест рассчитан на специалистов сельских домов культуры и клубов, занимающихся организацией досуга в небольших населённых пунктах муниципальных образований области.

Дáйджест (англ. digest «краткое изложение, резюме» от лат. digerere «разделять»).

1) в СМИ – информационный продукт (издание, статья, подборка), который содержит краткие обзоры, аннотации и основные положения статей, или в котором сжато передаётся содержание самых интересных публикаций за какой-то период;

2) адаптированное изложение популярных произведений (*Большой энциклопедический словарь*).

Данная форма печатного издания позволяет представить материалы из разных источников информации, дающих общее представление о существующих формах культурно-массовых мероприятий,

которые отвечают современным требованиям и могут быть использованы в работе с посетителями клубных учреждений.

В издании будут публиковаться материалы из существующей современной практики, приложены статьи и сценарии, в которых приведены примеры технологических схем организации конкретных мероприятий.

Прежде чем перейти к примерам, хотелось бы напомнить, что под формами (программами культурно-досуговой деятельности) следует понимать *способы и приёмы организации людей в учреждении культуры, по месту жительства в целях доведения до них определённого содержания*. Формы не существуют сами по себе. По отношению к содержанию форма или программа носит зависимый характер. Каждое средство воздействия требует соответствующих форм организации людей. От выбора форм часто зависит результат деятельности. Содержание деятельности должно обязательно облекаться в определённую форму. Формы работы клубных учреждений – это способы и приёмы организации клубной аудитории.

Выбранная форма программы влияет на отбор содержания, а содержание, в свою очередь, лепит форму.

ЗАПОМНИТЕ!
Форма — это способ существования содержания.

ФОРМЫ И МЕТОДЫ РАБОТЫ УЧРЕЖДЕНИЙ КЛУБНОГО ТИПА

< > Один немаловажный момент: все формы условно можно классифицировать.

В зависимости от способов организации клубной аудитории формы бывают индивидуальные, групповые и массовые. Например:

Индивидуальные формы:

1. *Беседы:* в обыденном смысле – литературная или театральная форма устного или письменного обмена в разговоре между двумя и более людьми (специфическая форма и организация общения, коммуникации).

2. *Адресное обслуживание:* культурно-досуговая форма для определённой категории людей, ограниченных в возможностях передвижения. Относится к новым формам работы учреждений культуры.

3. *Консультации*: объяснение, разъяснение каких-либо понятий или ответы на вопросы. В полной мере относится к методическо-образовательным или просветительным формам работы. Применимо к деятельности учреждений культуры может использоваться как составная часть какой-либо клубной формы (мастер-класс, адресное обслуживание, вечер-встреча и т.п.).

Групповые формы:

а) Досуговые, развлекательные:

1. Вечера: это хорошая возможность организовать людей в определённом месте, отдохнуть, пообщаться, обсудить и проанализировать ситуации, проблемы и успехи. Вечера могут быть нескольких форм в зависимости от цели организации досуга:

- *Вечер-встреча*. Это могут быть встречи с интересными людьми, с ветеранами, с поэтами села и т.п.

- *Вечер-воспоминание*. Может быть, как отдельным мероприятием, но в большинстве случаев используется как составная часть других форм (например, гостиная, вечер-встреча и др.)

Вечер отдыха. Это мероприятие развлекательного характера, с использованием разнообразного

музыкального оформления, игр, конкурсов, танцев. Как разновидность вечера отдыха считается вечер-кафе – вечер отдыха за столиками, с использованием напитков и других продуктов питания.

- *Дискотеки.* Танцевальные программы с минимальным использованием других средств и методов организации досуга.

- *Салон и гостиная:* камерные формы организации досуга – мероприятия для узкого круга лиц, связанных общностью интересов. Особенная черта - проведение их в небольшом, ограниченном пространстве, приближённом к домашней уютной обстановке с относительно небольшим количеством участников, где исполнители находятся в непосредственной близости от зрителей.

2. Игровые программы: основной метод организации досуга в этих мероприятиях – игровые элементы. В зависимости от других используемых методов игровые программы могут быть:

- *Конкурсно-игровыми;*
- *Театрализованно-игровыми;*
- *Сюжетно-игровыми* (напр., по сюжету телеигр).

б) Информационно-просветительские мероприятия. Несут яркую тематическую направленность и характеризуются наличием познавательного содержания, возможны элементы агитации и пропаганды (например, здорового образа жизни).

1. *Выставка (экскурсия).* Это показ, каково бы ни было его наименование, путём представления средств, имеющих в распоряжении человечества для удовлетворения потребностей, а также в целях прогресса в одной или нескольких областях его деятельности. Различают выставки периодические (временные) и постоянные. Могут быть как отдельным мероприятием, так и составной частью другого мероприятия.

2. *Круглый стол.* Собрание в рамках более крупного мероприятия. В современном значении выражение круглый стол употребляется с XX века как название одного из способов организации обсуждения некоторого вопроса.

Более того, зачастую круглый стол играет скорее информационно-пропагандистскую роль, а не служит инструментом выработки конкретных решений.

3. *Тематическая программа.* Её содержание, методы и приёмы несут строгую тематическую направленность. Могут быть использованы элементы других различных форм мероприятий для достижения оптимального результата в донесении информации выбранной тематики до аудитории. Направленность может быть разной (патриотической, музыкальной, игровой, профилактической, экологической, литературной и др.)

4. *Агитбригады.* Пропагандистская форма мероприятий. В настоящее время относится к устаревшим формам культурно-досуговой деятельности, к которым возрождается интерес.

5. *Лекции.* Устное систематическое и последовательное изложение материала, по какой-либо проблеме, методу, теме вопроса и т.д.

6. *Тренинги.* Метод активного обучения, направленный на развитие знаний, умений и навыков, и социальных установок.

7. *Мастер-классы.* Форма и метод практического обучения и тренировки определённых навыков.

Лекции и тренинги не являются формами клубной работы, но могут применяться при проведении других форм информационно-просветительских мероприятий или занятий клубных формирований.

в) Клубные формирования

1. *Любительские объединения или клубы по интересам.* Создаются на добровольной основе самими участниками или специалистами культуры на базе КДУ. Их отличает общность интересов участников, свобода общения, свобода выбора форм и периодичности общения. Деятельность любительских объединений регламентируется положением о клубных формированиях и уставом конкретного объединения, принятого по согласованию с его участниками.

2. *Кружок.* Творческое объединение людей, имеющих общие интересы в сфере творчества, основной деятельностью которых является овладение определёнными навыками творческой деятельности различных жанров (вокального, хореографического и др.). Кружки – основа деятельности коллективов художественной самодеятельности.

Массовые формы

К массовым формам относятся зрелищные программы, рассчитанные на большое количество зрителей и участников.

1. *Концерт*. Публичное исполнение музыкальных произведений, балетных, эстрадных и т. п. номеров по определённой, заранее составленной, программе.

2. *Спектакль*. Произведение сценического искусства. В основе спектакля в драматическом театре лежит литературное произведение – пьеса или сценарий, требующий импровизации, в музыкальном театре – сочинение музыкально-драматическое.

3. *Ярмарка*. Регулярные торжища широкого значения: рынок, регулярно, периодически организуемый в традиционно определённом месте, сопровождаемый театрализованной концертной и игровой программой.

4. *Праздник*. День торжества, установленный в честь или в память кого-нибудь, чего-нибудь, весёлое препровождение свободного времени; день какого-либо радостного события. Как форма организации досуга, праздник – это массовые развлекательные мероприятия, включающее в себя набор культурно-

досуговых средств и методов, с использованием различных культурно-досуговых форм работы и имеющих относительно длительное продолжение во времени – не менее двух часов.

Праздники могут быть:

- Календарными
(Новый год, День пожилого человека и т.п.);
- Государственными
(День Победы, День конституции и т.п.);
- Фольклорными
(Масленица, Спас, Троица и т.п.);
- Семейными
(День рождения, юбилей, свадьба и т.п.);
- Профессиональные
(День учителя, День строителя и т.п.).

5. *Бал*. Собрание многочисленного общества лиц обоего пола для танцев. Балы отличаются от обычных танцев или дискотеки повышенной торжественностью, более строгим этикетом и классическим набором танцев, следующих в заранее определённом порядке. Бал-маскарад отличается от бала наличием карнавальных масок или костюмов на присутствующих. В настоящее

время в практике культурно-досуговых учреждений используются редко.

6. *Конкурс*. В культурно-досуговой деятельности – показательное соревнование. Мероприятие, рассчитанное на широкий круг зрителей с заранее подготовленными участниками, с состязательными элементами, с конечной целью – выявлением победителя.

7. *Фестиваль*. Массовое празднество, показ достижений музыкального, театрального, эстрадного, циркового или другого вида искусства без выявления победителя или определения рейтинга среди участников.

8. *Митинг*. Торжественное мероприятие, посвящённое важному событию или дате.

9. *Парад*. Торжественное прохождение перед зрителями или публикой, войск, различных коллективов, организаций, движений, партий и т.д.

Это примерная классификация традиционных форм культурно-досуговой деятельности, которые используются специалистами культуры на протяжении многих лет. Нужно заметить, что довольно редко формы применяются «в чистом виде», в основном они дополняют друг друга или переходят из одной

категории в другую. Например, конкурсно-игровая может перейти в дискотеку, а групповая форма вечер отдыха стать массовой при большом скоплении посетителей. Но некоторые утрачивают свою актуальность и востребованность, подвергаются видоизменению, адаптируясь к современности. Как всеобщая закономерность на смену старого и в дополнение к традиционному приходит новое < >

*Формы и методы работы учреждений клубного типа
[Электронный ресурс] / Сайт: Автономное учреждение «Казанское районное
социально-творческое объединение «Досуг», 18.04.2021 г. /Режим доступа
<http://audosug.ru/formy-i-metody-raboty-uchrezhdenij-kulturny-klubnogo-tipa.html>*

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ МЕРОПРИЯТИЙ ДЛЯ МОЛОДЁЖИ НОВЫЕ ФОРМЫ

Молодёжь – социальная группа в возрасте от 14 до 35 лет.

Досуг – деятельность в свободное время вне сферы общественного и бытового труда, благодаря которой индивид восстанавливает свою способность к труду и развивает в себе в основном те умения и способности, которые невозможно усовершенствовать в сфере трудовой деятельности. Это деятельность, осуществляемая в русле определённых интересов и целей, которые ставит перед собой человек.

Основные особенности культурного досуга молодёжи – высокий уровень культурно-технической оснащённости, использование современных досуговых технологий и форм, методов, эстетически насыщенное пространство и высокий художественный уровень досугового процесса.

Досуг для молодёжи превращается в **образ жизни**, в заполнение свободного времени разнообразными, содержательно насыщенными выводами деятельности.

К специфическим чертам молодости относится преобладание у неё поисковой, творческо-экспериментальной активности. Молодёжь более склонна к игровой деятельности, захватывающей психику целиком, дающей постоянный приток эмоций.

Многочисленные наблюдения за практикой подготовки и проведения молодёжных культурно-досуговых мероприятий свидетельствует о том, что их успех в значительной мере зависит от включения в их структуры игровых блоков, стимулирующих у молодых людей стремление к состязательности, импровизации и изобретательности.

Главное требование к организации молодёжного досуга состоит в том, что он, несомненно, должен быть разнообразным, интересным, носить развлекательный и ненавязчивый характер.

< > Примеры:

- **Антикафе** (тайм-кафе, тайм-клуб, гейм-рум).

Антикафе – это общественное пространство («третье место»), в котором всё бесплатно кроме времени, и посетители обладают большей степенью свободы, нежели в классических кафе или ресторане.

Основной вид деятельности посетителей – времяпрепровождение, развлечение и посещение мероприятий. Как правило, антикафе представляет собой один большой зал или несколько комнат в которых гости свободно перемещаются, сами делают себе напитки. Обычно, в антикафе существует зона угощений, где гости могут сделать себе чай, кофе, взять сладости. Оплачивается только время пребывания в антикафе, например, поминутно или по часам. В антикафе посетители отдыхают, общаются, посещают мероприятия. В большинстве антикафе можно приносить свою еду и напитки. Как правило, алкоголь и курение запрещены. Многие антикафе делают акцент на настольных и видеоиграх. Обычно в антикафе есть бесплатный доступ в Интернет через Wi-Fi.

• **Квестории** — игры, построенные на общении.

Квест — это (с англ. *Quest* — «поиск, предмет поисков, поиск приключений, исполнение рыцарского обета») — один из способов построения сюжета в фольклорных произведениях, путешествие персонажей к определённой цели через преодоление трудностей.

Квестория – это один из видов салонной детективной игры. Вариация живого квеста, имеющая

особенности: ограничения во времени, наличие продуманного сюжета, подробное описание персонажа для каждого игрока, чётко поставленные общие и индивидуальные цели. Участники играют за героев закрученного сюжета, а победу приносит умение найти друзей и перехитрить врагов! Это детективные игры с сюжетом. У каждого игрока – своя роль и свои уникальные цели, которые можно достичь только, общаясь с другими игроками. На три часа и больше можно погрузиться в атмосферу приключения, и развязка зависит только от действий игроков!

Квест в реальности — это развлекательная игра для команды из нескольких человек, в специально подготовленном помещении. Нужно применять логику, ловкость и координацию, а также работать в команде. *Квест рум* – это приключение в жанре escape the room (выйти из комнаты) – компьютерной игры, вышедшей в реальный мир. Только в квест-руме всё происходит по-настоящему: вы оказываетесь в закрытой комнате, чтобы выйти, нужно пройти игру-квест всего за 60 минут: вам предстоит искать подсказки, улики, складывать воедино части головоломки.

Зачастую квесты оборудованы красочными декорациями, механическими и электронными устройствами, а также специальными эффектами для полного погружения в атмосферу игры. Сюжеты квестов в реальности могут быть самыми разными, от популярных фильмов и компьютерных игр до совершенно уникальных авторских сценариев. По ходу действия от игроков чаще всего потребуется работать в команде, решать логические задачи и применять ловкость и физическую силу в условиях дефицита времени. Обычно квест в реальности длится 60-90 минут, число игроков в команде варьируется от 1 до 5, в редких случаях больше.

Бурное развитие этого игрового направления привело к созданию нескольких жанров. На сегодняшний день можно выделить четыре вида игр в реальности:

1. *Эскейп Рум (классика)*. Классический жанр игры в реальности. Команду запирают в одной или несколько комнатах с заданием найти способ выбраться до истечения часа. По ходу игры команда находит улики, решает загадки, а также может обнаружить дополнительные помещения.

2. *Квест в Реальности (первый шаг за пределы стандарта)*. Первый шаг в развитии направления. Здесь не обязательно стоит задача выбраться из комнаты. Дверь наружу может быть вовсе не закрыта. В квесте в реальности игрокам предлагается прожить определённую сюжетную линию. Спасти одного персонажа или всё человечество, изготовить эликсир молодости или философский камень и тому подобное.

3. *Перформанс (добавим актёров)*. Здесь, в игровом помещении кроме игроков присутствуют актёры, которые могут оказывать влияние на игровой процесс, или разыгрывать сцены. Представьте, что вы смотрите остросюжетный фильм, сцену перестрелки главного персонажа с толпой бандитов. А теперь представьте, что всё это происходит по-настоящему, в одной комнате с вами. Вот это перформанс!

4. *Экшн Игра (добавим физическую нагрузку)*. В этом виде игры в реальности вам придётся серьёзно попотеть. Этот жанр предполагает работу не только головой, но и остальными частями тела. Полоса

препятствий с голливудскими декорациями. Прыгать на батуте, ползти по вентиляционным шахтам, убежать от мафии. Всё это перемежается необходимостью быстро решать командные и логические задачи.

• **Экшен-игра Прятки Go** (*прятки в темноте*).

Основная задача для игроков – найти. Искать придётся союзников или противников, места для убежища или маскировки, малейшие лучи света и верные пути в лабиринтах. Игроки находятся в гробовой тишине и кромешной тьме. В таких условиях участникам игры необходимо передвигаться по помещению (лабиринту). Для этого в комнатах большого пространства создаются самые неожиданные тайники – предметы, декорации и укромные места, которые помогают игрокам на время остаться незамеченным. В этой игре не стоит бояться открывать двери шкафов, отодвигать шуршащие шторы или пересекать границы коридоров – здесь побеждает каждый, кто делает шаг в темноту. Мягкие полы, обшитые углы и ровные поверхности обеспечивают безопасность для самых активных и юных игроков.

• **Флэш-моб** (англ. flash mob — flash — вспышка; миг, мгновение; mob — толпа, переводится как «вспышка толпы» или как «мгновенная толпа»). Ранее спланированная с целью привлечения внимания кратковременная акция, при которой множество людей, которые зачастую даже не знакомы друг с другом, одновременно делают какие-то действия с определённой целью. Флэшмоб считается одним из самых результативных методов привлечения внимания, а организовать его достаточно просто. Флэшмобы подразделяются на следующие стили:

- танцевальный флэшмоб;
- вокальный флэшмоб;
- вокально-танцевальный флэшмоб;
- акробатический флэшмоб;
- спортивный флэшмоб (также с атрибутикой: мячи, ленты, перчатки, ракетки и пр.).
- театральный флэшмоб и др. флэшмобы по интересам.

Участники одного и того же мероприятия могут преследовать различные цели. Среди возможных вариантов:

- развлечение;
- почувствовать себя свободным от общественных стереотипов поведения;
- произвести впечатление на окружающих;
- самоутверждение (испытать себя: «Смогу ли я это сделать на людях?»);
- попытка получить острые ощущения;
- ощущение причастности к общему делу;
- получить эффект, как от групповой психотерапии...

• **Хэппенинг** (англ. happening, от happen случаться, происходить) Это театрализованное представление с участием художников, но не контролируемые ими полностью. Хэппенинг обычно включает в себя импровизацию и не имеет, в отличие от перформанса, чёткого сценария.

• **Монстрация** (лат. monstratio – показывание). Массовая художественная акция в форме демонстрации с лозунгами и транспарантами, которые участники используют как основное средство коммуникации со зрителями, друг с другом, как средство самовыражения, как художественную технику, при помощи которой они осмысливают окружающую действительность. По большей

части содержание транспарантов выглядит предельно абсурдизированным и аполитичным, однако они имеют многозначность. Это действо не по сценарию, дата известна заранее (например, 1 мая каждого года), автор обозначает лишь место и точное время начала, остальное это импровизация участников действия. В связи с этим организаторы относят монстрацию не к флешмобу или перформансу, а к хэппенингам.

Главная цель монстрантов – выразить себя, выступая с абсурдистскими и одновременно концептуальными или парадоксальными плакатами. Например, фото юмориста Петросяна со слоганом «Чем чёрт не шутит» или «Остаёмся зимовать!» во время Монстрации 2008 года, когда накануне вечером поверх зелёной травы в городе выпал снег и лёг сугробами. Большую известность получили такие лозунги как «Я больше не буду», «Таня, не плачь!», «Ы-ы-ыть!», «Все свободны!», «Крокодил, крокодю и буду крокодить!», «Кто здесь?».

Помимо объединяющей монстрацию поэтической составляющей, выраженной в своеобразных лозунгах, зачастую построенных на игре смыслов

и языковых форм, большую популярность имеет использование костюмов, а также различные импровизированные коллективные действия во время шествия. К примеру, человек в костюме картонной коробки нёс транспарант «Человек-коробка спешит на помощь», а двое людей в костюмах капусты – транспарант «Мы не овощи!». Из импровизированных коллективных действий можно отметить, например, такое: колонна останавливалась перед светофором с зелёным сигналом и кричала: «Све-то-фор! Све-то-фор!» до тех пор, пока светофор не «отвечал» мигающим зелёным – тогда все ликовали: «Ура-а-а!» и на красный свет, скандируя «Красный! Красный!» двигались дальше. Со временем монстрация приобрела и укрепила статус неофициального, народного праздника, инициированного «снизу» современного городского карнавала.

Каждая монстрация имеет свой лозунг, который не раскрывается до дня проведения.

• **Квиз** (англ. *quiz* – викторина) развлекательное интеллектуальное шоу, качественно новое направление в сфере развлечений и отдыха.

Одновременно это и новый, для нашего, вид интеллектуальных игр. Это командное соревнование на логику, сообразительность и смекалку, которое проходит в баре или ресторане. В составе команды может играть от 4 до 8 человек... < >

По материалам собранными Мариной Николаевной Малыгиной, заведующим сектором по организации досуга Отдела методики и организации досуга ОГАУК «ДНТ «Авангард» 2020-2022гг. [Электронный ресурс]/Режим доступа: <https://zapusti.biz/baza/cto-takoe-antikafe>, <https://moscow.questoria.ru/>, <https://vc.ru/>, <http://enigma-club.ru/>, <https://moscow.questoria.ru/otlichija-kvestov-i-kvest-rumov-ot-kvestorii>, <https://ru.wikipedia.org/wiki/Эскейн-рум>, <https://tomsk.topkvestov.ru/kvestyi/priklucheniya/pryatki-go-iguest-tomsk>, <https://my-busines.ru/useful/fljeshmob-flashmob-cto-jeto-takoe-dlja-chego-nuzhen-ego-vidy-i-celi>, https://yoptel.ru/heppening_eto_cto_takoe.html, <https://artguide.com/posts/1168>, <https://findquiz.ru/post/1-cto-takoe-quiz/>.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА ИГРЫ КВИЗ

В игре несколько туров. Каждый тур проходит по своим правилам, состоит из нескольких вопросов. Во многих турах присутствуют медиа-вопросы: с картинками, аудио- или видеорядом. Ведущий зачитывает вопрос. Задача команды – за определённое время (чаще всего это одна минута) написать правильный ответ на специальном бланке. В зависимости от данных командой ответов за каждый тур ей присуждаются игровые очки. Вопросы задаются на общие темы из разных областей знаний, так же существуют и тематические игры, в

которых вопросы тоже содержат факты из разных областей знаний, но в пакете есть тематический уклон. Например, музыкальные «квизы», когда увеличивается количество аудиовопросов, «киноквизы», где много видеовопросов и вопросов по кинематографу, спортивные «квизы» с вопросами на спортивную тематику, литературные, праздничные игры и многие другие.

Команда, набравшая большее количество очков, становится победителем игры.

Между раундами есть перерывы по 15-20 минут. Длительность игры – около 3-х часов.

В конце игры команда-победитель может забрать свой выигрыш – весь призовой фонд игры, а может рискнуть и сыграть с ведущим «Золотой вопрос». Если команда отвечает правильно на «Золотой вопрос», то она забирает и свой выигрыш, и «Золотой банк». Если команда отвечает неправильно, то она уходит ни с чем, а призовой фонд переходит в «Золотой банк» следующей игры.

ПРОГРАММА ИГРЫ КВИЗ

В программе – 70 вопросов, 6 игровых раундов.

1. «Разминка»

Состоит из 20 несложных разминочных вопросов.

В половине вопросов нужно выбрать правильный ответ из 4-х предложенных вариантов. В другой половине предлагаются простые короткие несложные вопросы на чистое знание или на размышление, ответ на которые нужно сформулировать самостоятельно. Стоимость каждого вопроса — 0,5 балла. На обсуждение каждого вопроса даётся 20-30 секунд.

2. «Тематический».

В раунде 10 вопросов, посвящённых какому-либо актуальному событию, празднику и т.п. Чему посвятить тематический блок, решает редакторская группа очередного квиза. Тематика держится в строгом секрете и вплоть до начала раунда о ней не знает никто, кроме редакторов турнира. Не ждите, что в преддверии, например, 8 марта, мы посвятим данный блок именно женскому дню – это было бы слишком очевидно и банально. Стоимость каждого вопроса — 1 балл. На обсуждение каждого вопроса даётся 1 минута.

3. «Под раздачу»

В раунде 10 так называемых «вопросов с раздаточным материалом», когда командам на столы выдаётся картинка, текст или какой-то предмет, как-то

связанный с вопросом. Стоимость каждого вопроса – 1 балл. На обсуждение каждого вопроса даётся 1 минута.

4. «Кино и музыка»

В раунде 10 аудио- или видеовопросов, посвящённых музыке и кинематографу разных жанров и направлений. Стоимость каждого вопроса – 1 балл. На обсуждение каждого вопроса даётся 1 минута.

5. «Коктейль»

В раунде 10 вопросов из самых разных областей знаний, на чистое знание и на размышление, длинные и короткие, простые и сложные. Стоимость каждого вопроса – 1 балл. На обсуждение каждого вопроса даётся 1 минута.

6. «Двойной коктейль»

В раунде 10 вопросов. Раунд является логическим продолжением предыдущего раунда. Разница лишь в том, что за верный ответ команда получит 2 балла, а за неверный ответ – потеряет 1 балл. Естественно, вы можете не отвечать на вопрос, тогда вы ничего не потеряете.

7. «Вопрос-аукцион»

Также в игре есть 3 вопроса-аукциона. Вопрос-аукцион может быть на любую тему, как простым, так и

сложным, как на чистое знание, так и на сообразительность. Местоположение этих вопросов в игровом пакете также держится в строжайшем секрете. Право ответа на вопрос получает команда, выигравшая торги. Начальная стоимость – 100р. Если команда правильно отвечает на заданный вопрос, то зарабатывает – 5 баллов. Если команда даёт неправильный ответ, она ничего не теряет. Собранные на вопрос-аукцион средства поступают в накопительный «Золотой банк».

8. «Золотой вопрос»

В конце команда-победитель может рискнуть и сыграть с ведущим «Золотой вопрос». Задаётся всего лишь 1 вопрос, на который команде даётся ровно 1 минута на размышление. Если команда отвечает правильно, она забирает и выигранный банк, и накопительный «Золотой банк». В противном случае команда остаётся ни с чем, а вся сумма их выигрыша переходит в «Золотой банк» следующей игры.

*Общие правила игры квиз. [Электронный ресурс]
/Режим доступа <https://hr-portal.ru/>*

**КВИЗ
КАК ФОРМА КЛУБНОГО МЕРОПРИЯТИЯ**

Сценарий кино-квиза,
посвящённого выходу российской кинопремьеры
«Пётр 1: последний царь и первый император»
«Первый и Великий»

*Фонограмма: «Фон»
Занавес открывается.
На сцене стоит ведущая.*

ВЕДУЩАЯ:

То академик, то герой,
То мореплаватель, то плотник,
Он всеобъемлющей душой
На троне вечный был работник.

Именно этими словами описывает Александр Сергеевич Пушкин разностороннего, обладающего невероятной работоспособностью последнего русского царя и первого российского императора, который внёс огромный вклад в развитие нашей страны и стал величайшей личностью в мировой истории. Имя ему – Пётр Первый Великий!

Фонограмма: «Фон» - громче!

ВЕДУЩАЯ:

Пётр Первый – это смелый, способный быстро постигать новое, чрезвычайно энергичный, физически крепкий царь-реформатор, личность которого ярка, многогранна и неисчерпаема.

И, в этом, вы, дорогие друзья, сможете убедиться сегодня, приняв участие в нашем кино-квизе, и посмотрев замечательный документальный, исторический фильм о том, как отвоевать выход к морю, когда в стране нет профессиональной армии и флота; как за несколько десятилетий вывести в мировые лидеры страну, с которой раньше никто не считался.

Но обо всём по порядку. Прежде чем погрузиться в эпоху правления Петра I, предлагаю немного узнать, или освежить в памяти некоторые факты из его биографии, о которых будет рассказываться в коротком видео на экране. Уважаемые зрители, ответить на вопросы нашего кино-квиза, у вас получится только если вы будете смотреть очень внимательно!

И ещё, у вас в руках таблички с изображениями, относящимися к тематике нашего мероприятия, прошу поднимать их в том случае, если вы готовы ска-

зять ваш вариант ответа. Убедительная просьба – не выкрикивать ответы. Ответ засчитывается только по поднятой табличке. Если вы ответили верно, мои помощники отдадут вам жетон. В конце кино-квиза тот, кто набрал наибольшее количество жетонов получает приз от кинотеатра «Чулым».

Итак, уважаемые зрители, внимание на экран!

На экране: «Видео 1» - со звуком.

Использован электронный ресурс с активной ссылкой:

https://www.youtube.com/watch?v=INVoZ0OLk_w

Тайминг: 0:00:09 – 0:02:54.

Фонограмма: «Фон».

ВЕДУЩАЯ:

Дорогие друзья, вы посмотрели первый фрагмент видео, и первый вопрос уже на экране.

1. Каким по счёту ребёнком в семье царя Алексея Михайловича был Пётр?

А. 12; **В. 14;**

Б. 8; Г. 16.

Участники кино-квиза поднимают таблички, отвечают, помощник отдаёт жетон.

ВЕДУЩАЯ:

Благодарю за ответ. Следующий вопрос.

2. Как звали мать Петра Первого?

А. Мария Ильинична Милославская;

Б. Наталья Кирилловна Нарышкина;

В. Марфа Матвеевна Апраксина;

Г. Прасковья Фёдоровна Салтыкова.

*Участники кино-квиза поднимают таблички,
отвечают, помощник отдаёт жетон.*

ВЕДУЩАЯ:

Вопрос номер 3.

3. В каком возрасте Пётр Первый был провозглашен царём?

А. 11 лет; В. 9 лет;

Б. 14 лет; **Г. 10 лет.**

*Участники кино-квиза поднимают таблички,
отвечают, помощник отдаёт жетон.*

ВЕДУЩАЯ:

Большое спасибо. Следующий вопрос на экране.

4. В каком селе Пётр провёл свою юность?

А. Преображенское; Б. Васильевское;

В. Семёновское; Г. Михайловское.

*Участники кино-квиза поднимают таблички,
отвечают, помощник отдаёт жетон.*

ВЕДУЩАЯ:

Благодарю за ваши ответы. Внимание на экран!

На экране: «Видео 2» - со звуком.

Использован электронный ресурс с активной ссылкой:

https://www.youtube.com/watch?v=INVoz0OLk_w

Тайминг: 0:02:54 – 0:05:02.

Фонограмма: «Фон».

ВЕДУЩАЯ:

Вы посмотрели ещё один фрагмент, теперь давайте выясним, насколько внимательно. Следующий вопрос.

5. Как назывались полки, которые Пётр собирал в селе Преображенском ради забавы?

А. Шуточные;

В. Смешные;

Б. Весёлые;

Г. Потешные.

*Участники кино-квиза поднимают таблички, отвечают,
помощник отдаёт жетон.*

ВЕДУЩАЯ:

Отлично, друзья. Следующий вопрос на экране.

6. Под какой вымышленной фамилией Пётр отправился за границу?

А. Кузнецов; **В. Михайлов;**

Б. Мельников; Г. Дьячков.

*Участники кино-квиза поднимают таблички, отвечают,
помощник отдаёт жетон.*

ВЕДУЩАЯ:

Совершенно верно! Вы получаете свой жетон.
Следующий вопрос.

7. Назовите точный рост Петра Первого.

А. Ровно 2 метра;

Б. 2 метра 4 сантиметра;

В. 2 метра 1 сантиметр;

Г. 2 метра 10 сантиметров.

*Участники кино-квиза поднимают таблички,
отвечают, помощник отдаёт жетон.*

ВЕДУЩАЯ:

Большое спасибо, следующий вопрос!

8. Сколько лет длилась Северная война?

А. 21 год; В. 25 лет;

Б. 23 года; Г. 20 лет.

*Участники кино-квиза поднимают таблички, отвечают,
помощник отдаёт жетон.*

ВЕДУЩАЯ:

Напоминаю, что за верные ответы, вы получаете жетоны, и по итогу кино-квиза – возможность стать обладателем подарка от кинотеатра «Чулым». Следующий фрагмент видео уже на экране. Внимание!

*На экране: «Видео 3» - со звуком
Использован электронный ресурс с активной ссылкой:
https://www.youtube.com/watch?v=INVoz0OLk_w
Тайминг: 0:06:43 – 0:09:48.
Фонограмма: «Фон».*

ВЕДУЩАЯ:

Наш кино-квиз продолжается. Внимание, вопрос.

9. Сколько специальностей (профессий) освоил Пётр Первый за свою жизнь?

- | | |
|---------------|--------|
| А. 13; | В. 19; |
| Б. 14; | Г. 10. |

Участники кино-квиза поднимают таблички, отвечают, помощник отдаёт жетон.

ВЕДУЩАЯ:

Вы очень внимательные зрители! Следующий вопрос!

10. Зачем Пётр Первый везде носил с собой серебряный короб? Что в нём находилось?

А. Для определения координат объекта на местности (в коробе были геодезические приборы);

Б. Для измерения точных положений светил на небесной сфере (в коробе были астрономические инструменты);

В. Для строительства и ремонта (в коробе были плотницкие инструменты);

Г. Для оказания экстренной помощи (в коробе были инструменты для удаления зубов).

Участники кино-квиза поднимают таблички, отвечают, помощник отдаёт жетон.

ВЕДУЩАЯ:

Благодарю за ответ! Следующий вопрос уже на экране.

11. Как назывался танец, который изобрел Пётр Первый?

А. Немецкий танец «ГросфАтер»;

Б. Танец «Кераус» («Keraus»);

В. «Цепной» танец — «Kettentanz»;

Г. Английский танец «КонтрдАнс».

Участники кино-квиза поднимают таблички, отвечают, помощник отдаёт жетон.

ВЕДУЩАЯ:

Ответ принят. Всё верно. Вы можете получить свой жетон. Следующий вопрос.

12. Какую профессию Петру Первому так и не удалось освоить?

- А. Плетение лаптей;** В. Плотник;
Б. Каменщик; Г. Кораблестроение.

Участники кино-квиза поднимают таблички, отвечают, помощник отдаёт жетон.

ВЕДУЩАЯ:

Продолжаем!

13. Как назывался первый музей в России, учреждённый Петром Первым в Санкт-Петербурге?

- А. Оружейная палата;
Б. Кунсткамера;
В. «Императорский Эрмитаж»;
Г. Центральный военно-морской музей.

Участники кино-квиза поднимают таблички, отвечают, помощник отдаёт жетон.

ВЕДУЩАЯ:

Уважаемые участники кино-квиза, это был последний вопрос. А это значит, время подвести итоги. У кого из вас более 10 жетонов, поднимите, пожалуйста, табличку. У кого 10, 9, 8...

Ведущая перечисляет возможное количество жетонов у участников кино-квиза. Если победителей несколько, у них равное количество жетонов, то ведущая задаёт контрольный вопрос: «Представителем, какой династии был Пётр Первый? Династии Романовых или династии Рюриковичей?». Правильно: Пётр из династии Романовых. После того, как участник называет верный ответ, помощник выносит приз.

ВЕДУЩАЯ:

Уважаемые зрители, наш кино-квиз завершён. Мне остаётся только пожелать вам приятного просмотра!

Просмотр фильма «Пётр 1: последний царь и первый император».

Сценарий кино - квиза, посвящённого выходу российской кинопремьеры «Пётр 1: последний царь и первый император» «Первый и Великий». Автор сценария Галина Сергеевна Ефимова, заведующая отделом по режиссёрско-постановочной деятельности районного методического центра народного творчества и организации досуга, 03.11.2022 г., с. Первомайское, Томская область/ Из опыта работы муниципального автономного учреждения «Централизованная клубная система Первомайского района»/ www.kinovchulime.com, www.vchulime.ru

ОТ СОСТАВИТЕЛЯ

В дальнейших выпусках мы продолжим знакомить вас с новыми формами культурно-массовых мероприятиях, которые отвечают современным требованиям и могут быть использованы в работе с посетителями клубных учреждений.

СОДЕРЖАНИЕ

От составителя	1
Формы и методы работы учреждений клубного типа	3
Методика проведения мероприятий для молодёжи. Новые формы	13
Общие правила игры квиз	24
Программа игры квиз	25
Квиз как форма клубного мероприятия. Сценарий кино-квиза, посвящённого выходу российской кинопремьеры «Петр I: последний царь и первый император» «Первый и Великий»	29

**Информационно-методический отдел ОГАУК «ДНТ «Авангард»
634063, г. Томск, ул. Бела Куна, 20
64-65-14**

