



Управление культуры и туризма Липецкой области

Областное бюджетное учреждение культуры

«ЛИПЕЦКАЯ ОБЛАСТНАЯ ДЕТСКАЯ БИБЛИОТЕКА»

№3

2018

июль-  
сентябрь

16+

# БИБЛИОТЕЧНАЯ ПАЛИТРА

Профессиональный журнал

Библиотечные

**КВЕСТории**



## ЗАИНТЕРЕСОВАТЬ, ЗАНЯТЬ, УВЛЕЧЬ

*Квесты как одна из эффективных форм привлечения ребенка к книге*



Альбина Альбертовна Байкова,  
и.о. заведующего отделом массовых  
программ Удмуртской Республикаской  
библиотеки для детей и юношества,  
г. Ижевск



Ольга Владимировна Лялина,  
главный библиотекарь отдела массовых  
программ Удмуртской Республикаской  
библиотеки для детей и юношества,  
г. Ижевск

*«Игра — основной элемент  
нашей жизни».*

*Неизвестный автор*

Чтение играет чрезвычайно важную роль для развития личности ребенка. Для того чтобы вернуть или привить детям интерес к чтению, библиотекари используют различные средства и формы работы, в том числе просветительские игры.

Существует множество интерактивных игр, где дети могут менять формы поведения и деятельности во взаимодействии, с интересом и увлеченностью решать поставленные задачи. Одна из форм активной обучающей игры — квест.

Хотелось бы поделиться опытом организации и проведения таких игр в нашей библиотеке. Отдел массовых программ БУК УР «Республиканская библиотека для детей и юношества» имеет относительно небольшой опыт проведения квестов.

Первый наш опыт по разработке квестов состоялся весной 2017 года. Квест для старших школьников и студентов «Жизнь в стиле ЭКО»

разрабатывался специально для проведения в рамках Всероссийской акции «Библиосумерки — 2017». Его целью было побудить детей задуматься о том, как хрупка наша планета Земля и как бережно нужно к ней относиться.

Начинался квест для всех команд с одной общей легенды: «2222 год. Земля превратилась в гигантскую свалку. Источники света и энергии иссякли. Растения и животные, а с ними и люди почти исчезли с планеты. На Земле не осталось ничего живого. Но каким-то чудом выжила группа ученых, и среди них профессор, сумевший создать «эликсир жизни». С его помощью удалось спасти несколько людей. Но рано или поздно любой профессор сходит с ума. Увлекшись опытами, ученый потерял память. К счастью, рецепт чудодейственного эликсира сохранился. Но вот незадача: профессор разорвал его на несколько частей и раскидал по комнатам. И теперь жизнь человечества зависит только от выживших, именно вас! Только слаженными действиями команды от 6 до 8 человек можно добиться успеха и спасти все живое на Земле. У вас будет 40 минут, чтобы собрать части рецепта и изготовить «эликсир жизни»».

Проводниками игры стали потомки известных русских ученых Зоя Мичурина — правнучка ученого-биолога, селекционера Ивана Владимировича Мичурина и Вера Бенуа — правнучка Михаила Альбертовича, сына Марии Кузнецовой (Бенуа), которая приходилась племянницей иммунологу-бактериологу Илье Ильичу Мечникову. Труды Мечникова имели большое значение в борьбе с инфекционными заболеваниями: тифом, туберкулезом, холерой.

Разделившись на две команды, участники игры собирали кусочки рецепта на этапах: «Экокнига» (нарисовать животного по описанию), «Нефтяное пятно» (в темной комнате участники искали ключи в заваренной манной крупке, мыльной воде, заваренной лапше), «ЭкоСифр» (расшифровка текстов на древнерусском языке), «Экостиль» (создание защитного костюма из бросового материала). На последней станции «Рецепт» группы соединялись и, собрав все части рецепта, изготавливали «эликсир жизни» из доступных компонентов, таких, как сода, соль, вода и активированный уголь. Когда эликсир был получен, ведущие — потомки ученых — рассказали ребятам о том, как вообще зарождалась жизнь на планетах. Как пример — последние исследования и открытия на Марсе.

Участники были в восторге от игры. Ввиду своей популярности за один день квест посетило более 60 человек и его повторяли несколько раз.

Для младших подростков отделом был разработан игровой квест «Там, на неведомых дорожках...», целью которого было познакомить ребят со славянской мифологией.

По квесту детей вели герои-проводники Матушка Ягния, богиня Жива, бог Стрибог, богиня Леля. От них дети получили свитки с посланием («Земля — наш общий дом, живите дружно в нем»), которое нужно было расшифровать (перевести с глаголицы на русский язык) с помощью подсказок-ключей, спрятанных в книге Виталия Коржикова «Мореплавание Солнышкина» и в сборнике стихов известного удмуртского поэта Флора Васильева. Справившись с заданием, участники игры следовали к «Паутине страхов и сомнений». Пройти данное испытание ребятам помогли их творческие таланты: пение, выразительное чтение стихов и рисование. В конце квеста участников встречала богиня весны и красоты Леля, которая поздравляла с успешным прохождением игры и брала с ребят обещание беречь и любить природу.

В 2018 году мы решили сохранить традицию проведения квестов во время Всероссийской акции «Библионочь». Квест «В поисках литературных героев» стал визитной карточкой акции «Библиосумерки — 2018. Магия книги».

На «Библионочью», как правило, приходят дети, подростки, молодежь. Поэтому квест был разработан таким образом, чтобы в нем могли принимать участие все возрастные группы (вопросы были подобраны на разные возрасты). Квест можно было пройти одному, с другом и даже целыми группами. Целью квеста являлась популяризация художественных произведений, развитие внимательности и вдумчивого чтения.

Участники должны были найти всех литературных героев и выполнить задания, которые давали герои за отведенное время (60 мин.), получить жетоны за правильные ответы, которые в конце квеста можно было обменять на любой приз в Лавке подарков. Игрокам выдавались маршрутные листы, в которых фиксировались время старта и финиша, а также ставилась отметка о прохождении этапов.

#### Маршрутный лист

| Время старта:       |         |
|---------------------|---------|
| Литературный герой  | Отметка |
| Минерва Макгонагалл |         |
| Шляпник             |         |
| Снежная Королева    |         |
| Шерлок Холмс        |         |
| Василиса Премудрая  |         |
| Золушка             |         |
| Черепаха Тортилла   |         |

  

| Время финиша: |  |
|---------------|--|
|               |  |

Перед самым началом квеста регистратор объяснял участникам правила игры и раздавал первую подсказку: ...«Ты Шляпника найди сначала, он там, где свет дневной померк и вечер уж вступает в город. Герой ждет лишь пароль: «Магия книги», произнеси его ему, и попадешь ты в сказку. Он даст задание тебе, потом получишь ты подсказку и дальше отправляйся в путь». Первоначальная задача участников — найти Шляпника и, выполнив его задание, получить следующую подсказку, где найти остальных героев.

**Подсказки от Шляпника**

«Героев книг ты должен отыскать, и здесь тебе даю подсказку. А дальше сам решай, куда идти, и с кем ты хочешь повидаться:

**Золушка:** я там, где музыка звучит.

**Шерлок Холмс:** я там, где слышен звук стрельбы.

**Черепаха Тортилла:** я там, где книги детские хранятся.

**Снежная Королева:** я там, где «Город-сити» наш стоит.

**Василиса Премудрая:** я там, где манускрипт старинный оживает.

**Минерва Макгонагалл:** я там, где детства слышен смех.

Попробуй ты найди их всех. Иди вперед — твой путь недолог. На все про все тебе дается час. Спеши, получишь ты задания. И выполни их в тот же час и получи жетоны. Вернешься к Шляпнику в конце, и он тебе подарит приз за все твои старания...».

Как вы уже, наверное, догадались, все литературные герои были в костюмах.

**Задания от героев**

**Минерва Макгонагалл** (героиня серии книг Дж. К. Роулинг о Гарри Поттере) — сидя на метле, с завязанными глазами срезать крылатый ключ ножницами.

**Шляпник** (герой произведения Л. Кэрролла «Приключения Алисы в Стране чудес») — игра на время «Мемори». Игра представляет собой набор из пар одинаковых карточек с изображением шляп, которые перед началом игры перемешиваются и раскладываются рядами «рубашкой» (обратной стороной) вверх. Игрок открывает по 2 карточки. Если открыты одинаковые карточки, то игрок убирает их и открывает следующую пару карточек. В противном случае — если

карточки не совпадают — игрок кладет их на прежнее место «рубашкой» вверх. Нужно за отведенное время найти все одинаковые карточки.

**Снежная Королева** (героиня сказки Г. Х. Андерсена «Снежная Королева») — викторина по сказке Г. Х. Андерсена «Снежная Королева».

**Шерлок Холмс** (герой серии книг А. К. Дойла «Записки о Шерлоке Холмсе») — игра — найти на рисунках все предметы из приведенного списка.

**Василиса Премудрая** (героиня русской народной сказки «Царевна-лягушка») — перевод и чтение текста на старославянском языке, написание букв старославянского алфавита.

**Золушка** (героиня одноименной сказки Ш. Перро «Золушка») — задания на внимательность: найти Францию по контуру страны, пару у туфельки и карету по тени.

**Черепаха Тортилла** (героиня сказки А. Н. Толстого «Золотой ключик, или Приключения Буратино») — «веселая рыбалка»: достать удочкой из «болота» все золотые ключики; если участник «ловит» простой ключик с цифрой, то отвечает на вопрос викторины по произведению.

Всего в квесте приняли участие 186 человек: дети, родители и молодежь.

Квесты оправдали наши надежды и сегодня являются востребованными у читателей. В плане разработка новых тем. Это может быть настоящий «квест в квесте» по книге Дж. К. Роулинг «Гарри Поттер» или настоящий космический детектив по книгам братьев Стругацких и Александра Беляева. А может быть, мы перенесем сюжет книги В. Каверина «Два капитана» в будущее. Вот и получается, как сказал К. Э. Циolkовский, что «невозможное сегодня станет возможным завтра».