

Викторины для ведущего:

—
праздники,
вечеринки,
корпоративы



Михаил Орлов

**Викторины для
ведущего: праздники,
вечеринки, корпоративы**

«Автор»

2026

Орлов М.

Викторины для ведущего: праздники, вечеринки, корпоративы /
М. Орлов — «Автор», 2026

Когда для дня рождения, вечеринки или корпоратива нужна игра, ведущему приходится подбирать вопросы, рассчитывать время и продумывать проверку ответов. Здесь эта работа собрана в систему: 320 вопросов, загадок и игровых заданий, из которых 300 распределены по пятнадцати основным раундам, а 20 оставлены для замены и тай-брейка. Темы охватывают бытовую науку, географию, слова и выражения, логику, музыку, природу, цифровой быт, числа, рабочие ситуации и ассоциации. У каждого задания есть ответ, общая подсказка и заметка ведущему с критерием проверки, допустимыми вариантами или ограничениями. Перед раундом указаны аудитория, время, формат, очки и способ снять спорный вопрос. Книга рассчитана на семейные праздники, дружеские компании и корпоративы. В ней есть готовые программы разной продолжительности, вступительные реплики, системы подсчёта и правила общения без вопросов о личной жизни участников. Для большинства программ достаточно текста, бумаги, ручек и таймера.

© Орлов М., 2026

© Автор, 2026

Содержание

Как устроена книга	5
Главный принцип: праздник без неловкости	6
Что подготовить	7
Состав команд	8
Базовые правила	9
Темп и время	10
Системы подсчёта очков	11
Простая система	11
Система с подсказкой	12
Система «риск»	13
Ассоциативная система	14
Ничья	15
Лист подсчёта без специального бланка	16
Как принимать ответы	17
Как давать подсказки	18
Готовые вступительные формулировки	19
Начало вечера	19
Перед раундом	20
Перед подсказкой	21
При спорном ответе	22
Перед финалом	23
Нейтральные реплики ведущего	24
Готовые программы	25
Семейная программа на 25–30 минут	25
День рождения на 40–45 минут	26
Дружеская вечеринка на 60 минут	27
Корпоратив на 45–50 минут	28
Корпоратив на 75–90 минут	29
Маленькая компания из 4–8 человек	30
Проверка собственных вопросов ведущего	31
Карта раундов по теме и сложности	32
Банк вопросов	34
Раунд 1. Быстрая разминка: очевидное рядом	35
Конец ознакомительного фрагмента.	36

Михаил Орлов

Викторины для ведущего: праздники, вечеринки, корпоративы

Как устроена книга

В книге собраны 320 вопросов, загадок и игровых заданий. Первые 300 распределены по пятнадцати основным раундам. Оставшиеся 20 входят в запасной финал: ими заменяют снятый вопрос, заполняют паузу или проводят тай-брейк.

Книга рассчитана на ведущего без профессионального оборудования. Для большинства программ хватит распечатанного текста, бумаги, ручек и простого сигнала о завершении обсуждения: поднятой карточки, ладони или заранее выбранного жеста. Телефон, проектор, музыкальная колонка и специальные приложения не обязательны.

Каждый раунд начинается с краткой рабочей карточки: назначение и аудитория, тема и время, быстрый и командный форматы, система очков, правила проверки и способ замены спорного вопроса. Затем идут двадцать готовых заданий с ответами, подсказками и пояснениями для ведущего. Общие правила проведения, подсчёта и разбора спорных ответов собраны перед банком вопросов, чтобы не повторять их в каждом раунде.

Нумерация вопросов сквозная, поэтому короткую программу удобно заранее записать как последовательность номеров: например, 1–10, 61–70, 281–290 и 301–305.

Главный принцип: праздник без неловкости

Викторина должна давать повод разговаривать, смеяться и действовать вместе, а не проверять личную жизнь участников. Не включайте вопросы о возрасте присутствующих, семейном положении, здоровье, доходах, религии, политических взглядах, происхождении, служебных ошибках и отношениях внутри коллектива. Не просите назвать «самого медленного», «самого строгого», «главного опоздуну» или «того, кто хуже всех знает компанию».

Заменяйте спорные форматы по этому принципу:

вместо вопроса о конкретном человеке — вопрос о нейтральной ситуации;

вместо оценки личности — наблюдаемое действие;

вместо спорной темы — устойчивый факт или логическая задача;

вместо шутки над участником — шутка о ходе игры, времени, очках или самом вопросе;

вместо принудительного выступления — добровольная роль;

вместо раскрытия личного опыта — ответ, который можно получить из общих знаний.

Пример: вопрос «Кто в отделе чаще всех забывает выключить микрофон?» замените вопросом «Что лучше сделать с микрофоном на онлайн-встрече, когда вы не говорите?» Первый вариант выделяет человека, второй проверяет знание полезного правила.

Что подготовить

Минимальный комплект:

один экземпляр книги или выбранные страницы для ведущего;

бумага и ручка для каждой команды;

лист подсчёта очков;

часы или таймер;

карточка или другой простой сигнал готовности команды.

В группе до десяти человек играйте устно. В более крупной компании письменные ответы справедливее: команды отвечают одновременно и не подхватывают чужую версию.

Перед началом:

1. Выбрать количество раундов и выписать их номера.
2. Прочитать все вопросы вслух, чтобы заметить сложные ударения и длинные формулировки.
3. Отметить вопросы, которые не подходят возрасту или контексту группы.
4. Проверить изменяемые факты, если ведущий добавил собственные вопросы.
5. Решить, какие синонимы будут приниматься.
6. Подготовить не меньше трёх запасных вопросов.
7. Назначить человека для подсчёта очков, если команд много.
8. Объявить правило: при обоснованной неоднозначности вопрос снимается без штрафа.

Состав команд

Удобный размер команды — от трёх до шести человек. В большой группе часть участников может остаться без роли, а в паре один сильный игрок способен решать за обоих.

Составляйте команды случайно или по нейтральному признаку. На корпоративе не делите людей по должности, стажу, уровню результатов или отношению к руководству. Если участники пришли семьями, заранее решите, оставить их вместе или смешать группы. Подходит любой вариант, объявленный до начала игры.

Название команды выбирают добровольно; оно должно быть нейтральным. Отклоните вариант, который оскорбляет человека или группу. На выбор достаточно одной минуты.

Базовые правила

1. Ведущий читает вопрос один раз полностью и при необходимости повторяет без изменения смысла.
2. Отсчёт времени начинается после последнего слова вопроса.
3. Команда записывает один итоговый ответ.
4. После сигнала времени исправления не принимаются.
5. Орфографическая ошибка не лишает очка, если ответ однозначно понятен и не превращается в другое слово.
6. Засчитывайте смысловой синоним, если он соответствует правилу проверки.
7. Подсказка даётся всем командам одновременно.
8. Если подсказка меняет стоимость вопроса, ведущий объявляет это заранее.
9. Разбирайте спор по тексту вопроса и указанному ответу, а не по громкости участников.
10. Если формулировка допускает два равноценных ответа, вопрос снимается или очко получают все команды, давшие обоснованный вариант.
11. Не используйте телефоны для поиска, если ведущий не объявил специальный справочный раунд.
12. Участник может отказаться от любой сценической роли без объяснений и без потери очков команды.

Темп и время

Один короткий вопрос обычно занимает от 25 до 45 секунд вместе с чтением, обсуждением, сбором ответа и объявлением результата. Двадцать вопросов занимают примерно 8–15 минут. После двух-трёх раундов сделайте паузу на 3–5 минут, особенно если программа проходит за столом.

Удобный ритм одного вопроса:

5–10 секунд — чтение;

10–30 секунд — обсуждение;

3 секунды — сигнал окончания;

5–15 секунд — ответ и краткое пояснение.

Не превращайте каждое пояснение в лекцию. Оставляйте только то, что помогает честно проверить ответ, исправляет распространённое заблуждение или добавляет интересную подробность.

Системы подсчёта очков

Простая система

За каждый верный ответ — 1 очко. Она подходит семье, небольшой вечеринке и программе до 45 минут.

Система с подсказкой

Верный ответ без подсказки — 1 очко. После общей подсказки — 0,5 очка. Чтобы не считать половины, используйте шкалу из двух баллов: 2 балла без подсказки и 1 балл после неё.

Система «риск»

Перед сложным вопросом команда выбирает ставку в 1 или 2 очка. Верный ответ прибавляет ставку, неверный — вычитает. Используйте не больше трёх вопросов с риском за вечер и не включайте эту механику в детскую программу, если дети из-за неё расстраиваются.

Ассоциативная система

В раунде «Три подсказки» ответ после первой подсказки стоит 3 очка, после второй — 2, после третьей — 1. Команда, которая дала неверный ранний ответ, больше не отвечает на этот вопрос. Объявите правило до начала раунда.

Ничья

Не пересчитывайте выборочно старые ответы. Используйте вопросы 301–320 и задавайте один и тот же вопрос всем претендентам на победу одновременно. Команды записывают ответы и открывают их после общего сигнала. Если команд две, победит та, которая даст верный ответ на вопрос, где соперник ошибётся. При равноценных ответах задайте следующий вопрос. Если команд три или больше, после вопроса, на который верно ответила хотя бы одна команда, выбывают только ошибившиеся; игра продолжается, пока не останется одна команда.

Лист подсчёта без специального бланка

На обычном листе проведите вертикальные колонки по числу команд. Слева запишите номера раундов. После каждого раунда вносите общую сумму, а не отдельные ответы. Штрафы отмечайте отдельной строкой только тогда, когда они объявлены заранее. Лучше обходиться без штрафов за поведение: за нарушение правил поиска снимайте ответ на конкретный вопрос, а не наказывайте команду публично.

Как принимать ответы

Засчитывайте:

общеупотребительный синоним, если он не меняет смысл;
ответ в другой грамматической форме;
понятную запись термина с орфографической ошибкой;
полное название вместо краткого и наоборот, если нет двусмысленности;
числовую запись вместо слова.

Не засчитывайте:

более широкую категорию вместо требуемого точного понятия;
несколько взаимоисключающих вариантов «на выбор»;
ответ, добавленный после сигнала;
исправление после того, как ведущий начал раскрывать правильный ответ;
шутливую реплику, из которой нельзя однозначно восстановить ответ.

Если команда дала неожиданный вариант, попросите коротко объяснить логику. Если ответ следует из формулировки, засчитайте его, а после раунда уточните текст на будущее.

Как давать подсказки

Хорошая подсказка сужает поиск, но не повторяет ответ. Подходящие формы:

назвать категорию: «это прибор»;

назвать первую букву;

убрать один неверный класс: «это не птица»;

напомнить условие: «считайте интервалы, а не удары»;

дать бытовой контекст: «этим пользуются на кухне».

Не выдавайте подсказку отдельной команде шёпотом. Остальные должны услышать её одновременно. Если подсказка случайно раскрыла ответ, вопрос лучше снять.

Готовые вступительные формулировки

Начало вечера

«Добро пожаловать на викторину. Сегодня мы играем командами, обсуждаем спокойно и отвечаем после сигнала. За обычный верный ответ начисляется одно очко. Подсказка, если она будет, прозвучит для всех. Телефоны для поиска не используем. Если вопрос окажется неоднозначным, мы его снимем и возьмём запасной. Наша цель — не экзамен, а хороший общий вечер».

Перед раундом

«Сейчас раунд „{название}“. В нём двадцать вопросов. На каждый ответ у вас {время}. Записывайте одну итоговую версию. Стоимость вопроса — {очки}. Начинаем после короткой проверки: название команды на листе есть, ручка работает, капитан готов».

Перед подсказкой

«Время почти вышло. Сейчас прозвучит общая подсказка. После неё правильный ответ стоит половину обычного количества очков».

При спорном ответе

«Я вижу, что формулировку можно понять по-разному. Мы не будем решать вопрос голосованием. Этот вопрос снимается, очки за него не меняются, а вместо него прозвучит запасной».

Перед финалом

«Основные раунды завершены. Сейчас проверяем сумму. Если первое место разделят несколько команд, используем короткий тай-брейк. В нём важна не скорость выкрика, а записанный ответ».

Нейтральные реплики ведущего

Эти фразы подходят для пауз между вопросами: они не направлены на конкретного участника и не унижают проигрывающих.

«Ответы приняты, карандаши отдыхают».

«Этот вопрос оказался короче обсуждения».

«Очко маленькое, но в таблице заметное».

«Команды думают так сосредоточенно, что таймер начал волноваться».

«Правильный ответ уже был в комнате, оставалось его записать».

«Ничего страшного: запасные очки ещё не закончились».

«В этом раунде логика пришла без приглашения и осталась».

«Сейчас узнаем, кто договорился с географией».

«Подсказка будет общей — демократия вопросов соблюдена».

«Версия смелая; проверим, совпала ли смелость с ответом».

«Если бы очки начисляли за обсуждение, финал уже состоялся бы».

«Следующий вопрос никого не знает лично, поэтому настроен нейтрально».

«Командная мысль движется, даже если карандаш пока стоит».

«Ответ раскрыт; спорить с ним можно только после дружеского рукопожатия с формулировкой».

«У нас не экзамен: ошибку оставляем в прошлом вопросе».

«Таймер строгий, но ко всем одинаково».

«Сейчас будет вопрос, которому не нужен проектор».

«Ещё одно очко отправляется искать владельцев».

«Финал близко, но вопросы делают вид, что не торопятся».

«Аплодисменты подходят любому месту в таблице».

Не используйте сарказм о способностях, возрасте, профессии, акценте, внешности, скорости чтения или объёме знаний участника.

Готовые программы

Семейная программа на 25–30 минут

Раунд 1: вопросы 1–10.

Раунд 2: вопросы 21–30.

Раунд 10: вопросы 181–190.

Раунд 14: вопросы 261–270.

При ничьей: вопросы 301–303.

Всего 40 основных заданий. Для детей разрешите устный ответ после короткого семейного совета. В вопросах с терминами принимайте описание вместо точного слова.

День рождения на 40–45 минут

Раунд 2 полностью: 21–40.

Раунд 4: вопросы 61–70.

Раунд 9: вопросы 161–170.

Раунд 15: вопросы 281–290.

При ничьей: вопросы 304–306.

Не включайте вопросы о возрасте именинника, стоимости подарков или личных историях гостей. Поздравительный тост остаётся отдельной добровольной частью программы.

Дружеская вечеринка на 60 минут

Раунд 1 полностью.

Раунд 3 полностью.

Раунд 8 полностью.

Раунд 14 полностью.

Раунд 15 полностью.

Запас: 301–305.

После третьего раунда сделайте перерыв. В «Трёх подсказках» используйте систему 3–2–1.

Корпоратив на 45–50 минут

Раунд 1: вопросы 1–10.

Раунд 5: вопросы 81–90.

Раунд 11: вопросы 201–210.

Раунд 13 полностью.

Раунд 15: вопросы 281–290.

Тай-брейк: 306–310.

Команды смешиваются добровольно. Руководители не получают права последнего слова.
Рабочие примеры не связываются с реальными ошибками сотрудников.

Корпоратив на 75–90 минут

Раунд 1 полностью.

Раунд 3 полностью.

Раунд 5 полностью.

Раунд 7 полностью.

Перерыв.

Раунд 11 полностью.

Раунд 12 полностью.

Раунд 13 полностью.

Раунд 15 полностью.

Тай-брейк: 311–320.

В программе 160 основных вопросов, поэтому при необходимости сократите каждый раунд до 15 заданий. Не объясняйте очевидные ответы: в длинной игре особенно важен темп.

Маленькая компания из 4–8 человек

Играйте каждый за себя или парами. Выберите по пять вопросов из раундов 1, 3, 4, 9, 10 и 14. Пишите ответы на карточках и открывайте их одновременно. При устной игре право первого ответа передавайте по кругу.

Проверка собственных вопросов ведущего

Если вы добавляете материал, пройдите семь проверок:

1. Можно ли ответить без раскрытия личной информации?
2. Есть ли один проверяемый ответ?
3. Не изменился ли факт со временем?
4. Не зависит ли ответ от спорной границы, политического статуса или оценочного мнения?
5. Понятны ли единицы, дата, территория и критерий сравнения?
6. Можно ли провести вопрос без сложного оборудования?
7. Есть ли нейтральная замена, если вопрос не подойдет группе?

Для текущих столиц, должностей, правил платформ, цен, рекордов и административных данных используйте актуальный официальный или профильный источник перед мероприятием. Не полагайтесь на старый файл только потому, что он однажды был верным.

Карта раундов по теме и сложности

Уровень сложности указан ориентировочно. Снижайте его общей подсказкой, а повышайте сокращением времени или просьбой кратко объяснить ответ. Для смешанной компании чередуйте темы и не ставьте подряд больше двух сложных раундов.

Раунд

Вопросы

Тема

Базовая сложность

1

1–20

Быстрая разминка

Лёгкая

2

21–40

Праздничная азбука

Лёгкая

3

41–60

Слова и выражения

Средняя

4

61–80

Логические задачи

Средняя, отдельные сложные

5

81–100

Наука в быту

Средняя

6

101–120

География

Средняя

7

121–140

Искусство и сцена

Средняя

8

141–160

Музыкальные термины
Лёгкая–средняя

9
161–180
Еда и кулинария
Средняя

10
181–200
Животные и природа
Лёгкая–средняя

11
201–220
Техника и цифровой быт
Средняя

12
221–240
Числа и вычисления
Средняя, отдельные сложные

13
241–260
Нейтральные рабочие ситуации
Средняя

14
261–280
Загадки
Лёгкая

15
281–300
Три подсказки
Лёгкая–средняя

16
301–320
Запас и тай-брейк
Средняя–повышенная

Банк вопросов

Каждый вопрос содержит формулировку, ответ, общую подсказку и заметку для ведущего. Сообщайте подсказку всем командам одновременно. Текст после пометки «Ведущему» участникам не читают: там указаны критерий проверки, допустимый вариант ответа, темп или ограничение для конкретного вопроса.

Раунд 1. Быстрая разминка: очевидное рядом

Назначение: Снять стартовое напряжение и дать каждой команде несколько быстрых очков.

Аудитория: Семья, друзья, коллеги; подходит для смешанных по возрасту групп.

Тема и время: Простые знания о времени, форме, измерениях и повседневных предметах. Рекомендуемое время — 6–8 минут на 20 вопросов.

Форматы:

Быстрый: Читайте подряд, давая по 10 секунд. Ответы команды записывают одним словом.

Командный: Команда обсуждает каждый ответ до 20 секунд; капитан поднимает карточку.

Очки: 1 очко за точный ответ. Подсказка снижает стоимость вопроса до 0,5 очка.

Проверка и замена: Если меняете вопрос об измерениях, заранее уточняйте систему единиц и условия. Заменяйте местные бытовые реалии вопросом о форме, времени или базовом измерении.

1. Вопрос. При обычном атмосферном давлении при какой температуре по шкале Цельсия замерзает чистая вода?

Ответ: При 0 °С.

Подсказка: Это круглая отметка на шкале Цельсия.

Ведущему: Условие об обычном давлении исключает спор о других условиях.

2. Вопрос. Сколько дней в обычной неделе?

Ответ: Семь.

Подсказка: Назовите число между шестью и восемью.

Ведущему: Реплика: «Неделя сегодня у нас короткой не будет».

3. Вопрос. Какую сторону света на большинстве компасов обозначает буква N?

Ответ: Север.

Подсказка: Это первая буква английского слова north.

Ведущему: Если группе незнакома латинская маркировка, дайте подсказку всем одновременно.

4. Вопрос. Сколько дней обычно в високосном году?

Ответ: 366.

Подсказка:

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.