

Методические рекомендации

«Подготовка и разработка вопросов для игр викторинного типа»

Слово «викторина» придумал для газетной рубрики советский журналист и писатель Михаил Кольцов. Повсеместно это слово прижилось из-за связи с латинским словом «победа».

Что же такое хороший или плохой вопрос для викторины? Я думаю, это как счастье, которое каждый понимает по-своему.

Как не надо писать вопросы вы можете узнать из статьи Максима Поташева, изданного в сборнике «Что? Где? Когда?» – ваш путь к успеху!» Сборник подготовлен коллективом авторов лучших знатоков Международной ассоциации клубов «Что? Где? Когда?»: Евгением Алексеевым, Владимиром Белкиным, Наилей Курмашевой, Максимом Поташевым, Ириной Тюриковой и издан в издательстве «Рольф» города Москва, в 2000 году. Данную публикацию вы с успехом найдете на просторах сети интернет.

Смысл хорошего вопроса заключается в том, чтобы участники могли получить удовольствие от коллективного творчества и от процесса получения новых знаний. Самые лучшие вопросы строятся на логике, загадке, аналогии, знаниях из параллельных наук, противоположных отраслей, на созвучиях, на многозначности слов и тому подобное.

Чтобы создать интересный вопрос, надо попробовать взглянуть на него со стороны, изменить ход своих мыслей и проанализировать его, устроить его «расчлененку», как шутят мои обучающиеся.

Если в основе вопроса у вас стоит редкий, но очень интересный факт, тогда вопрос надо формулировать проще, чтобы была возможность просто угадать ответ. Для таких вопросов надо применять простые формы игры в виде «Эрудит лото» или «Верю, не верю».

Игра «Эрудит лото».

Правила: дан вопрос с четырьмя (тремя) вариантами ответа. Необходимо выбрать правильный вариант. На обдумывание каждого вопроса даётся 5-10 секунд. Лучше сделать сразу несколько вопросов и задать их, а после собрать ответы и подвести результаты

Пример: Эндрю Ллойд Уэббер является автором одного из следующих произведений:

- а) В городе Сочи темные ночи
- б) Ночь в Опере
- в) Призрак Оперы.

(Здесь правильный ответ «в», то есть «Призрак оперы»).

Игра «Верю, не верю».

Правила: даны утверждения. Необходимо ответить истинно оно (да, верю) или нет (не верю). На обдумывание каждого утверждения даётся 5-10 секунд.

Примеры: 1. Кони откладывают икру?

Ответ – «да» (есть рыба с таким названием).

Вопросы для викторины основываются, в основном на базовых знаниях. Викторину можно написать о чем угодно. Главное, чтобы ее вопросы были объединены общей темой. То есть, если они посвящены комнатному цветоводству, вопросы могут быть связаны с уходом за цветами.

Подсказка. Выбирайте тему, что называется, «горячую», и вы вызовете немедленный интерес. «Горячей» можно считать тему актуальную – связанную со сменой времени года, праздником, последними социальными потрясениями (кризис и пр.).

Обязательно в викторине должны быть 2-3 легких вопроса, чтобы на них обязательно ответили все команды. Викторина с нулевым счетом – плохой показатель для организатора!

Старайтесь, чтобы не было вопроса просто на знание фактов или событий. Найдите для этого же вопроса еще и аналогии с обычными понятными фактами и сделайте вместе в вопросе.

Например

ЭТО можно увидеть, например, у Микеланджело. В СССР умельцы изготавливали ЭТО из табуретных ножек. Назовите ЭТО.

Ответ: нунчаки

Зачёт: нунчаку, нунтаку

Комментарий: Микеланджело, не только известный художник, но и персонаж из мультипликационного фильма. Одна из черепашек-ниндзя использовала нунчаки. Поскольку оружие для восточных единоборств в СССР не завозились, любители этих видов спорта самостоятельно изготавливали нунчаки.

Источник: <http://ru.wikipedia.org/wiki/Нунчаки>

Автор: Андрей Сметанин

Игра в буквы и слова.

Например

Иностранный автор объясняет прозвище Константина Устиновича Черненко тем, что тот якобы работал шофёром у Брежнева. Назовите это прозвище.

Ответ: Кучер.

Комментарий: К.У.ЧЕРненко.

Источник: Васильев А. Д. Игры в слова. Манипулятивные операции в текстах СМИ. — СПб.: Златоуст, 2013. — С. 363.

Автор: Борис Моносов.

Самые хорошие вопросы, ответы на которые можно найти, обсуждая его!

