

МБУК «Троицкий многофункциональный культурный центр»

Троицкий межпоселенческий Дом культуры

Методические рекомендации по подготовке квиз-игр и составлению вопросов для их проведения

Методические рекомендации подготовлены в рамках реализации проекта «QUIZ-марафон «Хочу всё знать!» получившего поддержку гранта Президента Российской Федерации на реализацию проектов в области культуры, искусства и креативных (творческих) индустрий и поддержку гранта Губернатора Алтайского края в сфере молодёжной политики в 2022 г.



УДК 7.092
ББК 77.5

Составитель: Татьяна Сергеевна Зинченко, заведующая сектором по работе с молодёжью Троицкого межпоселенческого Дома культуры.

Корректор: Виктория Константиновна Косякова

Рецензенты: Ольга Владимировна Фокина, директор МБУК «Троицкий многофункциональный культурный центр». Людмила Григорьевна Ельчина, художественный руководитель.

Методические рекомендации по подготовке квиз-игр и составлению вопросов для их проведения / составитель. Т.С. Зинченко, учреждение культуры с.Троицкое Алт.кр. – Троицкий многофункциональный культ.центр. – 2022. – 25 с.

Квизы – одно из самых популярных развлечений разновозрастного населения, позволяющее затрагивать как полезное, так и развлекательное направление. Методические рекомендации могут быть использованы работниками культуры, библиотек, музеев, образовательных учреждений, а также всеми, кто интересуется вопросами организации и проведения квиз-игр.

УДК 7.092
ББК 77.5

© МБУК «Троицкий многофункциональный культурный центр»

Введение

Квиз – игра, заключающаяся в ответах на устные или письменные вопросы из различных областей знаний. Участники разделены по командам. Квиз состоит из нескольких раундов с определенным количеством вопросов.

Вопрос о том, что такое квиз, впервые 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 «QUIZ», буквально переводится как «вопрошение», «беседа путем взаимного распроса». Такое значение старше оригинала, поскольку появилось в 1843 году. Соединив эти два термина, можно получить ключ к пониманию слова в современной его форме.

Существует легенда, что впервые ответ на вопрос о том, что такое квиз, дал некий Ричард Дэйли, владелец театра в Дублине. В 1791 году он поспорил, что сможет ввести в английский язык новое слово в течение 24 часов. Позднее он нанял толпу попрошайек, которые расписали весь Дублин словом «QUIZ», а недоумевающие горожане замучили друг друга, спрашивая о том, что же это значит. Так новый термин вошел в обиход. Позднее, синоним опроса стали использовать как нарицательное для обозначения настольной игры из-за специфики последней. Таким образом квиз-игра заполонила весь мир.

Наиболее близким по значению в русском языке является слово «викторина». Впервые этот термин появился в 1928 году 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, кроссвордов.

Слово довольно быстро вошло в обиход и принялось для обозначения настольных игр, в которых нужно было отвечать на вопросы из разных блоков знаний.

С 1975 года викторина плотно ассоциируется именно с игрой «вопрос-ответ». Сначала такие игры проводились в узких компаниях, вопросы записывали на карточках, после чего сдавали их и зарабатывали баллы.

Позднее квиз получил популярность и на телевидении. Так викторина обрела массовый характер и реальные призы.

С момента появления интернета викторина перешла и в онлайн-пространство, и теперь, каждый желающий может сыграть со своими друзьями в квиз-игру в любое время.

Огромный плюс квиза в том, что эту игру можно провести для любого возраста по какой-либо теме, или использовать вопросы из разных областей. Квизы можно использовать как в развлекательных целях, так и в образовательном процессе.

Основу состязаний составляют вопросы в различных жанрах и формах, а подойти к их подбору нужно особенно тщательно. Помните, что особо простые или особо сложные вопросы не смогут привлечь внимание игроков. Стоит определиться и с предлагаемыми темами, особенно хорошо будет, если они совпадут с интересами или увлечениями участников. После подбора вопросов нужно продумать ход игры: сложность вопросов будет одинаковой или будет меняться (в таком случае сложные вопросы должны оцениваться выше), как будет проводиться награждение (сразу после или по итогам нескольких игр).

Более подробно о всех тонкостях организации игры читайте в следующих пунктах.

Раздел 1.
Базовый алгоритм игры, основные правила и частые ошибки



Вопросы игры могут быть из различных сфер жизни, либо могут охватывать конкретную сферу.

Категории вопросов:

- вопросы с выбором ответа;
- вопросы на логику с написанием ответа самостоятельно, по другому их можно назвать «вопросы чистого интеллекта»;
- вопросы с использованием изображений;
- музыкальные вопросы;
- вопросы с использованием видео;

Подробнее примеры вопросов разберем в следующих пунктах, а именно в пункте 4.



Игра длится порядка 60-80 минут. Время на обсуждение вопросов в разных раундах может быть разным. Так, например, на вопросы в раунде «Разминка» с выбором ответа, даётся 30 секунд, а на «вопросы чистого интеллекта» - 1 минута.

После каждого раунда команда сдаёт бланки ответов в счётную комиссию.

Правильные ответы приносят команде по 1-2 балла, неправильные – 0 баллов. За исключением раундов, где команда может поставить ставку. Тогда баллы могут вычитаться.

По усмотрению организатора между раундами могут быть предусмотрены перерывы, они длятся не более 15 минут, и в это время могут быть предложены дополнительные задания активного формата. За это время счётная комиссия оценивает ответы команд, а баллы выставляются в протокол игры.

Перед каждым раундом ведущий игры озвучивает правильные ответы предыдущего раунда, а также обсуждает наиболее забавные ответы.

Ну, и конечно же, побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов по итогам всех раундов.

Для комфортного проведения игры требуется: проектор, экран, микрофон, звукоусиливающая аппаратура (колонки, усилитель, микшерный пульт), ноутбук, столы по количеству команд и стол для счётной комиссии, стулья по количеству игроков в командах и количеству членов счётной комиссии, бланки ответов, протокол для счётной комиссии.

QUIZ

Организаторы квиза предусматривают систему штрафов (они озвучиваются до начала игры) за следующие нарушения:

- за использование гаджетов во время игрового раунда - штраф - 5 баллов;
- за создание помех (громкие выкрики, смех и т.д.) работе команд-конкурентов - штраф - 2 балла;
- за создание помех (разговоры, выкрики и т.д.) работе ведущего - штраф - 3 балла.
- **Основные ошибки при составлении квиз-игры**
- формулировка вопроса слишком сложная для восприятия участников;
- однотипные раунды;
- большое количество вопросов в раундах;
- участники не знакомы с темой квиза.

**Раздел 2.
Квиз онлайн и офлайн**



Формат	Ход игры	Минимальный состав организаторов	Требования к размещению материалов
Онлайн	<p>-Удобнее для проведения игры использовать онлайн-платформу, которая не имеет ограничений по времени использования.</p> <p>-Ведущие озвучивают один вопрос, далее отсчитывается время на выбор правильного ответа в зависимости от сложности вопроса (для удобства на слайде рекомендуется разместить таймер).</p> <p>-Участники вписывают ответы в Google-формы и отправляют её после каждого раунда. Форма разрабатывается для каждого раунда. Обязательна строка для обозначения названия команды (название команды не меняется на протяжении всей игры).</p> <p>- Иногда может пригодиться поименный список команды, рекомендуем подготовить в бланке ответов 1 раунда графу, где будет записан полный список участников</p> <p>-Количество баллов за правильный ответ меняется в зависимости от сложности раунда. Организатор, ответственный за работу с Google-формами получает ответы и подсчитывает количество баллов за правильные ответы каждой команды, вносит их в таблицу с результатами. У участников есть доступ к этой таблице в режиме реального времени.</p> <p>- В онлайн формате рекомендуется предусмотреть перерыв с фото заданием, чтобы были материалы для публикации заметки о проведенном мероприятии в соц.сетях.</p> <p>-Команда, набравшая большее количество баллов выигрывает. После завершения игры организатор, ответственный за google-формы сообщает ведущим, какая команда выиграла. Ведущие объявляют победителей.</p> <p>- После проведения игры информация публикуется в соц.сетях и других новостных ресурсах.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Координатор работы 2. Ведущий 3. Модератор трансляции 4. Ответственный за работу с материалами (google-формами и презентацией) 	<p>Работа организатора осуществляется в помещении, из которого проводится трансляция. Необходимо учесть, как транслируется звук и изображение ведущих.</p> <p>Материалы:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ноутбук (компьютер) 2. Камера 3. Микрофон 4. Google-формы 5. Кликер (при наличии)

Формат	Ход игры	Минимальный состав организаторов	Требования к размещению материалов
Офлайн	<ul style="list-style-type: none"> - Команды могут быть разделены на месте (событийно) или уже прийти на игру сформированным составом. - Иногда может пригодиться поименный список команды, рекомендуем подготовить в бланке ответов 1 раунда графу, где будет записан полный список участников - Команда располагается за выбранным столом, если не предусмотрена схема рассадки. Важно, чтобы командам было хорошо видно все задания, если есть задания с мелкими деталями, то лучше распечатать их дополнительно. - Ведущий зачитывает вопросы командам, дает время для ответа (для удобства рекомендуется размещать таймер рядом с вопросом), команда записывает свои ответы в бланк ответов, после окончания раунда сдает ответы в счётную комиссию. - Счётная комиссия – обычно 1-3 человека. Зависит от количества команд. - Подсчет баллов может быть тайным (не озвучиваться) или явным (озвучиваться или выводиться на экран после каждого раунда). - Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество баллов. - Ведущие называют победившую команду и награждают победителей и/или всех участников игры. - После проведения игры информация публикуется в соц.сетях и других новостных ресурсах. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Координатор работы 2. Ведущий 3. Ответственный за запись и подсчёт баллов. 	<p>При выборе места проведения необходимо учесть планируемое количество участников, возможности их расположения за столами и просмотра презентации.</p> <p>Материалы:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ноутбук (компьютер) 2. Экран 3. Проектор 4. Фотоаппарат 5. Микрофон 6. Кликер (при наличии) 7. Подарки участникам

**Раздел 3.
Этапы подготовки квиза**

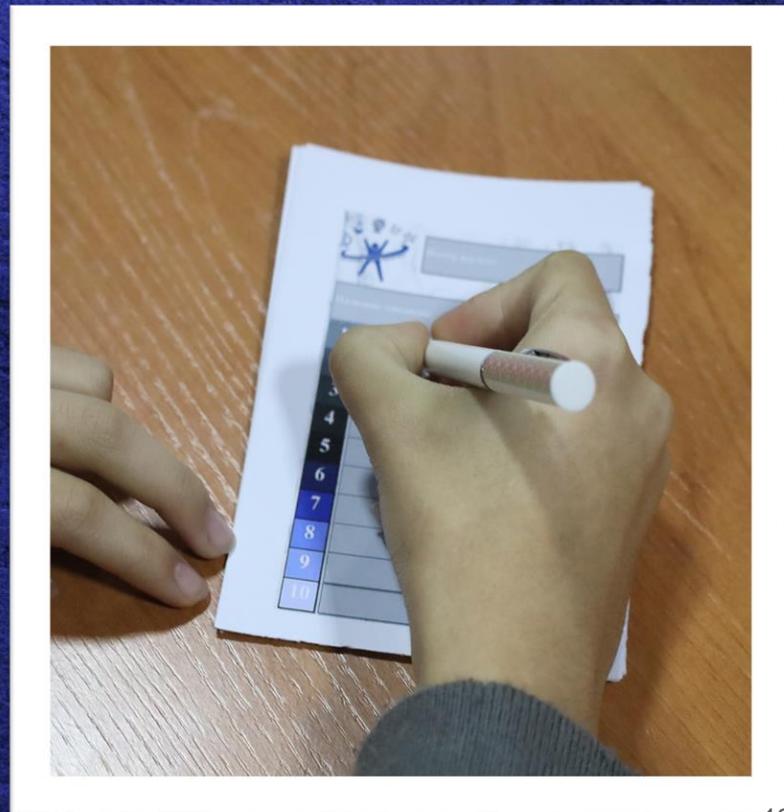


Временной ход подготовки квиза (таймлайн):

Срок	Задачи
Не менее, чем за 14 дней до мероприятия	<ul style="list-style-type: none">- Определена тема квиза;- Определен состав команды организаторов;- Размещено объявление в соц.сетях;- Подготовлена аудитория для проведения мероприятия, согласован формат проведения;- Начата регистрация команд-участниц;- Подготовлено техническое оснащение мероприятия;
Не менее, чем за 7 дней до мероприятия	<ul style="list-style-type: none">- Подготовлена презентация с вопросами квиза в соотношении со сценарием. Вопросы собраны из открытых источников или придуманы самостоятельно. Примеры вопросов приведены в пункте 4.- Продублировано объявление в соц.сетях
Не менее, чем за 1 день до мероприятия	<ul style="list-style-type: none">- Все участники получили напоминание с датой, временем и местом проведения игры.- Проверено все оборудование в обозначенном месте.
В день мероприятия	<ul style="list-style-type: none">- Разложен раздаточный материал- Подготовлены призы и сувениры- После мероприятия опубликована информация о проведении в соц.сетях.

Общий план проведения квиза (в день игры)

Этап	Время
Сбор участников	За 15-30 минут до начала
Приветствие, озвучивание правил игры	5 минут
Разделение участников на команды, знакомство в командах	15 минут
Проведение игры	50 минут
Подсчет баллов	5 минут
Оглашение результатов, заключительные слова	5 минут



А что после игры?

1. Сохранение фото с участниками.
2. Сбор обратной связи от участников.
3. Размещение новостных заметок о прошедшем мероприятии.



**Раздел 4.
Примеры вопросов для игры**



Вопросы с выбором ответа. Если вопросы не объединены общей тематикой, то их разнообразию нет предела. Но бывают игры, направленные на конкретную тему.

Сколько длится мгновение?

Вопрос 3
1 балл

00:30

- А** 30 секунд
- Б** 90 секунд
- В** 60 секунд
- Г** 120 секунд

Какое животное находится под защитой закона в Риме?

Вопрос 10
1 балл

00:30

- А** Курицы
- Б** Лошади
- В** Кошки
- Г** Коровы

Например, 18 марта мы проводили игру, посвящённую Всероссийской патриотической акции «Крымская весна».

QUIZ!

1 раунд. 1 вопрос

Какое название Крым носил в древности?

А. Таврида

Б. Артек

В. Херсонес

Г. Царьград

QUIZ!

1 раунд. 6 вопрос

Какой город в Крыму носит статус город-герой?

А. Севастополь

Б. Ялта

В. Балаклава

Г. Керчь

Вопросы на логику с написанием ответа самостоятельно, по-другому их можно назвать «вопросы чистого интеллекта»

Эти вопросы считаются одними из самых сложных, и система оценивания у них достаточно интересная. На каждый ответ команда может сделать ставку +1 или +2, если ответ верный, то команда получит эти баллы дополнительно, а если нет, то баллы отнимутся от уже имеющихся. Сюда же относятся вопросы типа «Матрица». Обычно в них 4 темы по 4 вопроса, с разной стоимостью ответов, и за неправильный ответ отнимается стоимость вопроса. А ещё сюда можно отнести вопросы типа «Черный ящик», когда нужно угадать, какой предмет внутри коробки.

Вопрос 5

01:00

**На НЕЙ есть реки, но нет воды,
есть города, но нет зданий, есть
леса, но нет деревьев.
О чем речь?**

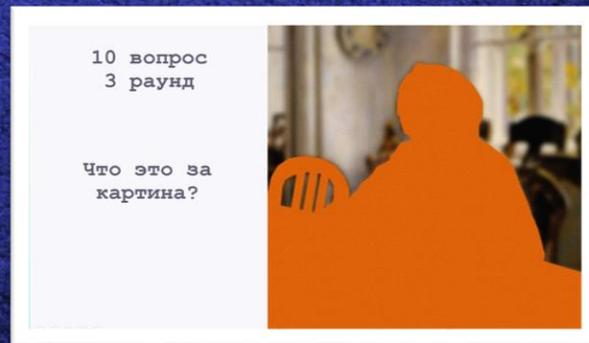
Вопрос 3

01:00

**Отпечатки ИХ лап, по народным
поверьям оказали влияние на
существующие ныне японские
иероглифы.
Назовите ИХ**

Вопросы с использованием изображений

В этой категории мы делаем вопросы по типу «Угадайка», когда закрываем чёрным квадратом тот или иной объект и предлагаем угадать, что скрывается за чёрным квадратом, или предлагаем вспомнить известные моменты из фильмов, телепередач или, например, угадать по силуэту картину, или вспомнить для чего использовался тот, или иной предмет.



Вопросы с использованием изображений

2 раунд. Назови ЕГО

📌 Вопрос 2

Факты о персонаже:

- Мальчик из книжки
- Имеет большую семью
- Победил врага



3 раунд.
Угадайка
Вопрос 2
Что скрыто
на
картинке?



Вопросы с использованием изображений



И ещё одна из любимых категорий – вопрос с поиском фильмов.

Например, на этой картинке скрыто 25 фильмов Советского периода. Сможете найти их все?

На выполнение таких раундов дается 5 минут. Может показаться, что много, но обычно в этом раунде всего 1 вопрос.

Музыкальные вопросы

Категория, которая позволяет использовать вопросы по типу «Угадай мелодию», запускать песни в обратном порядке, ускорять их, замедлять, переводить на разные языки, и даже сравнивать исполнителей.

В бланке ответов укажите продолжение:

2 раунд.
Продолжи
песню
Вопрос 3

Я по сути добрый, как крокодил Гена,
Не уйду из аптеки ...

Без валидола Без валерьянки

Без мандаринов Без гематогена



30

Вопрос 6
1 балл
00:30



**Мы перевели песню на
китайский язык, а потом
обратно на русский.
Угадайте исполнителя или
песню.**

Вопросы с использованием видео

Во-первых, эти вопросы хорошо помогают взбодрить аудиторию, во-вторых их можно комбинировать с музыкальными вопросами, а в-третьих – видео вопросы – это отрывки из фильмов, тик-токи, нарезки рекламы и др.

00:30



ВОПРОС #5

Назовите фильм и исполнителя песни:



1 вопрос
Как зовут
персонажа
этого
видео?



**Раздел 5.
Источники создания квизов**



Источники создания квизов

Для начала, можно попробовать завести себе привычку записывать любопытные вещи в специальный блокнот и потом из них составлять вопросы, а еще посещать квизы, которые готовят другие, тем самым повышать свою насмотренность, а если нет такой возможности и мыслей уже нет, то вот небольшой экскурс:

- <https://vc.ru/services/394814-gde-sozdavat-testy-oprosy-i-kvizy-obzor-rossiyskih-konstruktorov> - здесь вы найдете подборку доступных квиз-конструкторов.
- <https://dzen.ru/quizmix> - Яндекс.Дзен канал КВИЗmix. Здесь собраны вопросы на различные темы: логика, эрудиция, знания школы, загадки, кино и музыка.
- <https://quizvopros.ru/> - бесплатная база Квиз-викторины
- <https://quizbaza.ru/> - бесплатная, самая большая база вопросов для квиз-игр
- <https://персонаж.рф/news/voprosy-dlya-kviza-s-otvetami/> - подборка из самых популярных вопросов для квизов. Здесь их 320.

А еще поискать вопросы для квизов можно в бесчисленных группах в социальных сетях типа ВКонтакте, и на различных Ютуб Каналах посвящённых этой теме.



Контактная информация

Не бойтесь пробовать новые форматы работы, часто они позволяют увидеть новые грани, казалось бы, уже давно изученных форм.

Если у вас появляются новые идеи по работе с развитием квиз-игр, или вы хотите посоветоваться по проведению, пишите на электронную почту - 89833980996@yandex.ru – Зинченко Татьяна Сергеевна.

