

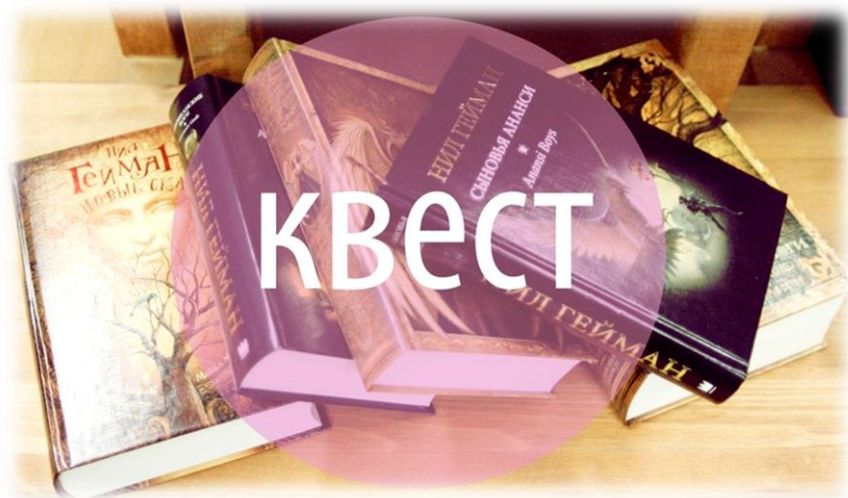


МБУК «ЦБ Алексеевского городского округа»
Центральная районная детская библиотека

Библиотечный **КВЕСТ**

*как современная форма
привлечения к чтению*

/методический дайджест/



2019г.

Квест - (англ. quest), или приключенческая игра (англ. adventure game) — один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком. Важнейшими элементами игры в жанре квеста являются собственно повествование и обследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий.

Основной упор проведения мероприятия /библиотечного, литературного квеста/ в *библиотеке* должен быть на книгу, чтение и первоисточник, а также на возможность добычи и использования найденной информации

***Инновационно-методический отдел
центральной городской библиотеки
им. Н. А. Некрасова МУК ЦБС г. Краснодара***

Сегодня квесты перестали быть деталью компьютерных игр. Их проводят в реальности по определенным правилам и сценарию специальные организации, специализирующиеся на квестах, библиотечные, образовательные, культурные учреждения.

Квест в реальности — это развлекательная игра для команды из нескольких человек, в специально подготовленном помещении. Для его прохождения необходимо применять логику, ловкость, координацию, умение работать в команде.

Библиотечный квест – игра для нескольких человек, как правило, основанная на одном или нескольких художественных произведениях, имеющая сценарий, маршрут и определенные правила. Нередко библиотеками проводятся краеведческие квесты, каждая остановка в маршруте которых соответствует памятному месту, достопримечательности города или населенного пункта. Такая игра в интересной форме по-новому рассказывает о городе, краеведческой литературе.

Цель библиотечного квеста: продвижение книги и чтения креативными средствами.

Методика организации и проведения квеста в библиотеке:

1. Выбор идеи/темы квеста.
2. Разработка концепции игры, легенды.
3. Составление сценария, заданий
4. Определяется состав участников и сотрудников (инициативной группы), ответственных за маршруты.
5. Составляется общая карта игры, проводится окончательная редакция
6. Рекламирование квеста (устная реклама, листовки, афиша, индивидуальные приглашения, размещение объявления на сайте, в социальных сетях)
7. Внутреннее оформление помещения библиотеки в соответствии с выбранной темой.
8. Проведение игры.

В качестве призов (бонусов) могут быть как традиционные для таких мероприятий книги, диски, фирменные блокноты, ручки, сладкие подарки, так и креативные: «карта сокровищ», собранная после прохождения квеста, фотография в костюме, с героями квеста (при наличии технических возможностей).

Сценарий библиотечного квеста

Сценарий объединяет сюжетными линиями точки, в которых выполняются задания. Игра может проходить в форме театрализации, экскурсии, маршрута (в этом случае составляется маршрутный лист или карта) или объединять все названные варианты. Сюжет квеста (легенда) объединяет задания, героев, оформление. Итогом игры может быть составление карты, пазла, фразы, накопление баллов или артефактов.

Задания могут быть разноплановыми, в зависимости от центральной, объединяющей игру, легенды:



- интеллектуальные (знание текста определенного произведения, разгадывание кроссворда, головоломки, ребуса, детективной задачи, шифра);
- ориентировочные (найти подсказку, выход, маршрут на карте, место в книге);
- технические (собрать что-либо, например, макет, письмо);
- спортивные (допрыгнуть до чего-либо, попасть в цель, пройти сквозь «охранные лучи», не задев их);
- творческие (составить коллаж персонажа, эпохи, нарисовать книжную обложку).

Правила прохождения квеста варьируются организаторами и оглашаются до начала проведения игры:

1. Игра начинается одновременно для всех участников по какому-то условному знаку (слово ведущей, удар гонга, взмах флажка). Далее озвучивается легенда, где уже могут быть подсказки, раздаются (при необходимости) маршрутные листы, карты, фрагмент пазла или фразы.

2. Контроль прохождения заданий устанавливается ведущей или отметкой в карте, путевом листе, карточке участника.

3. За нарушение правил игры, отклонения от маршрута, команды полагается штраф – дополнительный вопрос (задание), наделение участника игровыми функциями (например, роль совы, почтового голубя) или исключение из игры.

4. Окончанием игры является прибытие первой или последней команды на конечный пункт и оценка результатов или удар гонга, извещающий, что время закончилось (в этом случае подсчет баллов/ результатов производится, исходя из сделанного на настоящий момент).

Примеры библиотечных квестов

Библиокевст «Прогулки во времени» Межпоселенческой библиотеки Темрюкского района Краснодарского края. Сквозной темой квеста стал «Переход



времени». Две команды «Легенда» и «Поколение XXI века по условиям игры собирали ключевую фразу, последовательно двигаясь по этапам, выполняя при этом различные задания: активные, логические, поисковые. Так, на этапе «Библиотека», командам, для того чтобы собрать фрагменты ключевой фразы, необходимо было пройти несколько творческих испытаний, используя при этом поиск книг по традиционному и электронному каталогу, задействовать Интернет-источники, электронные энциклопедии и другие технические возможности библиотеки. Задания проходили в библиотеке, у кинотеатра «Тамань», в сквере им. А.Ф. Куемжиева, у дуба, посаженного около библиотеки. Все задания были связаны с книгой, библиотекой и временем. Со сценарием и заданиями можно ознакомиться, пройдя по ссылке: http://www.bibliotemryuk.ru/struktura-biblioteki/metodiko-bibliograficheskiy-otdel/metodicheskaya-kopilka/metodicheskaya-kopilka_58.html.

Центральная библиотека г. Анива провела хоррор-квест «После заката: сумерки в библиотеке» в рамках «Библионочи». Участникам предлагалось пройти вместе с ведущим - сталкером по мрачным лабиринтам, оформленным по мотивам книг жанра «хоррор». Сквозная идея мероприятия, - по ночам в библиотеке оживают персонажи, и не все из них – добропорядочные и человеколюбивые граждане Книжной страны. Чтобы с честью выйти из Книжных лабиринтов, предлагалось выполнить необычные задания. Со сценарием можно ознакомиться по ссылке: http://www.anivalib.ru/index.php?option=com_content&view=article&id=139:2011-11-07-01-39-01&catid=10:profi&Itemid=26 .



Квест-игра «Вокруг да около ... библиотеки».

В квесте участвует равное количество членов команд. Команды проходят одинаковые этапы, но в разной последовательности, чтобы не допустить их пересечения на маршруте.

Команды выбирают капитана, который осуществляет связь с организатором. Затем командам присваивается название. Участникам выдаются опознавательные знаки: эмблемы, значки, ленточки разного цвета, др.

Организатор озвучивает повод, по которому все здесь собрались, легенду и условия игры. Напоминает о технике безопасности и правилах дорожного движения, поскольку некоторые этапы квеста проходят на улице. Организатор может выдать номер своего телефона капитанам команд, чтобы контролировать прохождение пути, оказывать консультации по вопросам прохождения этапов или выполнения заданий, т.п.

Цель квеста – собрать ключевую фразу. Выигрывает та команда, которая сделала это первой. Командам выдаются маршрутные листы (пустые), в которых фиксируются названия этапов, ставится отметка о его прохождении.

Маршрутный лист.

Команда:

Начало игры (час, минуты):

Название этапа	Отметка о прохождении этапа
I этап « _____ »	
II этап « _____ »	
III этап « _____ »	
IV этап « _____ »	
Ключевая фраза:	

Окончание игры (час, минуты):

На каждом этапе находятся модераторы, которые следят за правильностью выполнения заданий и выдают участникам фрагмент ключевой фразы за правильное их выполнение, а также подсказку, где находится следующий этап. Если команда затрудняется в ответе или отвечает неправильно, то «фрагмент» ключевой фразы не выдаётся. Однако, подсказку на то, где находится следующее задание, команды получают в любом случае.

После того, как будут собраны все фрагменты, команды встречаются в библиотеке (одна – в читальном зале, другая – на абонементе), чтобы собрать из отдельных частей всё высказывание. Капитаны команд отдают заполненные маршрутные листы организатору, который фиксирует время завершения всех заданий. Затем все команды собираются в читальном зале для подведения итогов и награждения победителей.

Маршрут

Ключевая фраза: «Если ты/ выстрелишь в/ прошлое/ из пистолета/ будущее/ выстрелит/ в тебя/ из пушки». (Расул Гамзатов «Мой Дагестан»).

Маршрут 1-й команды

1. Библиотека
2. Дуб
3. Кинотеатр
4. Сквер

Маршрут 2-й команды

1. Кинотеатр
2. Сквер
3. Дуб
4. Библиотека

Команды начинают прохождение маршрута от здания библиотеки. Общая цель для двух команд - получить первую подсказку.

ЗАДАНИЕ: собрать на территории перед библиотекой по 4 фрагмента разного цвета (напр., 1 команда – оранжевого, 2 команда - зелёного). Из фрагментов собрать слово, указывающее, где находится первое задание:

для 1-й команды – «БИБЛИОТЕКА», для 2-й команды – «КИНОТЕАТР».

Задания для 1-ой команды

ЭТАП «БИБЛИОТЕКА»

1 задание (одинаковое для двух команд)

Он есть в любой библиотеке. Чтобы узнать, что это, разгадайте кроссворд:

				1	К	н	и	г	а			
2	а	н	н	о	т	А	ц	и	я			
3	и	л	л	ю	с	Т	р	а	ц	и	я	
				4	А	в	т	о	р			
5	э	н	ц	и	к	Л	о	п	е	д	и	я
6	б	и	б	л	и	О	т	е	к	а		
		7	к	н	и	Г	о	м	а	н		

- 1) Печатное издание в виде сброшюрованных и заключённых в переплётную крышку листов объёмом не менее 48 страниц.
- 2) Краткое изложение содержания книги.
- 3) Рисунки на обложке или внутри книги.
- 4) Лицо, создавшее произведение или принимавшее участие в его создании.
- 5) Издание, относящееся к справочной литературе
- 6) Учреждение, которое собирает, хранит и предоставляет всем желающим источники информации.
- 7) Любитель книг.

Разгадав кроссворд, команда получает, во-первых, подсказку, что следующий вопрос находится у каталога, во-вторых, 1-й фрагмент ключевой фразы.

2-е задание

- О ком идёт речь?

«Это было странное, загадочное существо – Царскосельский лейб-гусар... Он подражал в стихах Пушкину и Байрону, и вдруг начал писать нечто такое, где он никому не подражал, зато уже почти целый век хочется подражать ему». (А.Ахматова)

В.Брюсов в своём стихотворении так писал об этом поэте:

Казался ты и сумрачным и властным,
Безумной вспышкой непреклонных сил;
Но ты мечтал об ангельски-прекрасном,
Ты демонски-мятежное любил!

- Узнайте по каталогу, сколько в библиотеке книг этого автора?

- Найдите в фонде библиотеки произведение, принадлежащее перу этого поэта, которое упоминается в стихотворении В.Брюсова.

(Ответ: М.Ю. Лермонтов, 28 книг, поэма «Демон»).

За правильный ответ команды получают 2-й фрагмент ключевой фразы. Затем члены одной команды находят том из полного собрания сочинений М.Ю. Лермонтова, в котором содержится поэма «Демон». Внутри книги новое задание. (Возможна подсказка библиотекаря по поиску полного собрания сочинений Лермонтова).

3-е задание

С помощью ИНТЕРНЕТа и электронных справочников ответьте на следующие вопросы:

Из первых букв ваших ответов должно получиться слово, являющееся фрагментом нужной вам ключевой фразы.

1) Назовите произведение А.С. Пушкина, где рассказывается о мистической тайне трех карт? (Пиковая дама)

2) Как называется произведение Даниэля Дефо отрывок, из которого приведен ниже?

«...С того же дня я начал учить его необходимым словам. Прежде всего, я сообщил ему, что буду называть его Пятницей (я выбрал для него это имя в память дня, когда спас ему жизнь). Затем я научил его произносить мое имя, научил также выговаривать "да" и "нет" и растолковал значение этих слов...»
(Робинзон Крузо)

3) Как начинается стихотворение Николая Некрасова «Крестьянские дети»?

(Опять я в деревне. Хожу на охоту, пишу мои вирши - живётся легко. ...)

4) Назовите фамилию советского писателя, которому в 1965 году была присуждена Нобелевская премия по литературе с формулировкой «За художественную силу и цельность эпоса о донском казачестве в переломное для России время». (Шолохов)

5) Назовите автора данных старок: «Тамань - самый скверный городишко из всех приморских городов России. Я там чуть-чуть не умер с голода, да еще вдобавок меня хотели утопить...»
(Лермонтов)

6) Назовите фамилию легендарного пушкинского Евгения.
(Онегин)

7) Какое имя в России получила немецкая принцесса Софья Фредерика Августа Анхальт-Цербстская, кроме того, являвшаяся автором многих беллетристических, драматургических, публицистических, научно-популярных сочинений и «Записок». (Екатерина II)

Ответ: должно получиться слово «ПРОШЛОЕ»

Выполнив это задание, команда получает 3-й фрагмент ключевой фразы и четвёртое задание.

4-е задание

Выставка-ребус

Зашифрована фраза: «Всё хорошее сделано лучшими» (В.Лукьянов)

За правильное выполнение задания команда получает 4-й фрагмент ключевой фразы и следующее задание.

5-е задание.

Сколько лет пролежал на печи известный богатырь Илья Муромец? (30 лет и 3 года) Если команда затрудняется ответить, то ответ можно найти в книге.

Правильно выполнив задание, команда получает 5-й фрагмент ключевой фразы и новую подсказку, где находится следующее задание.

Подсказка, указывающая, где находится следующее задание:

«М.Ю. Лермонтов называл эти деревья «часовыми века», древние славяне – «Перуновым деревом». Они служат символом мощи, крепости, мудрости, долголетия и благородства. (ДУБ)

ЭТАП «ДУБ»

У «библиотечного» дуба команды получают **6-е задание.**

Расшифруйте высказывание, которое принадлежит известному древнегреческому драматургу Менандру.

5 13 1 9 10 12 7 6 1 8 3 5 7 1 2 5 14 1 13 7 11 4 .

Ключ: 1Е, 7А, 13Р, 2Т, 3И, 9М, 4Ы, 10Я, 5В, 12З, 6Л, 8Ч, 14С, 11Н

Ответ: Время залечивает все раны.

За правильный ответ команда получает 6-й фрагмент ключевой фразы и новую подсказку, указывающую на то, где искать очередное задание.

Подсказка, указывающая, где находится следующее задание: «Этот человек имеет прямое отношение к тому зданию, возле которого находится камень, поставленный на месте будущего

памятника в его честь. Кроме того, он известен как поэт и исполнитель собственных песен. Его перу принадлежит в том числе «Песня о времени».

Чистоту, простоту мы у древних берём,
Саги, сказки – из прошлого тащим, -
Потому что добро остаётся добром –
В прошлом, будущем и настоящем!»
(В.С. Высоцкий, КИНОТЕАТР «ТАМАНЬ»)

ЭТАП «КИНОТЕАТР»

У кинотеатра команда получает **7-е задание**.

Разгадать шарады.

1) Три буквы облаками реют,
Две видны на лице мужском,
А целое порой белеет «В тумане моря голубом». (ПАР-УС)

2) Начало деревом зовется,
Конец - читатели мои,
Здесь в книге целое найдется,
И в каждой строчке есть они. (БУК-ВЫ).

За правильный ответ – 7-й фрагмент ключевой фразы. Независимо от ответа команде выдаётся очередная подсказка.

Подсказка, указывающая, где находится следующее задание: «Это место предназначено для кратковременного отдыха пешеходов». (СКВЕР)

ЭТАП «СКВЕР»

8-е задание.

«Фразы-перевёртыши». Разгадайте пословицы, зашифрованные антонимами:

1. Новый враг хуже старых трех. – Старый друг лучше новых двух.
2. Гусь никогда чистоты не спрячет. – Свинья всегда грязь найдёт.
3. Есть хорошее с плохим. - Нет худа без добра.
4. Безделье любителя пугает. - Дело мастера боится.
5. У честного человека ботинки промокают. - На воре шапка горит.

За правильное выполнение задания, команда получает последний, 8-й фрагмент ключевой фразы.

Когда фрагменты будут собраны, команда возвращается в библиотеку для того, чтобы собрать всё высказывание, заполнить до конца маршрутные листы.

Задания для 2-ой команды

ЭТАП «КИНОТЕАТР»

После того, как команда получила первое направление, собрав из фрагментов слово «КИНОТЕАТР», она отправляется за заданием к кинотеатру. Там от модератора члены команды получают **1-е задание**.

Разгадать шарады

1. Начало - голос птицы.

Конец - на дне пруда,

А целое в музее

Найдете без труда. (КАР-ТИНА)

2. Мой первый слог найдешь тогда,

Когда в котле кипит вода,

Местоименье — слог второй,

А в целом - школьный столик твой. (ПАР-ТА)

Выполнив правильно задание, команда получает 1-й фрагмент ключевой фразы. Независимо от результата ведущий выдаёт очередную подсказку, указывающую на то, где можно получить следующее задание.

Подсказка, указывающая, где находится следующее задание: «На этой игровой площадке особенно любят проводить время дети». (СКВЕР).

ЭТАП «СКВЕР»

2-е задание

«Фразы-перевёртыши». Разгадайте пословицы, зашифрованные антонимами.

1. Пусть будет один доллар, чем не будет ни одного врага. – Не имей 100 рублей, а имей 100 друзей.

2. Борщ сметаной поправишь. – Кашу маслом не испортишь.

- 3.Лучше сладкой черешни. – Хуже горькой редьки.
4.Меси тесто, когда холодное. – Куй железо, пока горячо.
5.Приноси чистоту во двор. – Не выноси сор из избы.
За правильный ответ – 2-й фрагмент ключевой фразы, а также новую подсказку.
Подсказка, указывающая, где находится следующее задание:
«Легендарное пушкинское древо...». (ДУБ)

ЭТАП «ДУБ»

У «библиотечного» дуба команды получают **3-е задание**.
Расшифруйте высказывание, которое принадлежит известному древнегреческому философу Гераклиту.

1 4 2 3 5 6 2 3 1 4 2 7 5 9 8 5 3 4 8.

Ключ: 1В 4С 8Я 3Т 5Е 2Ё 7М 6Ч 9Н

Ответ: Всё течёт, всё меняется.

За правильный ответ команда получает 3-й фрагмент ключевой фразы подсказку на следующий этап.

Подсказка, указывающая, где находится следующее задание:
«Это учреждение, одно из назначений которого хранить «память человечества». Самое известное возникло в Древнем Египте и называлось «Аптекой для души». (БИБЛИОТЕКА)

ЭТАП «БИБЛИОТЕКА»

В библиотеке команда получает **4-е задание**.

Он есть в любой библиотеке. Чтобы вспомнить, как это называется, разгадайте кроссворд. (Смотрите задание 1 для команды)

Разгадав кроссворд, команда получает, во-первых, подсказку, что следующий вопрос находится у каталога, во-вторых,

4-й фрагмент ключевой фразы.

5-е задание.

- О ком идёт речь?

«Русский учёный и поэт 18 века, который, скрыв своё крестьянское происхождение, в 1730 году поступил в славяно-

греко-латинскую академию». А.С. Пушкин так отзывался о нём: «... был великий человек. Он создал первый университет. Он, лучше сказать, сам был первым нашим университетом».

- С помощью каталога узнайте, сколько в библиотеке книг этого автора.

-Найдите в фонде библиотеки произведение этого поэта, посвящённое восшествию на престол императрицы, в правление которой и был создан первый университет.

(Ответ: М.В. Ломоносов, 5 книг, «Ода на день восшествия на престол Ея Величества государыни Императрицы Елисаветы петровны 1848 года»).

За правильный ответ команда получает 5-й фрагмент ключевой фразы. Затем находит в фонде книгу М.В. Ломоносова. Внутри книги новое задание.

6-е задание.

С помощью ИНТЕРНЕТа и электронных справочников ответьте на следующие вопросы:

Из первых букв ваших ответов вы сложите слово, являющееся фрагментом нужной вам ключевой фразы. (Смотрите задание 3 для 1 команды).

Выполнив это задание, команда получает 6-й фрагмент ключевой фразы и седьмое задание.

7-е задание

Выставка-ребус

Зашифрована фраза: «Кому на Руси жить хорошо».

За правильный ответ команда получает последний, 7-й фрагмент ключевой фразы и восьмое задание.

8-е задание.

Сколько лет рыбачил старик из сказки о золотой рыбке? (33 года)

Ответ можно найти в книге.

Правильно выполнив задание, команда получает 8-й (последний) фрагмент ключевой фразы.

Собрав все фрагменты, команда приступает к складыванию фразы в целом. Ответ фиксируется в маршрутном листе и передаётся организатору.

Для подведения итогов команды, их болельщики и просто гости библиотеки собираются в читальном зале.

Заключительное слово ведущего.

«Если ты выстрелишь в прошлое из пистолета, будущее выстрелит в тебя из пушки», - это мудрое высказывание принадлежит известному дагестанскому писателю Расулу Гамзатову. Я думаю, что никто не будет оспаривать тот факт, что, только не забывая о своём прошлом, можно понять настоящее и построить такое будущее, о котором мы мечтаем. А библиотека, как место хранения «памяти человечества», может стать таким проводником из прошлого в будущее.

Мы поздравляем команды за активное участие в игре, и надеемся, что сегодня библиотека раскрылась перед вами новыми гранями и вы будете приходить к нам снова и снова.



**БУКОО «Библиотека
им. М. М. Пришвина»**

Издание «Путешествие по Книжному океану» содержит методические рекомендации для работников библиотек по организации квест-игры для пользователей старшего школьного возраста. В Приложении представлены словарики терминов; тексты плакатов для флэш-моба, речёвки, слоганы; список мультипликационных фильмов на морскую тему; перечень книжных выставок, маршрутные карты и т.д.
<http://www.prishvinka.ru/kolegi/2013/kvest.pdf>

Квест-игра «Путешествие по Книжному океану»

Вся библиотека в этот день представляет собой морской корабль, где каждый отдел представляет собой остров или архипелаг. У главного входа собираются ведущие и набирают группу по 10 человек, если участников небольшое количество, можно привлечь всех присутствующих. Группа участников игры, сопровождаемая капитаном, следует по определённому маршруту.

Команде выдаются маршрутные карты с указанием этапов, где предстоят испытания. Чтобы разыскать определённый остров, следует использовать указатели, развешанные на стеллажах, стенах (например, стрелка с названием отдела). Указатели-стрелки могут находиться в разных местах: на книжной выставке, на самой верхней полке стеллажа, на столе и т.д.

Выполнив задания в каждом отделе, участники получают одно слово из фразы. В завершение участники должны собрать из полученных слов фразу, пользуясь определённой подсказкой.

В конце игры участники получают «клад» - сундук сокровищ.
Реквизит:

1. Маршрутная карта с обозначением этапов. Если в игре участвуют две команды, то необходимы две карты
2. Записки с заданиями и алгоритмом их выполнения к каждому этапу.
3. Бутылка из стекла с запиской
4. Стрелки с указанием маршрута и этапов
5. Сундук (или рундук) с сокровищами, роль сокровищ могут выполнять книги или сладкие призы;

6. Рыбки из воздушных шариков; стилизация «острова» - цветы, «океана» - ракушки, галька, «водоросли»; рисунки на морскую тему; книжные выставки морской тематики, рыболовная сеть – всё то, что придаст библиотеке вид моря;

7. Соответствующая форма участников: матроски, джинсы, банданы, чёрная повязка на глаза. Ведущим с «островов» достаточно быть одетыми в яркие сарафаны и украшения. Капитан – в стилизованном морском кителе и фуражке.

8. В читальном зале можно устроить просмотр мультфильмов на морскую тему. В ходе игры можно использовать музыку и песни из мультфильмов

9. Книжные выставки фотосессия у выставки (например, в пиратской шляпе или с изображением пирата).

10. Карточки разного цвета (в последовательности расположения цветов в радуге) со словами, из которых следует составить предложение.



Квест-игра "Найди книгу"

Цель: развивать любознательность и интерес к чтению книг; обогащать словарный запас учащихся; воспитывать внимательного читателя и любовь к книгам, умение работать в команде.

Игра рассчитана на учащихся 5-6 классов. В качестве часовых и «станционных смотрителей» могут быть учащиеся старших классов. Учащиеся получают опережающее задание: подготовить название команды, девиз, эмблему, соответствующие теме мероприятия; перечитать сказки А.С.Пушкина, басни И.А.Крылова; в качестве домашнего задания подготовить инсценировку басни.

Оборудование: маршрутный лист для каждой команды, пазлы, вещи для «Бюро находок», призы (книги)

Маршрутный лист (выполнен в виде сказочной карты с отмеченным на ней станциями) каждой команде выдается с учетом того, что они не должны пересекаться на одной и той же станции – игра идёт одновременно для всех команд. Например, 1 команда идет по маршруту: Бюро находок – Пазлы-слова – Сказки А.С.Пушкина – Пазлы-иллюстрации – Басни И.А.Крылова - Цифры, 2 команда: Пазлы-слова - Сказки А.С.Пушкина – Пазлы-иллюстрации – Басни И.А.Крылова- Цифры – Бюро находок и т.п.

Учащиеся-болельщики, не принимающие участия в игре, остаются в актовом зале и выполняют следующие задания: готовят иллюстрацию к произведению (задание получают капитаны при жеребьёвке), отвечают на вопросы викторины. Полученные ими баллы суммируются с результатами команды при подведении итогов.

К маршрутному листу прилагается таблица:

Станция	Кол-во правильных ответов

Станции могут быть расположены в разных уголках школы: в библиотеке, в начальной школе, в кабинете литературы, в спортивном зале, в музыкальном классе, в актовом зале.

Возле каждой станции стоит часовой и задает каждой команде загадку. После того, как получен правильный ответ, команда попадает на нужную ей станцию. Правильные ответы фиксируются членами жюри в командном маршрутном листе.

Время нахождения на станциях ограничено - 5 минут.

Загадки часовых:

Хоть не шляпа, а с полями,
Не цветок, а с корешком.
Разговаривает с нами
Всеми понятным языком. *(Книга)*

Вам выражения знакомы:
Про первый блин, что вечно комом,
Про сор, что из избы несут...
Как их в народе все зовут? *(Пословицы)*

Белое поле, Черное семя, Кто его сеет - Тот и радуется. *(Письмо)*
Новый дом несущ в руке, Дверцы дома - на замке. Тут жильцы
бумажные, Все ужасно важные. *(Портфель, книги, тетради)*
Короткая фраза, где звуки похожи. Ее мы частенько промолвить не
можем. Тренирует нам дикцию, с рифмой бывает. Как называется?
Кто отгадает? *(Скороговорка)*

При подготовке к мероприятию необходимо нарисовать (распечатать) свитки, изготовить пазлы-иллюстрации, пазлы-буквы, подобрать вещи для Бюро находок, продумать оформление всех станций.

ХОД ИГРЫ.

Этап первый. Представление команд (название, девиз. Например, «Крылья» - «Если много ты читаешь, в жизни крылья обретаешь!», «Чародеи» - «Как только палочкой взмахнём, ответ на всё тотчас найдём»)

Капитанам вручают свитки. Они возвращаются к командам, чтобы прочитать и дать ответ. Команда, давшая ответ первой, получает дополнительное очко и возможность выбрать маршрутный лист.

«Дорогие мои друзья!

Я попал на необитаемый остров и очень нуждаюсь в вашей помощи. Для того чтобы спасти меня, вы должны пройти нелёгкий путь, продемонстрировать смелость и знания истинных ценителей русского слова, великой литературы.

Тот, кто первый вспомнит моё имя, отправится в это путешествие по самому краткому пути.

(Робинзон Крузо, герой Д.Дефо)»

Этап второй. Команды отправляются по разным станциям, чтобы не мешать друг другу решать поставленные задачи. Ответив правильно на вопросы, они получают дальнейшие указания по маршруту.

СТАНЦИЯ 1. Сложи ПАЗЛЫ

(иллюстрацию к художественному произведению можно распечатать самостоятельно), угадай автора и название книги: Барон Мюхгаузен (Р.Распе), Остров сокровищ (Р.Л.Стивенсон), Гарри Поттер (Джоан Роллинг). За полный правильный ответ (сложенная картинка, название книги, автор) – 3 балла.

СТАНЦИЯ 2.

Блиц-турнир. Команда отвечает на вопросы по сказкам А. С. ПУШКИНА

1. Сколько лет рыбачил старик?(тридцать лет и три года)
2. К кому обратился царь Дадон с просьбой о помощи? (Золотому петушку)
3. За какую плату согласился работать Балда у попа? (за 3 щелчка)
4. Сколько времени была старуха царицей? (две недели: «вот неделя, другая проходит»)
5. Сколько раз кинул старик невод, прежде чем поймал золотую рыбку?(3 раза)

6. На каком острове выстроил свой дворец Гвидон, сын царя Салтана? (на острове Буяне)
7. За сколько лет должен был собрать Балда оброк с чертей?(за 3 года)
8. Какие чудеса были на чудном острове у князя Гвидона? (белка-чудесница, 33 богатыря, царевна-лебедь)
9. К кому обращался королевич Елисей с просьбой о помощи? (солнце, месяц, ветер)
10. В кого превращался царь Гвидон, чтобы повидать отца, царя Салтана? (Комара, муху, шмеля)

За все задания - 10 баллов, за каждый неполный ответ – 0,5 баллов

СТАНЦИЯ 3. БАСНИ.

Продолжи ставшие крылатыми строки из басен И.А.КРЫЛОВА.

1. А Васька слушает... (да ест)
2. А вы, друзья, как ни садитесь... (Все в музыканты не годитесь).
3. Беда, коль пироги начнет печи сапожник... (А сапоги тачать пирожник)
4. Кукушка хвалит петуха... (За то, что хвалит он кукушку)
5. Лебедь рвется в облака, Рак пятится назад... (А Щука тянет в воду)
6. Наделала синица славы... (а моря не зажгла)
7. Ты всё пела? Это дело... (Так поди же, попляши!)
8. Ай, Моська, знать... (она сильна, коль лает на слона)
9. Недаром говорится... (что дело мастера боится)
10. Услужливый дурак... (опаснее врага)

За ответы на все вопросы – 10 баллов (за каждый – 1 балл)

СТАНЦИЯ 4. БЮРО НАХОДОК.

Кто из литературных героев потерял эти вещи? Назовите автора и название сказки.

1. Полено (папа Карло, А.Толстой «Приключения Буратино или Золотой ключик»)
2. Азбука (Буратино, А.Толстой «Приключения Буратино...»)

3. Хрустальный башмачок (Золушка, Г.Х.Андерсен «Золушка»),.
4. Красная шапочка (Красная шапочка, одноименная сказка Ш.Перро)
5. Цветок («Цветик-семицветик» В.Катаев)
6. Восточные башмачки с загнутыми носами (Маленький Мук, одноименная сказка В.Гауфа)
7. Лампа (Л.Лагин «Старик Хоттабыч»)
8. Горошина (Г.Х. Андерсен «Принцесса на горошине»)
9. Шляпа (Джоан Роллинг. Гарри Поттер)
10. Яблоко (мачеха, А.С.Пушкин. «Сказка о мертвой царевне»)

За полный правильный ответ (имя героя, название сказки, имя автора) – 1 балл, за неполный ответ – 0,5 баллов

СТАНЦИЯ 5. Буквенные ПАЗЛЫ.

Составьте из букв название художественного произведения. Назовите имя автора.

РУСЛАН И ЛЮДМИЛА (ПУШКИН)

За полный правильный ответ – 2 балла

СТАНЦИЯ 6. ЦИФРЫ в литературе.

Назовите художественные произведения, в названиях которых есть числа.

За каждый ответ 1 балл. За неполный ответ – 0,5 балла.

Например, сказка «Три поросенка», книги Ж.Верна «40 лье под водой», «80 дней вокруг света», А.Дюма «Три мушкетера».

Этап третий.

Команды сдают жюри маршрутные листы. Подсчитываются очки, сопоставляется время прохождения этапов.

Команды демонстрируют домашнее задание (инсценировку басни, сказки)

Проводится награждение.

***Суркова Наталья Сергеевна
ведущий библиотекарь отдела обслуживания
дошкольников и школьников младшего возраста
ГБУК НСО "Областная детская библиотека"
г. Новосибирск***

Квест по библиотеке «Знаем, бывали!»

Литературный квест - это один из вариантов игры-поиска, столь популярной в наше время в подростковой среде. Маршрут литературного квеста связан с сюжетом и героями предложенных для чтения книг. Каждая остановка в маршруте - это отделы библиотеки, где предстоит выполнить свои задания или ответить на вопросы викторины. Эта игра не только знакомит участников с новыми интересными книгами, но и помогает им лучше узнать творчество писателей, художников.

Цель: развивать любознательность и интерес к чтению книг; обогащать словарный запас учащихся; воспитывать внимательного читателя и любовь к книгам, умение работать в команде.

Оборудование: маршрутный лист для каждой команды (маршрутный лист выполнен в виде сказочной карты с отмеченными на ней станциями, выдаётся каждой команде с учетом того, что они не должны пересекаться на одной и той же станции – игра идёт одновременно для всех команд).

Пояснения: Игра длится примерно 1 час. В сценарии собраны возможные оформления станций. Остановка на одной станции 7 – 10 минут. Станции можно убрать, можно придумать дополнительные.

Заранее нужно приготовить пазлы, собирая которые в конце квеста, ребята должны получить картинку – эмблема библиотеки. На каждой станции ребята получают в свой конверт один пазл от общей картинке. То есть картинку делим на столько пазлов, сколько станций будет в игре.

Детей встречает ведущий библиотекарь, он же направляет команды по станциям и помогает ориентироваться в

ходе квеста. Перед началом квеста каждая команда получает маршрутный лист и конверт для пазлов.

Библиотекарь:

Собрались все дети в круг
Ты мой друг и я твой друг
Крепче за руки возьмемся
И друг другу улыбнемся.

Итак, друзья! Отправляемся в путь! Нас ждут интересные встречи, познавательные задания и весёлая игра!

СТАНЦИЯ 1. «Сложи ПАЗЛЫ» (проходит в *отделе автоматизации*)

Библиотекарь заранее готовит онлайн-пазлы на компьютере. Приготовленную онлайн-игру выводит на большой интерактивный экран. Ребятам по очереди предстоит собирать по пазлу, пока не получится иллюстрация из книги. Далее необходимо угадать автора и название книги по иллюстрации.

Получают первый пазл.

СТАНЦИЯ 2. «БЮРО НАХОДОК» (проходит в комнате сказок)

- Кто из литературных героев потерял эти вещи? Назовите автора и название сказки:

(можно предметы распечатать и показывать как картинки, можно показывать на экране, можно подобрать реальные вещи)

- Полено (папа Карло, А. Толстой «Приключения Буратино или Золотой ключик»)
- Азбука (Буратино, А. Толстой «Приключения Буратино...»)
- Хрустальный башмачок (Золушка, Г. Х. Андерсен «Золушка»)
- Красная шапочка (Красная шапочка, одноименная сказка Ш. Перро)
- Цветок («Цветик-семицветик» В. Катаев)
- Восточные башмачки с загнутыми носами (Маленький Мук, одноименная сказка В. Гауфа)
- Лампа (Л. Лагин «Старик Хоттабыч»)
- Горошина (Г.Х. Андерсен «Принцесса на горошине»)

- Шляпа (Джоан Роллинг. «Гарри Поттер»)
- Яблоко (мачеха, А.С.Пушкин. «Сказка о мертвой царевне»)

Получают второй накл.

СТАНЦИЯ 3. «Стихи пишу сам» (встреча проходит в отделе искусств)

- А вот здесь, друзья, вам придётся стать настоящими стихоплётами и придумать рифмы к словам:

- Палка
- Котик
- Стол
- Пилка
- Галка
- Сорока
- Корка
- Горка

Получают третий накл.

СТАНЦИЯ 4. «Гусеничные тропы» (педагогический отдел)

- На станции «Гусеничные тропы» дети делятся на две команды. Каждая команда получает лист с нарисованной сказочной головой гусеницы (можно из мультфильма «Лунтик», Вупсень и Пупсень). У ведущего на станции вырезанные из бумаги зелёные круги, которые он раздаёт детям за каждый правильный ответ. Дети приклеивают из кругов туловище гусеницы. Итак, у кого гусеница больше?

- Вопросы для викторины:

- Кто пошёл рыбу ловить, и оставил хвост в проруби?
- Чем кормила лиса журавля?
- Главные слова кота Леопольда.
- Из чего фея сделала карету Золушке?
- Как звали корову кота Матроскина?
- Любимая песенка крокодила Гены.
- Кто говорил: «Это неправильные пчёлы, они делают неправильный мёд»?

- В каком городе жил Незнайка?
- Где находится смерть Кощея Бессмертного?
- Кто сказал: «Не печалься, ступай себе с Богом. Будет тебе новое корыто»?
- Почему Буратино не утонул в пруду?
- Кого спасла Дюймовочка?
- Кто говорил: «Свет мой зеркальце, скажи, да всю правду доложи. Я ль на свете всех милее, всех румяней и белее?»
- Какими словами начинаются русские сказки?
- Назовите любимое выражение Карлсона?
- Кто говорил: «По щучьему велению, по моему хотению?»
- Как позвать Сивку-Бурку?
- Как звали маленькую девочку, которая жила в цветке?
- Какого цвета были волосы у Мальвины?
- Что потеряла Золушка после бала?
- В чем летает Баба Яга?
- Кто говорил: «Спокойствие, только спокойствие?»

Получают четвертый пазл.

СТАНЦИЯ 5. «Сказочный винегрет» (младший читальный зал)

На этой станции детям раздаются распечатанные кроссворды. Необходимо за определённое время вписать все задания. Команда получает столько баллов, сколько верно отгадала слов.

Получают пятый пазл.

СТАНЦИЯ 6. «Безумное чаепитие» (старший абонемент)

На станции детей встречает Шляпник и Кролик. Накрыты столы (чай и печенье), но в чашечках нет чая.

- Кто это к нам пришёл? Дети какие-то... Откуда вы свалились в нашу нору? Хотите вместе с нами устроить безумное чаепитие? Тогда – быстрее к столу! Но дело в том, что чашки пусты. Их нужно наполнить чаем. Около тарелочек лежат листочки, на них написаны слова. Найдите весь ЧАЙ.

Слова для задания:

- ЧАЙник

- широЧАЙший
- ЧАЙка
- отвеЧАЙ
- молоЧАЙ
- мельЧАЙший
- обыЧАй
- слуЧАЙ
- слуЧАЙно
- велиЧАЙший
- необыЧАЙный
- чрезвыЧАЙность
- невзнаЧАЙ
- муЧАЙ

Когда весь ЧАЙ нашелся, Кролик и Шляпник разливают чай по кружкам и начитается чаепитие.

Получают шестой пазл.

После того, как все команды прошли все станции и все напились чая, ведущая приглашает всех в старший читальный зал и предлагает собрать картинку из полученных пазлов.

Проверяет, у всех ли хватает деталей.

- Что получилось у вас? Библиотека!!!
Можно вручить диплом об успешном прохождении квеста.

Сказочный

винегрет




По горизонтали:

1. Имя девушки, которая жила у семи помещ.
2. Хозяйка хрустальной туфельки.
3. Самый преданный друг Мальвины.
4. Девочка, которую хотели выдать замуж за жабу и крога.
5. Черепаха, которая отдала Вурдагию золотой ключик.
6. С каким современным средством передвижения сравнивал старик Хоттабыч свой летающий ковер?
7. Друг Малыша со встроеным пропеллером.
8. Злой и хитроумный друг Бабы-Яги.

По вертикали:

1. Деревянный мальчик с длинным носом.
9. С помощью чего Алладин вызывал Джино?
10. Из какого овоща фея сделала карету для Золушки?
11. Самый страшный сказочный африканский злодей.
12. Маленький мальчик с огромной шляпой на голове, который умудрился любить даже на луне.



Источники:

1. Белова Галина. Библиотечный квест / Галина Белова. - Режим доступа: http://bibliobred.blogspot.ru/2010/08/blog-post_30.html
2. Библиотечный квест «Путешествие Кролика-Книголюба» по ночной библиотеке. - Режим доступа: <http://ksob.spb.ru/news/36/>
3. Библиотечный променад – Игра в формате сити-квест «Из прошлого в будущее». - Режим доступа: <http://www.kungurlitera.ru/literaturnye-prazdniki/253-2011-09-24-18-09-26.html?start=5>
4. Борисова Л. Квест «Куда бы нас мечты не завели, дорога приведет к родному дому...» / Лариса Борисова. - Режим доступа: <http://ahtuba-biblioteka.ru/news/kvest/2012-06-05-29>
5. Всё о квестах. Сайт о квестах и адвенчурах. - Режим доступа: <http://questzone.ru/>
6. Игра-квест "Спаси библиотекаря!" [регистрация в социальной сети «ВКонтакте»]. – Режим доступа: <http://vk.com/spasibibl>
7. Карасева Е. Квест – игра в библиотеке??? Да! / Е. Карасева. – Режим доступа: <http://metodisty.rgdb.ru/articles/2834>
8. Квест – активные экстремальные и интеллектуальные игры. – Режим доступа: <http://quest.ua/>
9. Квесты для детей. – Режим доступа: <http://www.jam-ru.ru/childrens-holidays/detkvest>
10. Милёшкина Кс. Июль 2011. Ночь в библиотеке: [квест по литературным жанрам] / Кс. Милёшкина // Омские муниципальные библиотеки. - Режим доступа: <http://www.lib.omsk.ru/csmb.php?page=bems-07-11-10>
11. Плохотник Т. Библиотечный квест. Наш вариант / Т. Плохотник. – Режим доступа: http://vperplete.blogspot.ru/2012/05/blog-post_30.html#more
12. 13 января 2012 года. Литературный Квест на Старый Новый год. – Режим доступа: <http://toropec.tverlib.ru/node/66>

Составитель:
Сапрыкина Н.И.
Ведущий методист по работе
с читателями-детьми

