|  |
| --- |
| **Словарь форм мероприятий** |
| Методическое пособие |
|  Словарь представляет собой перечень, на который можно ориентироваться при расширении ассортимента форм работы в клубном учреждении В словарь вошли как традиционные, исторически сложившиеся формы мероприятий, так и перспективные, инновационные, только появляющиеся в связи с развитием информационных потребностей общества |
|  |

**СЛОВАРЬ ФОРМ МЕРОПРИЯТИЙ**

**А**

**Агитбригада**

Небольшой, обычно передвижной, самодеятельный или профессиональный концертный коллектив, репертуар которого строился на остросовременном, злободневном материале.

**Акция**

это большое комплексное мероприятие, продолжительность которого зависит от поставленных задач.

**PR-акция**

Разнообразные мероприятия, направленные на увеличение популярности клуба, позволяющее привлечь внимание.

**Альманах**

Цикл мероприятий, объединённых по какому-либо тематическому, жанровому или др. признаку.

**Арт-встреча**

Встреча с искусством.

**Арт-пространство (выставочный зал)**

Художественная акция (творчество), активно внедряющееся в реальное пространство, при этом само пространство выступает в качестве арт-объекта, или служит лишь обрамлением для него.

**Арт-час**

Час искусства.

**Ассорти**

Мероприятие с набором разнообразных тем и форм работы.

**Атака мозговая (мозговой штурм)**

Интеллектуальная игра, требующая от участников в минимальные сроки предложить идеи (варианты) решения определенной задачи. Осуществляется путем свободного выражения мнения участников. Структура: определение проблемы, высказывания идей, отбор идей, развитие решений. Подобные игры являются эффективным методом коллективного обсуждения.

**Аукцион знаний**

Творческое мероприятие, разновидность викторины, способствующие привитию интереса к познанию, расширению кругозора, росту творческой активности участников, приобретению знаний всеми участниками. Интеллектуальное развлечение. На аукционе «продаётся» вопрос или приз и его можно «купить»: «покупка» совершается путём предъявления каких-либо знаний, затребованных «продавцом». По сути, это открытое соревнование на лучшее знание темы — приз получает тот, кто ответит последним. Сохраняется атрибутика аукциона: кафедра, молоток, колокольчик.

**Аукцион интеллектуальный**

Интеллектуальное состязание, где можно «продать» и «купить» что-либо. «Покупка» совершается путем предъявления каких-либо знаний, затребованных «продавцом». Цель: укрепление авторитета. Знания, стимулирование интереса к интеллектуальным и художественным ценностям, источникам информации.

**Аукцион песенный (музыкальный)**

Игра, где копируются правила настоящих аукционов: выигрывает тот, чей правильный ответ на предложенный вопрос будет последним и самым полным. В «торги» вступают знатоки музыкальных произведений. Самые знающие получают возможность «купить» песню (диск).

**Атака мозговая (мозговой штурм)**

Интеллектуальная игра, требующая от участников в минимальные сроки предложить идеи (варианты) решения определенной задачи. Осуществляется путем свободного выражения мнения участников. Структура: определение проблемы, высказывания идей, отбор идей, развитие решений. Подобные игры являются эффективным методом коллективного обсуждения.

**Б**

**Бал**

Специально организованное развлечение, центральное место в котором занимает танцевальная программа. Литературно-музыкальная композиция с повышенной торжественностью, более строгим этикетом и классическим набором тем, следующих в заранее определённым порядке.

**Бал-маскарад**

Костюмированный бал.

**Балаганчик**

Маленькое, веселое, шутовское действие, явление подобное балаганному представлению, по духу передает атмосферу народного праздника.

**Батл**

Это соревнования в каком-либо творческом направлении...

**Батл песенный (танцевальный)**

Исполнение куплетов песен (танцев), по определенной заданной теме, выигрывает тот солист (команда), которая вспомнит наибольшее количество песен (танцев).

**Бенефис**

Комплексное мероприятие, в котором сочетаются различные формы и методы. В «Большой энциклопедии Кирилла и Мефодия» понятие «бенефис» определяется как «театральное представление в честь одного из актеров». Сбор от таких бенефисов шел в пользу бенефицианта. Это была большая акция с широкой рекламой, с приглашением именитых людей. В библиотечной практике бенефис - представление в честь интересной персоны (читателя, писателя, библиотекаря и др.).

**Беседа**

Диалоговая форма массового мероприятия, которая начинается сообщением докладчика и продолжается разговором с аудиторией.

**Беседа-диалог**

Беседа в форме диалога двух ведущих.

**Беседа-диспут**

Беседа с элементами диспута (спора).

**Блиц**

Какое-либо мероприятие, очень быстрое, проводимое за короткое время или содержащее список вопросов, ответ на которые дается за очень короткое время

**Блиц-опрос**

Очень быстрый, проводимый за короткое время опрос

**Блиц-турнир**

Состязание, проводимое за короткий промежуток времени

**Бой**

Соревнование между группами с использованием, например, взаимообмена знаниями.

**Брейн-ринг**

Игра между двумя (и более) командами в ответы на вопросы. Их преимущества в том, что они предполагают элемент соревновательности, проходят в неформальной обстановке, дают возможность проявить себя и свои знания. Они способствуют приобретению опыта коллективного мышления, развивают быстроту реакции, позволяют проверить познания и начитанность целого коллектива.

**Блиц-игра**

Экспресс-викторина различной тематики, когда участникам не даётся времени на раздумье. Вопросы готовятся заранее. Задает их ведущий мероприятия. Яркий пример блиц-игры - телепередача «Самый умный».

**Брифинг**

Встреча официальных лиц с представителями средств массовой информации

**Вернисаж**

мероприятие, посвященное художественному творчеству, проводимое в торжественной обстановке, на котором присутствуют специально приглашённые лица.

**В**

**Вечер**

Вечернее собрание, дружеская встреча целью развлечения. Могут быть литературными, музыкальными, песенными, танцевальными, поэтическими и т д.

**Вечер вопросов и ответов**

Комплексное мероприятие актуальной тематики (общественно - политические события, достижения науки, литературы и искусства, медицины, этические проблемы и т.д.). Выбор темы определяется местными условиями, необходимостью привлечь внимание посетителей к определённым вопросам. В период подготовки составляются вопросы и знакомят с ними посетителей (размещает на выставках, плакатах, объявляет устно), организует выставки, проводит обзоры, беседы (индивидуальные и групповые). Вечер открывает ведущий. Он кратко говорит о теме, характере имеющихся вопросов, информирует о порядке ответов, представляет консультантов, задает вопросы, предварительно систематизируя их в определенном порядке. Он же подводит итоги высказываний по каждому вопросу, в случае необходимости делает поправки и рекомендует литературу, которая поможет разобраться в теме. Когда вопросы исчерпаны, подводятся итоги.

**Вечер**

Специально организованное на одной площадке развлечение, имитирующее застолье. Разновидности: вечеринка, посиделки салон, клуб, приём, ассамблея. Данная форма предполагает такие атрибуты кафе, как столики, приглушенное освещение, угощение и т.д.

**Клубный вечер**

Комплексное мероприятие, сочетающее познавательные и занимательные элементы, межличностное общение участников, художественное (литературное, изобразительное, музыкальное) оформление.Может быть на любую тему: вечер исторический, вечер изящной словесности, вечер загадочный, вечер краеведческий, вечер критики и восхвалений, вечер отдыха, вечер памяти, вечер-фантазия, вечер семьи, вечер смеха/юмора, вечер-встреча, вечер-дискуссия, вечер-комплимент и др.

**Вечер-портрет**

Комплексное мероприятие, посвящённое конкретной персоне - выдающемуся деятелю литературы, искусства, науки.

**Вечер поэзии**

Массовое мероприятие, которое посвящается поэзии, может посвящаться творчеству одного поэта или отдельной теме.

**Вечер поэтического настроения**

Массовое мероприятие, которое посвящается поэзии, сопровождается чтением стихов всеми присутствующими или большинством.

**Вечер-посвящение**

Вечер, посвященный кому-либо или чему-либо. Вечер-реквием — вечер памяти, посвященный печальным или трагическим датам истории.

**Вечер-элегия**

Музыкальный или лирический вечер, посвященный поэтическим или музыкальным произведениям, проникнутым меланхоличным, печальным настроением.

**Гурман-вечер любителей…. жанра**

Вечер, посвященный определенному жанру литературы, подготовленный с учетом подчеркивания («смакования») лучших сторон данного жанра.

**Комильфо-вечер (вечер хороших манер)**

Вечер, посвященный этикету.

**Вечеринка светская**

Встреча друзей, знакомых (обычно вечером) для совместного проведения времени, отдыха, развлечения в непринужденной, дружеской обстановке.

**Видеокомпозиция**

Видео—мероприятие или его часть, связанное с записью и воспроизведением видеоинформации, несущая информацию об изображении и демонстрирующее его.

**Видеовикторина**

Показ фрагментов из мультфильмов и экранизаций художественных произведений, а также викторины из иллюстраций к детским книгам.

**Видеокруиз**

Мероприятие-путешествие (круиз) с использование видеоматериалов.

**Видеолекторий**

Лекторий, использующий видеофрагменты.

**Видеосалон**

Цикл мероприятий, где показываются видеоматериалы (фильмы, клипы и т.д.).

**Видеозанятие**

Занятие, построенное с помощью видеоматериала Видеоэкскурсия — экскурсия, записанная и воспроизводящаяся с помощью видеоаппаратуры Видеоэнциклопедия — мероприятие, построенное по типу энциклопедии, с помощью видеоматериала Визит — официальное посещение, с деловой целью Визитки литературные — мероприятие, состоящее из кратких характеристик каких-либо произведений, книг, авторов поданных в интересной (можно театрализованной) форме.

**Викторина**

Викторины – занимательные вопросы по содержанию, теме.

**Викторина-поиск**

Мероприятие с элементами поиска ответов на занимательные вопросы по содержанию художественного произведения, фактам биографии писателя, событиям литературной жизни, истории книги и литературы.

**Викторина-тест**

Интеллектуальная игра, состоящая из вопросов и нескольких вариантов ответов на выбор.

**Викторина сюжетная**

Интеллектуальная игра, построенная на основе занимательного сюжета, в который вплетаются вопросы. Сюжет может быть любым: космическое путешествие, морская регата, сказочный, строительный, фантастический и т.д.

**Шанс-викторина**

Викторина, в которой участвующему даются варианты ответов.

**Экспресс-викторина**

Быстро (за короткое время) проведенная викторина.

**Встреча**

Собрание, устраиваемое с целью знакомства с кем-нибудь, беседы, обсуждения, торжество по поводу прибытия кого-либо.

**Встреча за самоваром**

Встреча в камерной обстановке с угощением. Как правило, на фольклорную тему.

**Встреча-интервью**

Встреча, подготовленная и проведенная в форме интервью.

**Встреча-презентация**

Официальное представление, открытие чего-либо созданного, организованного (н-р, презентация нового мероприятия, кружка, организации и т. п.).

**Встреча с интересным человеком**

Специально организованный диалог читателей с незаурядной личностью (писателем, общественным деятелем, представителем профессии, путешествие, героем и др.), в ходе которого ведущий руководит обменом мнениями по какому-либо вопросу (проблеме).

**Выставка - вопрос**

В заголовке выставки содержится вопрос, на который дается ответ с помощью представленной на выставке. Например, "Ты хочешь жить?" - выставка, посвященная проблемам наркомании; "Есть ли жизнь на Марсе?" - выставка, посвященная проблемам планет Солнечной системы и т. д.

**Выставка - декорация**

Является основой и естественной декорацией массового мероприятия. На их фоне мероприятие проводят, с них берут в ходе действия предметы, к ним обращаются; они могут жить и после массового мероприятия как самостоятельная выставка.

**Выставка – досье:**

Создание выставки предполагает сбор фактических данных о чем-либо. Например: "Родословная флага, герба, гимна РФ". Данная форма выставки приемлема для подростков.

**Выставка - игра**

Игра — ведущий вид деятельности в дошкольном возрасте. Но любят играть все: как малыши, так и учащиеся средних и старших классов. Разве только игры меняются, усиливается их интеллектуальная сторона. Таким образом, выставка-игра может создаваться для всех возрастов. На этой выставке составной частью являются элементы какой-либо игры. Уровень сложности игровых материалов выставки предопределяется ее целевым и читательским назначением.

**Г**

**Газета живая**

Спектакль в виде газеты, сценарий которой написан, придуман и поставлен с соблюдением жанров журналистики; передовица, фельетон, репортаж, очерк, интервью анкета, шарж, литературная пародия, веселая смесь, информация, объявления, реклама и т.п. Газета может быть политической, сатирической, критической, экологической, веселой, озорной. В газете могут быть постоянные рубрики. Можно использовать традиции радио и телевидения, жанры живого слова —сказку, басню, загадку, былину, частушку, куплеты. Участники газеты (7-10 человек), сначала обсуждают программу номера, придумывают его композицию, собственные костюмы (шапочки из газет; атрибуты; вырезанные буквы, из которых складывается название газеты, и др.). Уместно музыкальное сопровождение.

**Галерея**— мероприятие, построенное по типу последовательного ряда, вереницы образов, типов, тем.

**Говорящая стена**

Выставка плакатов, лозунгов, цитат на определенную тему.

**Гостиная литературно-музыкальная**

Комплексное мероприятие, оформленное как тематическая встреча в камерной обстановке. Различают поэтические музыкальные, театральные гостиные. Сбор гостей сопровождается музыкой, достаточно тихой, мелодичной, мягких ритмов. Хозяева гостиной помогают всем удобно расположиться, каждого одаряют улыбкой, приветствуя. Представление гостей может быть остроумным, шутливым, серьезным, веселым.

Тематика гостиной определяет и тематику разговоров, музыкальные или поэтические фрагменты, слайды или советы. В гостиной всегда звучат анекдоты - остроумные короткие рассказы. Театральная гостиная может быть костюмирована, уместны сцены из спектаклей, элементы театрального капустника.

**Глобус творческий**

Мероприятие — рассказ о творческих людях разных стран.

**Гуляние народное**

Времяпрепровождение большого количества людей под открытым небом с развлечениями, танцами, обычно посвящено различным народным календарным праздникам (масленица, святки и т. д.), сопровождается рассказом и показом народных традиций.

**Гурман-вечер любителей…. жанра**— вечер, посвященный определенному жанру литературы, подготовленный с учетом подчеркивания («смакования») лучших сторон данного жанра.

**Д**

**День**

Комплексная форма мероприятий, включает в себя мероприятия, проводимые в один день, и объединенные какой-либо темой

**День клуба**

**Ц**икл праздничных, торжественных мероприятий, проводящийся в течение дня и посвященный клубу. Это могут быть экскурсии, обзоры, юбилейные праздничные мероприятия, утренники, вечера и т. д.

**День веселых затей**

Комплексное мероприятие, включающее ряд веселых, занятных, развлекательных мероприятий, проводимых в течение дня.

**День информации**

Это цикл мероприятий, направленных на определенную тематику.

**День открытых дверей (клуба)**

**В**ключает экскурсии по клубу, беседы, книжные выставки, игровые программы, встречи с интересными людьми, концерты и т. д. Мероприятия проводятся в течение одного дня. Цель — привлечение потенциальных посетителей, участников художественной самодеятельности и создание положительного имиджа клуба.

**День профессии**

Это комплексное мероприятие для широкого информирования пользователей о какой-либо профессии.

**День специалиста**

Это комплексное мероприятие для широкого информирования пользователей о документах по конкретной специальности (медицинских работников, экономистов, учителей и др.) или по межотраслевой тематике, представляющей интерес для специалистов нескольких профессий. Включает консультации со специалистами конкретных профессий; широкое обсуждение профессиональных проблем, диспуты; экскурсии; показы кинофильмов.

**День тематический**

Специально организованный комплекс мероприятий определенной тематики продолжительностью в один день. Диалог с веком - познавательная игра, в ходе которой дети ведут импровизированный диалог с представителями разных Веков. Образ прошлого века преподносит произведение искусства любого вида и жанра, чаще всего — живописный портрет (репродукция, слайды, фотография). Портрет экспонируется на экран, или устанавливается и центре зала. Диалог свеликим базируется на фактах, предоставляемых читателям в рассказе о чертах личности, взглядах, достижениях. Детям предлагают задать персоне вопрос. Можно облегчить начало беседы, предложив всем участникам общую начальную фразу: «Если бы я встретился с ... я бы сказал ему..» «Мне бы хотелось спросить у ...», «Я поговорил бы с ... о..», «Мы с .. наверное бы.». А далее - пристально вглядеться в лицо героя и услышать ответ. Разумеется, на ответ бросить реплику из нашего века и - вновь ждать последующего ответа. Психологическими условиями «диалога с веком» являются доверительные взаимоотношения, создаваемые за счет музыкального фона.

**Диалог**

Средство реализации предметно-информационной и целостно-ориентированной составляющей качеств образования (возможность поделиться знаниями, быть услышанным и понять реакцию на высказанное). Цель: способствовать коммуникативной деятельности и формированию навыков обмена мнениями.

**Дилижанс (творческий, музыкальный, литературный)**

Мероприятия в игровой форме, стилизация дороги или путешествия с обязательными остановками — станциями, опушками, островами, тропинками, домиками.

**Дискотека**

Музыкальное мероприятие. Формы организации дискотек самые разнообразные: тематические, танцевальные. Организация требует хорошо оснащенной фонотеки, необходимой аппаратуры, соответствующего оборудования и оформления зала.

**Дискуссия**

Специально организованный обмен мнениями (спор единомышленников) по какому-либо вопросу (проблеме) для получения информационного продукта в виде решений. Структура: определение темы, представление участников, объяснение условий дискуссии, выступление основных участников не более 20 минут, приглашение к обсуждению других людей, подведение итогов и краткий анализ высказываний. Необходимо соблюдение регламента и повестки дня, приличий во время дебатов. Целесообразно включать элементы дискуссии в групповые беседы, лекции, особенно адресуемые молодежи.

**Диспут** — публичный спор. Обычно диспут посвящается обсуждению политических или нравственных проблем. Главное при подготовке диспута: учесть интересы, особенности конкретной аудитории; правильно выбрать тему и четко сформулировать основные вопросы.

**З**

**Завалинка**

Посиделки на народные фольклорные темы.

***Завалинка музыкальная***

Посиделки на народные фольклорные темы, с музыкальным сопровождением.

**Звездный час**

Мероприятие в игровой форме, проводится по определенной теме. Состоит из 3 туров, 1и 2 тур игроки получают вопросы по теме, игрок быстрее всех ответивший на вопрос получает звезду, в следующий тур проходят игроки, получившие больше всех звезд, в 3 тур проходят 2 участника, им дается задание составить как можно больше слов из слова, соответствующего заявленной теме. Побеждает тот, кто составит больше слов.

**Загадки песенные**

Это угадывание произведения и автора по отрывку из песни, по портрету исполнителя и т.п. Необходимо чётко организовать систему ответов, чтобы избежать обид и необъективности оценки.

**Звездопад музыкальный (песенный)**

**М**ероприятие, посвященное шедеврам музыки или популярным музыкантам, требующее исполнения произведений (песен).

**Защита проекта**

Представление, в ходе которого участники или группы демонстрируют какие-либо проекты. Как разновидность — защита фантастических проектов. Роли участников взаимодействия: ведущий, зритель-коммуникатор, демонстратор. Защите проектов обязательно предшествует подготовка к представлению — придумывание, разработка и оформление проекта.

**И**

**Игра**

Соревнование, состязание по заранее согласованным и определенным правилам. Демократический вид деятельности, имитирующий реальную жизнь с четкими правилами и ограниченной продолжительностью. Форма организации игр разнообразна: дидактическая, ролевая, деловая, имитационно-моделирующая, интеллектуальная, развлекательная и т.д.

**Игра деловая**

Средство формирования целостной системы организационных, общественных знаний, умений и навыков на основе моделирования. В основе – модель общественно-полезной организационной деятельности.

**Игра интеллектуальная**

Игра, где успех достигается за счет мыслительных способностей человека, его ума.

**Игра тематическая**

Массовое мероприятие, насыщенное игровыми элементами и посвященное какой-либо теме. Н-р, историческая, экологическая, экономическая, профориентационная, игра-загадка, игра-фантазия.

**Игра литературная**

Массовое мероприятия насыщенное игровыми элементами и посвященное литературе. К литературным играм относятся: викторины, литературные путешествия, конкурсы внимательных и начитанных, литературные аукционы, литературные загадки и шарады и т.д. Литературные игры делят на «ролевые» (перевоплощение в литературного героя) и «интеллектуальные» (в их основе лежит процесс «разгадывания» книги, ее автора, героев).

**Игра познавательная**

Игра, нацеленная на познавательную деятельность её участников.

**Игра ролевая**

Средство моделирования отношений и ситуаций. Посредством ее участников дела становятся героями ситуации (по выбору), моделируют ее, вынося на суд коллектива.

**Игра семейная**

Игра, между двумя или несколькими семейными командами.

**Игра-конкурс**

Мероприятие, совмещающее в себе игровые моменты с конкурсными заданиями.

**Игра-представление**

Комплексное мероприятие, совмещающее в себе игру и театрализованное представление.

**Игры-путешествия**

Мероприятия в игровой форме. При подготовке путешествия необходима стилизация дороги или путешествия с обязательными остановками - станциями, опушками, островами, тропинками, домиками.

**Игротека**

Мероприятие с набором игр, на одну или разные темы.

**Инфомания**

Развлекательная новостная программа.

**Информ-досье**

Мероприятие, проведенное в форме сборника материалов о ком-либо, о чем-либо.

**Информ-релиз**

"Выпуск в свет", публичная демонстрация, публикация, сообщение, возможно - сам демонстрируемый объект. Обычно используется в музыке (релиз альбома, песни). Также в СМИ (пресс-релиз, интернет-релиз - сообщение о какой-либо новости, точке зрения).

**Информминутка**

Краткое информационное сообщение на какую-либо тему.

**Информационный Коктейль**

Комплексное мероприятие, вариация дня рождения, когда поздравляют именинника – детей, родителей, детских писателей и др. В этот день организуются развлечения и игры. Подарки могут быть в виде музыкальных и поэтических приветствий, небольших концертных номеров. Логичным завершением именин становится чаепитие со сладким угощением.

**К**

**Календарь**– мероприятие на любую тему, по построению повторяющее определенный календарный цикл.

**Калейдоскоп**

Мероприятие, построенное с быстрой сменой малых форм массовой работы (н-р, викторина, информинутка, блиц, минисценка, миниобзор и т.д).

**Капустник**

Это веселое самодеятельное представление с шутками, пародиями, стихами и песнями на любые темы.

**Караван**

**М**ероприятие, с неоднократной последовательной сменой тем, образов.

**Караван впечатлений**

**М**ероприятие по определенной теме, делающее акцент на смене впечатлений.

**Караван историй**

Мероприятие, состоящее из самых интересных историй, связанных с известнейшими людьми, историческими местами, традициями и событиями.

**Карнавал**

Праздник с шествиями, уличным маскарадом, театрализованными играми, костюмированный праздник, в основе которого лежит литературный сценарий. В подобных праздниках подразумевается массовость. В библиотечном варианте участников может быть меньше, зато каждому должно найтись место в сценарии. Важное условие; все участники должны быть в костюмах, иначе праздник теряет смысл.

**Карусель**

Развлекательное мероприятие в игровой форме на может проводиться на различные темы, с быстрой и непрерывной сменой конкурсов, заданий.

**Квест**

Это своеобразная игра-расследование. Чаще всего в нее играют командами, но можно сделать и персональныеквесты. Местность подходит почти любая: квартира или музей, офис, парк и от одной до десятка улиц города. Можно сказать, что это небольшое приключение, ведь участников игры словно переносят в другую реальность.

Основа любого квеста - загадка. Поэтому каждый квест - приключение, со своим сюжетом и атмосферой. Эта интерактивная динамичная игра чем-то напоминает «Что? Где? Когда?», ведь ее участникам приходится искать ответ на множество вопросов, а чем-то – «Форд Боярд», где приходится использовать нестандартный подход и смекалку. К игрокам попадает обрывочная информация и постепенно участники команды движутся к разгадке тайны.

Начинается все с завязки квеста, в которой игроки узнают о том, что произошло и том, что нужно найти. Задания должны быть продуманы так, чтобы команды не мешали друг дружке во время их выполнения. Обязательно должен быть ведущий, который будет координировать людей. Также пригодятся вспомогательные атрибуты: карты, ручки, фотоаппараты и прочее. Что именно - зависит от сюжета игры.

**Круглый стол**

Форма коллективной дискуссии, позволяющая максимальную возможность проводить плодотворные обсуждения, всесторонне рассматривать различные вопросы и вырабатывать совместные решения. К участию в дискуссии могут приглашаться авторитетные специалисты, теоретики и практики, научные сотрудники, представители властей, общественных организаций и другие заинтересованные лица.

**Клуб**

Общественная организация, объединяющая людей в целях общения на основе совместных политических, научных, литературных, художественных и др. интересов.

**КВН**

Соревнование нескольких одновозрастных команд, как правило, веселое, юмористическое. Структура КВН: приветствие команд, разминка, конкурсы, конкурс капитанов, конкурс на лучшее домашнее задание.

**Коктейль**

Вечернее, но не слишком торжественное мероприятие, как правило, с напитками и фуршетом, подразумевающее легкое непринужденное общение на легкие темы.

**Коллаж**

Мероприятие-смесь разнородных элементов, яркое и выразительное сообщение из обрывков других текстов.

**Композиция**- мероприятие, структура которого состоит из сочетания каких-либо элементов, объединенных общим замыслом, идеей и образующих гармоническое единство. Произведение, включающее различные виды искусств (напр., литературно-музыкальная композиция) или составленное из различных произведений и отрывков.

**Композиция литературно-музыкальная**

Комплексное мероприятие посвященное определенной теме либо персоне. Сценарий обычно состоит из занимательных сведений расположенных в определенном порядке, поэтических и музыкальных фрагментов. Желательно оформить книжно-иллюстративную выставку, экспозицию живописного, декоративно-прикладного искусства. Если есть возможность — использовать компьютерную проекцию. Оформление интерьера должно быть простым и строгим; журнальный столик, несколько стульев и банкеток. Как варианты: композиция литературная, музыкальная, поэтическая, сценическая.

**Конкурс**

Личное или командное соревнование с целью выявления наилучших участников, исполнителей, лучшей работы, т.д. Конкурс может быть самостоятельной формой работы (музыкальный, фольклорный, танцевальный, поэтический) или составной частью любого мероприятия, праздника, игры. **Тематические конкурсы:** краеведческий, профессиональный, конкурс-поиск, эрудитов. **Формы конкурсов:** танцевальный, театральный, концерт, фотоконкурс, рисунков.

**Спринт-конкурс**

Конкурс, проведенный быстро, за короткое время, может быть частью большого мероприятия.

**Конференция**

Проходит в виде собраний. Любой вид конференции требует тщательной подготовки: определение темы и сроков проведения, оповещение участников, разработка программы, списки литературы для подготовки, формулирование дискуссионно-проблемных вопросов и т.д.

**Пресс-конференция**

Познавательное мероприятие, организуемое в форме ролевой игры: встреча членов определенной «делегации» с «представителями прессы», «корреспондентами» различных газет и журналов, «журналистами радиовещания, телевидения, кино- и фотокорреспондентами». Цель: обмен знаниями, выработка правильного отношения к историческим и текущим событиям общественной жизни страны, города, школы.

**Конфетти новогоднее**

Новогодний праздник, включающий в себя набор различных шуточных, театрализованных, игровых форм и подразумевающий участие всех присутствующих.

**Концерт сказочный**

Концерт, связанный по тематике со сказками или набор концертных номеров, исполняемый сказочными героями.

**Королевство библиографическое**

Комплексное мероприятие, сочетающее в себе различные формы библиографической работы, как правило, имеющее сказочный антураж.

**Круглый стол**

Форма коллективной дискуссии, позволяющая максимальную возможность проводить плодотворные обсуждения, всесторонне рассматривать различные вопросы и вырабатывать совместные решения. К участию в дискуссии могут приглашаться авторитетные специалисты, теоретики и практики, научные сотрудники, представители властей, общественных организаций и другие заинтересованные лица.

***Л***

**Лаборатория**

Мероприятие, носящее исследовательский характер, стилизация научно-исследовательской деятельности.

**Лаборатория творческая**

Мероприятие, в рамках которого участники выполняют какие-либо творческие работы.

**Лабиринт**

Мероприятие, игра-поиск со сложными, запутанными ходами, заданиями.

**Лекторий**

Цикл лекций, объединенных одной темой, проводящийся регулярно в течение какого-либо времени.

**Лекция**

Публичное выступление – монолог, демонстрирующее совокупность взглядов по какому-либо вопросу. Как правило, затем следуют ответы на вопросы аудитории.

**Линейка**

Ритуальное представление, предполагающее построение участников в шеренгах на какой-либо площадке; затем объявления, сообщения, т.д.

**Лотерея**

Организованная игра типа викторины, при которой распределение вопросов зависит от случайного извлечения того или иного билета или номера (жребия, лота).

**Лото**

Специально организованное состязание по правилам традиционного лото. В лото играют две команды с равным числом игроков. Представитель команды выбирает из заранее подготовленного набора карточку с заданием зачитывает вслух. Если ответ, по мнению жюри, верный, то игрок заштриховывает одну клетку своего игрового поля. Выигрывает та команда, которая заштрихует раньше (больше) клетки своего поля.

**М**

**Марафон**

Цикл массовых мероприятий, объединенных общей тематикой. Спортивное название оправдывает преодоление некоего маршрута от старта к финишу, наличие препятствий, состязательный характер. Интеллектуальные вопросы и творческие задания, разнообразные конкурсы составляют программу библиотечного марафона, который может длиться несколько дней. В марафоне принимает участие большое количество читателей. См. также: Игра-путешествие.

**Мастерская радости**

Практическое занятие, где участники занимаются каким-либо видом творчества (рисованием, пением, танцем, музыкой, рукоделием, сочинением сказок и т. д.), позволяющее насладиться самим процессом творчества.

**Мастер-класс**

Одна из форм эффективного обучения, передача ученикам опыта, мастерства, искусства в точном смысле, чаще всего — путем прямого и комментированного показа приемов работы.

**Месячник**

Цикл мероприятий, проводимых в промежуток времени, равный месяцу (н-р, какая-либо ***общественная кампания***).

**Микрофон свободный (открытая трибуна)**

Ценностно-ориентированная деятельность детей в ситуации диалога на заданную актуальную тему, основанная на принципах демократии и плюрализма мнений. Передавая друг другу импровизированный микрофон (выходя к трибуне), читатели свободно высказывают свою точку зрения, задают острые вопросы. Выступления читателей должны быть краткими, небанальными, связанными с реальной жизнью. В целом достаточно 7–10 сообщений.

**Мини-студия**

Небольшое практическое занятие, обучающее каким-либо творческим приемам.

**Миниатюры**

Ряд художественных постановок малых размеров, отличающихся точностью и лаконичностью.

**Минута славы**

Мероприятие, где любой человек может показать свои уникальные способности, в библиотеке — конкурс на лучшего читателя.

**Минутка веселая**

Маленькое по времени веселое, развлекательное мероприятие.

**Минутки живописные**

Небольшое мероприятие, состоящее из нескольких частей, связанных тематически с творчеством и живописью.

**Минуты радостного чтения**

Небольшое мероприятие, посвященное чтению с удовольствием.

**Митинг**

Собрание для обсуждения каких-либо значимых вопросов, предполагающее демонстрацию взглядов в виде устных монологических выступлений отдельных ораторов.

**Мозаика**

Комплексное мероприятие, составленное из ряда малых мероприятий, развлекательного характера, разнообразных по форме и тематике.

**Мозговая атака**

Форма организации группы, когда в минимальные сроки каждый участник вносит устно свое предложение в общую копилку возможных форм и методов проведения дела, на основе которых возникает его окончательный вид.

**Мозговой штурм**

Эффективный метод коллективного обсуждения, творческий поиск решения проблемы, который осуществляется путем свободного выражения мнения участников и позволяет использовать свои интеллектуальные способности. Структура: определение проблемы, высказывания идей, отбор идей, развитие решений.

**Музей**

Мероприятие, рассказывающее о каких-либо редких фактах, сведениях.

**Мюзикл**

Музыкально-сценическая постановка, в котором переплетаются диалоги, песни, музыка, важную роль играет хореография.

***Н***

**Неделя информации**

Цикл мероприятий по определенной теме, которые проводятся в течение недели. Такие недели информации позволяют охватить вопрос целиком, открывая для посетителей новые формы подачи материала.

**Ностальгия**

Мероприятие, развлекательно-публицистического характера, посвященное прошлому.

***О***

**Обзор**

Краткое изложение каких-либо документов, расположенных в логической последовательности. Отдельным видом являются информационные обзоры, которые могут быть универсальными, тематическими, комплексными. Н-р, ***обзор-размышление, обзор-путешествие, обзор-шоу***.

**Обзор театрализованный**

Обзор с театрализованными элементами или включающий в себя небольшие инсценировки.

**Обзор-игра**

В ход обзора включаются игровые моменты, информация о книгах перемежается с фрагмента­ми игр.

**Обсуждение**

Массовое мероприятие, которое носит дискуссионный характер.

**Олимпиада**

Конкурсы, смотры художественной самодеятельности, народного творчества или соревнования на лучшее выполнение определённых заданий в какой-либо области знаний.

**Открытый микрофон (открытая трибуна)**

Ценностно-ориентированная деятельность детей в ситуации диалога на заданную актуальную тему, основанная на принципах демократии и плюрализма мнений. Передавая друг другу импровизированный микрофон (выходя к трибуне), читатели свободно высказывают свою точку зрения, задают острые вопросы. Выступления читателей должны быть краткими, небанальными, связанными с реальной жизнью. В целом достаточно 7—10 сообщений.

**Отчет творческий**

Мероприятие, посвященное анализу деятельности клуба перед посетителями, содержит спроектированный по  результатам работы перспективный план предстоящей деятельности на следующий период,  часто проводится в форме театрализованного представления.

**П**

**Панорама**

Мероприятие, широко и обзорно охватывающее какую-либо тему.

**Пати**

Слово «party» заимствовано из английского языка, а в нем, в свою очередь, появилось под влиянием французов. Оно означает вечеринку или прием, но имеет и другое значение – так называют группу, собранную для определенной цели – например, в онлайн-играх так называют команду игроков, собравшуюся для рейда или квеста.

Но нас интересует пати в значении «вечеринка». Причем это может быть вечеринка любого уровня, от торжественного приема до молодежной тусовки. Характер и сценарий целиком зависит от ее организаторов и участников.

Сценарий стандартной вечеринки всегда примерно одинаков и состоит из:- пре-пати – своеобразной вступительной части, когда гости, пришедшие немного раньше, присматриваются к собирающемуся обществу;

- основной части, включающей танцы, шоу-программу, конкурсы и все, что подсказывает фантазия устроителей вечеринки;

- афте-пати, на которое остаются только те, кто готов продолжать веселье дальше.

**Стафф-пати**

Этот вид вечеринок в Америке довольно распространен и пользуется популярностью, у нас же он только входит в моду.

Значительную часть участников стафф-пати (staffparty) составляют представители так называемых творческих профессий – певцы и музыканты, актеры, мимы и т.д. Они являются приглашенными гостями, однако по договоренности с устроителями демонстрируют собравшимся один из своих номеров.

В выигрыше остаются все: начинающие актеры и музыканты понемногу зарабатывают популярность, выступая на публике и заводя полезные знакомства, а хозяева вечеринки экономят на ее организации, так как не оплачивают шоу-программу ничем.

**Площадка**

Мероприятие на любую тему, проводящееся на улице на ограниченной территории.

**Подиум**

Мероприятие, содержащее в сценарии торжественный, величавый проход.

**Поле чудес**

Развлекательное шоу-игра. Состоит из 3 раундов, в каждом из которых участвуют по 3 игрока, финала и суперигры. Ведущий загадывает слово (редко словосочетание), указанное на табло, а по ходу игры даёт наводящие подсказки. Игроки по очереди крутят барабан. На барабане могут выпасть сектора с различным числом очков, которые игрок получит, если угадает букву, или специальные сектора: музыкальная пауза, приз, шанс, плюс, банкрот и т.д. В финал из каждого раунда выходит по 1 игроку. Выигравшему игроку дается право на суперигру: он должен угадать слово, открыв 3 любые буквы.

**Посиделки**

Собрание для неспешной беседы, как правило, на фольклорные или исторические темы или знакомства с народными традициями, могут сопровождаться каким-либо рукоделием, чаепитием. Н-р, ***литературные посиделки, фольклорные посиделки***.

**Постановка театрализованная (инсценировка)**

Постановка инсценированного представления литературного произведения.

**Праздник**

Массовое мероприятие, посвященное знаменательной дате или событию общенародного, традиционного, общешкольного или классного характера. Праздник, посвященной торжественной дате, включает в себя: торжественную часть (поздравление, приветствие, подведение итогов); концерт развлекательного характера, показ спектакля, сольные номера, игры, пародии, аттракционы. Н-р, праздник книги, праздник семейный, праздник фольклорный, праздник чтения.

**Праздник читательских удовольствий**

Праздничное мероприятие, включающее ряд литературных игр, презентаций книг, выставок и т.д., адресованное разным группам читателей.

**Представление**

Театральное или цирковое зрелище, спектакль. Могут быть: кукольное, музыкально-игровое, театрализованное, фольклорное и т.д.

**Презентация**

Это форма представления информации как с помощью разнообразных технических средств, так и без них. Как правило, представляются новые проекты, товары, услуги, идеи и т.п. В целом задача презентации – сделать так, чтобы ее объект заинтересовал аудиторию. Для этого составляется сценарий презентации, в соответствии с которым подбираются: компьютерная графика, видеоряд, раздаточный материал, цветовое и звуковое оформление и другие средства. Чем ярче, интереснее и необычнее презентация, тем лучше.

**Премьера**

Мероприятие, посвященное первому представлению чего-либо перед зрителями. Соответствует информационному характеру мероприятия. Нечто строгое, торжественное.

**Приключение**

Интересное мероприятие, сценарий которого составлен как захватывающее происшествие, цепь неожиданных событий для участников.

**Пресс-конференция**

Мероприятие, стилизованное под собрание представителей средств массовой информации, проводимое официальными лицами с целью информирования по актуальным вопросам; для беседы и ответов на их вопросы.

**Программа информационная**

Мероприятие, информирующее участников по какой-либо теме.

**Программа конкурсная**

Мероприятие, состоящее из нескольких конкурсов.

**Программа концертная**

Мероприятие, состоящее из концертных номеров.

**Промо-акция**

Акция, направленная на определенную целевую аудиторию с целью стимулирования сбыта товара или услуги, демонстрация продукции.

**PR-кампания (Паблик Рилейшенз)**

Рекламная компания, включающая разработку и комплексное использование рекламных средств, согласно единой идее воздействия на мнение и отношение общественности к рекламированному продукту.

**PRO-движение**

Рекламная компания по продвижению книги к читателю.

**Путешествия (дилижансы, экскурсии)**

Мероприятия в игровой форме. При подготовке путешествия необходима стилизация дороги или путешествия с обязательными остановками - станциями, опушками, островами, тропинками, домиками. Путешествия могут быть тематические, н-р, ***путешествие музыкальное***.

**Путешествие виртуальное**

Электронное или аудиовизуальное путешествие.

**Размышление / рассуждение**

Мероприятие, построенное как ряд тем на любую тему, изложенных в логически последовательной форме, и протекающее спокойно и неторопливо.

**Ринг**

Мероприятие, где в каждом «раунде» 2 участника один против другого отвечают на сложные вопросы зрителей, участниками могут быть известные люди, писатели, лучшие читатели.

***С***

**Скоморошинки**

Мероприятие, посвященное русскому народному юмору, комедийным и сатирическим рассказам, байкам, притчам.

**Слайд-программа**

Программа, состоящая из просмотра слайдов, фотографий на какие-либо темы с комментариями.

**Слайд-путешествие**

Программа, состоящая из просмотра слайдов, фотографий, посвященных путешествию куда-либо.

**Смотр-конкурс**

Публичный показ-конкурс результатов деятельности.

**Соревнование (состязание)**

Противоборство и конкурентная борьба между несколькими сторонами (командами, игроками) за достижение превосходства, (выигрыша, признания и т.п.).

**Спектакль**

**Это** произведение театрального искусства, которое создаётся на основе драматического или театрально-сценического произведения.

**Спор**

Мероприятие - столкновение мнений, в ходе которого одна из сторон (или обе) стремится убедить другую в справедливости своей позиции.

**Стол дискуссионный**

**К**руглый стол, носящий дискуссионный характер.

**Счастливый случай**

Интеллектуальная игра. В игре принимают участие три команды по 4 - 5 человек в каждой. Игра проводится в 4 гейма: блиц, «заморочки из бочки», «темная лошадка», «гонка за лидером». Выигрывает та команда, которая набрала больше очков.

***Т***

**Творческая лаборатория**

Мероприятие по обмену опытом, знаниями и т.д. в интересной, творческой форме.

**Театр**

Инсценировка произведения, с атрибутикой театрального пространства: декорации, ширма, кулисы и т.д.

**Театр кукольный**

Одна из разновидностей кукольного вида театрального искусства.

**Тир интеллектуальный**

Интеллектуальная игра, в игре принимают участие 2 или более участников (команд); атрибутика: мишени, разноцветные кружки (стикеры), обозначающие места попадания. Игра проводится в 3 и более этапов. На каждом этапе задается расстояние до мишени от 10 до 100 метров (сложность вопросов), каждый участник получает от 3 до 5 выстрелов (вопросов), правильность ответа означает меткость попадания (от 1 до 5 баллов). Выигрывает набравший больше очков

**Ток-шоу**

На обсуждение выносится какой-либо философский вопрос (например: что такое любовь?). Участникам предлагается обсудить несколько жизненных ситуаций, разыгранных актерами.

**Турнир**

Состязание, соревнование на разные темы 2 или более участников (команд), которое проводится в виде серии боев. Н-р, литературный турнир.

***У***

**Урок**

Форма организации обучения с целью овладения учащимися изучаемым материалом (знаниями, умениями, навыками, мировоззренческими и нравственно-эстетическими идеями).Н-р, урок танца, урок памяти. Может включать занимательные и игровые элементы. Н-р, урок веселый, урок занимательный, урок-игра, урок-путешествие, урок-сказка, урок-фантазия.

**Утренник**

Праздничное мероприятие, по определенной теме с целью привлечения новых читателей и пропаганды книги, библиотеки, чтения.

***Ф***

**Феерия**

Представление сказочного содержания, отличающееся пышной постановкой и сценическими эффектами. Волшебное, сказочное зрелище.

**Фестиваль**

Широкая общественная праздничная встреча, сопровождающаяся смотром достижений каких-нибудь видов искусства. Может быть на самые разные темы, н-р: фестиваль молодежной книги, фестиваль профессий, фестиваль здоровья.

**Форум**

Широкое представительное собрание, съезд.

**Флешмоб**

Это стихийное мероприятие, которое организует группа участников, привлекая внимание людей на короткий промежуток времени, в переводе слово означает «вспышка толпы». Группа людей, совершает одинаковые действия или движения. Это могут быть попытки поставить рекорд, исполнение песен, танцев.

Флешмоб доставляет удовольствие зрителям, которые ничего не ожидали, такое представление вызывает положительные чувства и поднимает настроение. Проведение этого мероприятия, не предполагает рекламу товара или действия политической партии, посыл идеи не должен быть агрессивным и опасным для людей. Главная задача – интересная идея и план проведения зрелища.

При планировании проведения флешмоба, надо определиться с идеей мероприятия, знать — какова цель задуманного. Заранее проводится репетиция действий. Это может быть интересный танец в людном месте, в то время, когда парень делает предложение девушке. Движения в танце должны быть синхронными и плавными

**Фото-кросс** - соревнование фотографов, гонка с тематическими и временными рамками. Самые талантливые и активные участники получают призы на церемонии награждения победителей, которая проходит после каждого фотокросса. Для определения победителей учитываются художественность; оригинальность; скорость; соответствие заданию. Н-р, фото-кросс «Город читает» - за определенное время снять фотографии читающих людей на улицах города.

***Х***

**Хит-парад** - парад популярности произведений или их авторовй, определяющийся в результате опроса.

**Хобби-клуб**

Клуб, объединяющий людей с определенным хобби (разновидность развлечения, некое занятие, увлечение, не несущее особой материальной выгоды).

**Хоровод**

Мероприятие, состоящее из следующих друг за другом небольших шуточных вопросов, заданий (н-р, хоровод вопросов) или повествующее о малых фольклорных жанрах (н-р, хоровод сказок, хоровод загадок).

**Хронограф**

Мероприятие–рассказ по годам о каких-либо исторических событиях, построенное по типу летописи.

**Хроники**  – рассказ о каких-либо событиях в хронологической последовательности.

***Ц***

**Церемония**

Беседы о прекрасном, об искусстве, литературе, живописи, о чайной чашке и т.д., сопровождаются рассказом о традициях, торжественным совершением чего-нибудь, обрядом по установленным правилам. Н-р, чайная церемония.

**Цикл встреч**

Несколько встреч, объединенных одной темой или автором.

***Ч***

**Чаепитие театрализованное**- вечер с угощением и элементами театрализации.

**Чародей-вечер** (под Новый год) – новогоднее представление (вечер), используется создание атмосферы чуда, волшебства.

**Час** – мероприятие, информирующее участников по любой теме. Н-р, час истории час хорошей литературы, час музыки, час познаний и открытий, час поэзии, час размышлений, час фантазии.

**Час вопросов и ответов**– мероприятие, проходящее в форме диалога и позволяющее задавать интересующие читателями вопросы и получать на них ответы.

**Час интересной книги**- отличие здесь будет в выборе самой книги. Книга должна быть не новой, а незаслуженно заботой или просто интересной, но вышедшей в свет в предыдущие годы.

**Час информации**- форма просветительной работы среди читателей, направленная на воспитание гражданской культуры молодежи, формирование ее кругозора, социальной зрелости.

**Час общения** – мероприятие, посвященное развитию навыков культуры общения и корректному обращению друг с другом.

**Чтения**— комплекс форм и методов пропаганды литературы по определенной теме. Чтения включают научно-практические конференции и семинары, вечера книги, книжные выставки, лекции, литературные вечера и устные журналы, библиографические обзоры. Чаще всего мероприятия проходят в течение нескольких дней. В проведении мероприятий могут принимать участие различные учреждения и общественные организации. Цель — пропаганда литературы и знаний. Могут быть тематические или для определенных групп пользователей, н-р, юношеские чтения, ломоносовские чтения.

***Ш***

**Шабаш**(на ночь всех святых) – мероприятие, посвященное мистической или экзотерической литературе, стилизованное под разгул нечистой силы, используется для работы с молодежной аудиторией.

**Школа**– цикл обучающих мероприятий, по заранее разработанной программе.

**Школа гениев** - цикл интеллектуальных мероприятий по разным темам.

**Школа общения** - цикл мероприятий, обучающих навыкам общения.

**Шоу** - яркое представление, рассчитанное на шумный внешний эффект, развлекательная программа с эффектным музыкальным и визуальным сопровождением.

**Шоу интеллектуальное** – яркая интеллектуальная развлекательная программа.

**Шоу-программа**– программа, состоящая из нескольких эффектных, ярких номеров.

**Шутка-минутка**– небольшое мероприятие, развлекательного и юмористического характера.

***Э***

**Экспресс-обзор (обсуждение)**– обзор (обсуждение), подготовленный или проведенный за короткое время.

**Экспромт**– мероприятие-импровизация или различного рода выступления, исполнения без предварительной специальной подготовки.

**Эрудит-шоу** – игра, организованная в форме викторины (конкурса знатоков) по различным предметам.

**Эскизы** – несколько небольших по размеру постановок, объединенных в одно мероприятие общей идеей или темой.

**Эстафета** – совместная деятельность группы участников, совершаемая в последовательности, определяемой сюжетом, сценарием, правилами.

**Эстет-шоу** – яркое представление, развлекательная программа, посвященная искусству, изящному, прекрасному.

**Этикет-класс** – мероприятие, посвященное обучению и закреплению правилам этикета.

**Этюд библиографический**- небольшое мероприятие, посвященное какому-либо отдельному вопросу библиографии, изучению её узкой темы.

**Экскурсия**

Выход, поездка, коллективное посещение достопримечательных мест, как правило, культурно-просветительного или учебно-демонстрационного характера. Тематика разнообразна. Требуется предварительная подготовка со стороны организатора и участников, а также инструктаж по технике безопасности и этикету.

**Экскурсия виртуальная**

Виртуальная экскурсия знакомит удаленных пользователей с тем или иным местом.

**Эрудит-шоу**

Игра, организованная в форме викторины (конкурса знатоков) по различным предметам.

**Эскизы**

Несколько небольших по размеру постановок, объединенных в одно мероприятие общей идеей или темой.

**Эстафета**

Совместная деятельность группы участников, совершаемая в последовательности, определяемой сюжетом, сценарием, правилами.

**Эстет-шоу**

Яркое представление, развлекательная программа, посвященная искусству, изящному, прекрасному.

**Этикет-класс**

Мероприятие, посвященное обучению и закреплению правилам этикета.

***Ю***

**Юбилей**- торжественно отмечаемая годовщина знаменательного события, жизни или деятельности какого-либо лица, существования учреждения, предприятия, организации и т. д. В библиотеке может быть: юбилей книги, юбилей жанра, юбилей писателя, юбилей библиотеки

**Юморина**- фестиваль юмора и сатиры; мероприятие, посвященное юмористической или сатирической литературе.

***Я***

**Ярмарка** – мероприятие, посвященное народным обычаям, праздникам с играми, забавами, песнями. Обязательно сопровождается выставкой, где осуществляется продажа демонстрируемой продукции.

**Ярмарка творческих идей** – акция, которая направлена на выявление проектов, способных внести в культурную жизнь учреждения новизну, креативность, способных повысить интерес различных слоев населения и общественных групп к культурным формам проведения досуга и самостоятельному творчеству, проводится в форме устных выступлений или медиа-презентации, рассказывающих о проектах, идеях.