



***ПРОЙДИ СВОЙ
КВЕСТ!***

СЦЕНАРНЫЙ СБОРНИК

**МБУК Североморская ЦБС
Центральная городская библиотека имени Л. А. Крейна
Методический отдел**

**ПРОЙДИ СВОЙ КВЕСТ!
СЦЕНАРНЫЙ СБОРНИК**

**Североморск
2019**

ББК 78.39
П 80

Составитель, компьютерный набор:
А.А. Герасенко

Пройди свой квест!: сценарный сборник / МБУК Севером. централиз. библ. система, Центр. гор. б-ка им. Л.А. Крейна, Методич. отд.; [сост. А.А. Герасенко]. – Североморск, 2019. - 31 с.: ил.

ББК 78.39

МБУК СЦБС, 2019
Тираж...экз.

Содержание

Библиотечный квест: что это такое?.....	4
Квест по библиотеке «Знаем, бывали!»: сценарий.....	6
Литературный квест «Там, где живут чудеса»: сценарий.....	12
Сценарий литературного квеста в детской библиотеке «Герои».....	21
Сценарий квест-игры «Литературное Зазеркалье».....	25
Список литературы.....	31



Библиотечный квест: что это такое?

Сегодня перед библиотеками стоит актуальная задача: совершенствовать свою работу в соответствии с требованиями времени, осваивать инновационные формы и методы работы.

Библиотечный квест является одной из современных форм проведения массовых мероприятий, соответствующей познавательным и коммуникационным потребностям подрастающего поколения.

Что же такое квест? В переводе с английского языка это слово буквально означает *«поиск, поиск приключений, исполнение рыцарского обета»*. В мифологии и литературе понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета - путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей. Примером могут служить мифы о Персее или о подвигах Геракла. Обычно во время такого путешествия героям приходится преодолевать многочисленные трудности и встречать множество персонажей, которые помогают или мешают им. Большую популярность подобные сюжеты получили в рыцарских романах.

Термин «квест» широко используется в фантастической литературе и компьютерных играх. В игровой индустрии под квестом понимаются либо компьютерная игра-повествование, в которой управляемый игроком герой продвигается по сюжету посредством применения предметов, общения с другими персонажами и решения логических задач. Либо задание в компьютерной ролевой игре, которое требуется выполнить персонажу (или персонажам) для достижения игровой цели.

Происхождение термина диктует особенности библиотечного квеста как форма проведения массовых мероприятий. Такая форма позволяет вовлечь читателя, прежде всего юного, в

театрализованное действие и передать познавательный материал с помощью увлекательной игры.

Организация библиотечного квеста предполагает наличие продуманного сценария, отражающего сюжет игры, ряд заданий, которые должны быть выполнены в определенной последовательности, и главную цель участников.

Разрабатывая сценарий, необходимо учесть такие аспекты, как: тематика квеста, продумывание увлекательного и безопасного маршрута, подготовка заданий, соответствующих заявленной тематике, подсказок, призы.

Особое внимание следует уделить оформлению маршрута, по которому будет проходить квест, поскольку эта форма работы подразумевает театрализацию и зрелищность. В выполнении этого условия могут помочь музыкальное и шумовое оформление, использование костюмов, а также организация различных выставок, как литературных, так и предметных, позволяющих участникам погрузиться в атмосферу соответствующей эпохи или произведения.

Сценарный сборник «Пройди свой квест!» создан с целью оказания методической помощи специалистам в разработке и использовании библиотечных квестов. Издание включает настоящее предисловие, сценарии квестов, предназначенные для читателей младшего и среднего школьного возраста, а также список литературы, которая позволит подробнее познакомиться с особенностями этой формы работы. В качестве иллюстраций использованы фотографии интерьеров театра-музея «Сказкин дом», находящиеся в свободном доступе в интернете.

Библиотечный квест – современная динамичная форма работы, сочетающая зрелищность с познавательностью. Использование квестов в массовой работе будет способствовать привлечению юных читателей в библиотеку.

Квест по библиотеке «Знаем, бывали!»

Сценарий для читателей младшего школьного возраста

Автор: Н.С. Суркова

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 – эмблему 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 дугу 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)

Ребята отвечают на вопрос: «Кто из литературных героев потерял эти вещи? Назовите автора и название сказки».

Предметы можно распечатать и показывать как картинки, можно показывать на экране или 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 пазл.

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 пазл.

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 есть вырезанные из бумаги зелёные круги, которые он

раздаёт детям за каждый правильный ответ. Дети склеивают 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 Кошеля 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 раздают 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 напились чая, ведущая приглашает участников 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.

На этом наш квест заканчивается!

Ждём вас в гости за новыми книгами!



Литературный квест «Там, где живут чудеса»

Сценарий для читателей младшего школьного возраста

Автор: О.В. Сердюк

Цель: систематизировать знания учащихся 2-4 классов о прочитанных произведениях по школьной программе и по внеклассному чтению, популяризовать книгу как источник знаний и приятного досуга.

Задачи:

- учить детей использовать полученные знания в игре;
- воспитывать интерес к чтению детской и юношеской литературы;
- развивать смекалку, организованность, умение работать в команде.

Оборудование: мультимедийная презентация к квесту «Там, где живут чудеса», видеоролики «В гостях у сказки» и «У Лукоморья дуб зелёный...», выставка-рекомендация книг для детей, музыкальное сопровождение, оформленные квест-станции, листки-задания.

Ход мероприятия:

I. Организационный момент.

Библиотекарь: Дорогие ребята! Добро пожаловать! Сегодня вы приглашены принять участие в захватывающем квесте. Посмотрите на тему квеста. Но в названии не хватает последнего слова.

ТАМ, ГДЕ ЖИВУТ ...

(Слайд 1)

Помочь отгадать это слово можете вы. Как? Если пройдёте этот квест.

II. Настрой на деятельность и сообщение цели квеста.

Библиотекарь: Сегодня вас ожидают увлекательные приключения по страницам детских книг. Вы побываете на таких литературных станциях как: (Слайд 2)

- «Проспект Находок»
- «Бульвар Пантомимы»
- «Переулок Персонажей»
- «Площадь Загадок»
- «Парк Головоломок»
- «Сквер Волшебных сказок»

Конечно, не везде вам будет легко. Вас ждут трудности. Но я уверена, что знания, которые вы получили при чтении книг, а также ваши друзья по команде, помогут преодолеть все трудности, успешно справиться с заданиями и помочь разгадать название этого квеста..

Видеоролик «В гостях у сказки» (Слайд 3)

III. Сообщение правил прохождения квеста. Представление команд.

(Команды формируются из числа обучающихся 2-4-х классов)

Библиотекарь: Каждая команда получит листок-путеводитель, на котором указан ваш маршрут для прохождения квеста. Станции расположены в здании нашей школы. Станции необходимо проходить ТОЛЬКО в том порядке, как они указаны в вашем маршрутном листе.

На каждой станции вас ждут задания. Ваша цель – успешно их выполнить и получить на каждой станции одну букву из названия квеста. Благодаря полученным буквам вы сможете отгадать слово и пройти квест. Если на одной из станций вы не справитесь с заданием, вы не получите букву и в конце прохождения квеста вам придется попробовать самим отгадать её. Учитывается скорость прохождения квеста, правильность, количество баллов и организованность команд.

Капитаны представляют команды и объявляют название команды, выбирают маршрутные листы.

Библиотекарь: Мои помощники на каждой из станций расскажут вам, какое задание нужно выполнить, сколько баллов вы можете получить и какое количество очков необходимо набрать, чтобы получить подсказку. Ваши успехи они отметят в маршрутных листках.

Успехов вам, дорогие ребята!

IV. Прохождение квеста.

СТАНЦИЯ «Проспект Находок»

Каждый правильный ответ оценивается в 1 балл.

Для получения буквы командам необходимо набрать 10 баллов.

Задание: Сказочные герои потеряли на нашем проспекте некоторые свои вещи, а мы их нашли и хотим их вернуть. Но без вашей помощи не справиться. Ребята, помогите определить, кому принадлежат эти потерянные предметы?

- Зеркало – Снежная Королева, Царица из сказки Пушкина
- Ореховая скорлупка – Дюймовочка
- Метла – Баба-Яга
- Серебряные башмачки – Элли
- Яйцо – Курочка Ряба
- Азбука – Буратино
- Гармошка – Крокодил Гена
- Хвостик – Ослик Иа
- Зонтик – Мери Поппинс
- Мочалка – Мойдодыр
- Йод – Доктор Айболит
- Муфта – Герда

СТАНЦИЯ «Бульвар Пантомимы»

Каждый угаданный герой оценивается в 2 балла. Время, отведённое на выполнение задания – 2 минуты.

Для получения буквы командам необходимо набрать 10 баллов (т.е. отгадать 5 героев).

Задание: Для прохождения этого задания нужен от команды один доброволец, который готов представить себя в образе разных сказочных героев. За 2 минуты ему необходимо показать (жестами, мимикой) как можно больше героев со страниц книг. А команде необходимо их отгадать. Разрешается пропускать героев, которых участник не может показать в пантомиме.

- Винни-Пух
- Старик Хоттабыч
- Алладин
- Кот в сапогах
- Рапунцель
- Колобок
- Русалочка
- Чиполлино
- Змей-Горыныч
- Буратино
- Спящая Красавица
- Карлсон

СТАНЦИЯ «Переулочек Персонажей»

Каждый правильный ответ оценивается в 1 балл. Время, отведённое на выполнение задания – 30 секунд.

Для получения буквы командам необходимо набрать 8 баллов.

Задание: Ребята, в течение 30 секунд назовите как можно больше персонажей книг, в имени которых есть буква «А».

*(Например: Арлекин, Буратино, Мальвина, Белоснежка, Незнайка,
Торопыжка, Страшила, Коза-Дереза, Матроскин,
Рапунцель, Алёнушка, Айболит, Авва, Шапокляк, Чебурашка,
Сивка-Бурка и др.)*

СТАНЦИЯ «Площадь Загадок»

Каждый правильный ответ оценивается в 1 балл.

Для получения буквы команде необходимо набрать 8 баллов.

Задание: На этой станции вам предстоит отгадать загадки по детским произведениям.

1. Умён, изворотлив усатый дружок –

Хозяина сделал богатым.

Но жить он не может без красных сапог.

Ну что, угадали, ребята?

(Кот в сапогах)

2. Гуси-лебеди летели,

Унести детей хотели.

Что за дерево стояло

И ребят от них скрывало?

(Яблоня)

3. Любит есть он бутерброд

Не как все, наоборот,

Он в тельняшке, как моряк.

Звать кота, скажите, как?

(Матроскин)

4. Чтоб друга верного спасти,

Её полстраны пришлось пройти:

От разбойников бежать,

В снежной буре замерзать,

Через льды перебираться,

С королевой сражаться.

(Герда)

5. Говорят, давно на свете

Соловей-разбойник жил,

Резким громким звуком этим

Он богатырей разил.

(Свист)

6. Муха самовар купила.

Блошек в гости пригласила.

Разбежались гости эти,

Когда муху бросил в сети

Злой, противный старичок.

Звать злодея — ...

(Паучок)

7. Теперь ещё одна подсказка:

Она – животное из сказки,

Где чуть не скушал волк-злодей

Всех семерых её детей.

(Коза)

8. Он сумел поймать волчишку.

Он поймал лису и мишку.

Он поймал их не сачком,

А поймал он их бочком.

(Бычок - смоляной бочок)

9. Сладких яблок аромат
Заманил ту птицу в сад.
Перья светятся огнём,
И светло в ночи, как днём.
(Жар-птица)

10. Это сказка, а не шутка,
Что была такая утка,
В ней яйцо, игла в яйце,
Гибель на ее конце.
И без этих вещей
Жить не мог старик ...
(Кощей).

11. Листвой резною он шумит,
Златая цепь на нём висит.
(Дуб)

12. В квартире звонил телефон.
Со мной говорил папа Слон,
Просил шоколад. Больше пуда!
Скажи-ка, звонил он откуда?
(От верблюда)

СТАНЦИЯ «Парк Головоломок»

Выполнение задания оценивается в 10 баллов. Название автора + 3 балла.

Для получения буквы команде необходимо набрать 10 баллов.

Задание: Вам, участники квеста, необходимо собрать пазл и угадать, к какому произведению относится получившаяся иллюстрация. По возможности, назвать автора книги.

(«Приключения Незнайки его друзей», Николай Носов)

СТАНЦИЯ «Сквер Волшебных сказок»

Правильный ответ оценивается в 1 балл.

Для получения буквы команде необходимо набрать 12 баллов.

Задание: Дорогие участники квеста! Перед вами карточки с именами героев детских книг. Выберите персонажей, которые встречаются в русских народных волшебных сказках.

Встречаются в русских народных волшебных сказках:

- Царевна-Несмеяна
- Финист Ясный сокол
- Сивка-Бурка
- Царевна-Лягушка
- Иван-дурак
- Серый волк
- Василиса Премудрая
- Марья Моревна
- Баба-Яга
- Иван – крестьянский сын
- Снегурочка
- Сестрица Алёнушка
- Никита Кожемяка
- Емеля
- Мальчик с пальчик

Не встречаются в русских народных волшебных сказках:

- Шахеразада
- Спящая Красавица
- Царь Салтан

- Железный Ганс
- Балда
- Свинопас
- Али-Баба
- Конёк-Горбунок
- Щелкунчик

V. Подведение итогов.

По выполнению всех заданий команды отгадывают слово и приносят свои маршрутные листы.

Библиотекарь: Ребята, все вы большие молодцы! Вы были очень активными и сообразительными. И сейчас мы подсчитаем баллы каждой из команд, чтобы определить победителя.

(Сдаются маршрутные листы)

Подсчёт баллов с учетом быстроты и правильности прохождения квеста каждой командой.

Дополнительные баллы команды получают: 9 баллов – команда, которая первой справилась с квестом, 6 баллов – вторая команда и 3 балла – третья команда. Разгаданное слово добавляет участникам квеста 12 баллов.

Библиотекарь: Ребята, скажите, а какое же слово получилось? (Ответ – ЧУДЕСА). (Слайд 4)

Молодцы! Название нашего квеста «Там, где живут чудеса». А где они живут? Конечно же, на страницах любимых книг!

Просмотр видеоролика «У лукоморья дуб зелёный...»

(Слайд 5)



Сценарий литературного квеста в детской библиотеке «Герои»

Библиотекарь встречает ребят. Для создания загадочной атмосферы можно включить фоновую музыку.

Библиотекарь: Здравствуйте ребята, вы любите книги? А какие у вас любимые персонажи книг?

(Дети отвечают)

А знаете ли вы, что герои книг вас тоже очень любят. Книги любят, когда их читают. Особенно они любят аккуратных и внимательных читателей.

Сегодня всех наших читателей ждёт награда за внимательность и аккуратность. Чтобы получить её, вам, ребята, нужно пройти квест от героев наших книг.

А квест мы начнем отсюда. Здесь герои книг оставили следы. Отправляйтесь по следам героев и посмотрите, куда они вас приведут и что там лежит. Тот, кто нашел послание от героев, возвращается вместе с посланием обратно.

ЗАДАНИЕ 1. «ПО СЛЕДАМ»

Дети идут по следам, оставленным героями книг (например, медвежьи следы, человеческие и прочее), которые приводят их к месту, где спрятана открытка с шарадой.

Библиотекарь: Ребята, герои книг оставили нам подсказки в виде шарад. Слушаем и отгадываем.

ЗАДАНИЕ 2. ШАРАДЫ.

Шарады написаны на карточках. Первую шараду читает библиотекарь, следующие - читает тот, кто отгадал предыдущую. Все отгаданные слова нужно записывать на доску (если такая есть) или ватман.

Шарады:

Мой первый слог кричит дитя.
Второй мой слог – остатки от огня.
(Ма-угли)

Мой первый слог и последний слог – болельщик на стадионе
кричал,
А средний слог на огороде я отыскал.
(Оле – лук – оёе)

От солнца голову спасает
Мальчишек головной убор.
Но если букву первую рычанье заменяет,
То перед вами сказочный герой.
(Кепка – Репка)

Первый слог – настроение плохое.
Второй слог – на голове их двое.
(Зол – ушка)

Мой первый слог – имя короля,
Второй мой слог – отдых ото дня.
(Карл – сон)

Библиотекарь: А теперь нам с вами нужно сложить первые буквы имен отгаданных персонажей и прочитать, что получится. Гласная может повторяться несколько раз.

Дети складывают. Получается «МОРОЗКО».

Библиотекарь: Ищем книгу, в которой есть эта сказка.

Дети ищут книгу. В книге дети находят пазл.

Библиотекарь: Ребята, вам нужно собрать пазл и посмотреть, кто там нарисован.

ЗАДАНИЕ 3.

Дети собирают пазл, на котором находится изображение теней персонажей книги. Например, книги «Алиса в стране чудес».

Библиотекарь: Ребята, как вы думаете, из какой книги эти персонажи? Правильно, это герои из книги «Алиса в стране чудес», ищем эту книгу у нас в библиотеке!

Дети находят книгу в ней письмо.

Библиотекарь: Ребята, посмотрите, какое странное письмо. Как вы думаете, какой предмет может помочь нам прочитать письмо? Правильно, зеркало. А в какой книге про Алису зеркало было? Правильно, «Алиса в Зазеркалье». Ищем эту книгу, прикладываем к зеркалу письмо и читаем.

ЗАДАНИЕ 4.

Письмо: «Дорогие читатели! Я вновь отправляюсь в приключение. На этот раз нас ожидает путешествие по стране Зазеркалье, где весь мир представляет собой шахматную доску, а главные герои – фигуры на шахматной доске. Путешествие полное неожиданных событий, встреч с необыкновенными героями и, конечно, я совершенно не представляю, к чему оно меня приведёт. Но всё же, для самых отважных путешественников, я оставлю ключ там, где есть описание героев этой книги. Ваша Алиса».

Дети отправляются на поиски ключа. Находят ключ в книге о шахматах или в шахматной доске.

Библиотекарь: Ребята, как вы думаете, что можно открыть этим ключом?

Дети отвечают. Примеряют ключ к дверям.

Открывают читальный зал.

Библиотекарь: Здесь нас тоже ждёт подсказка и не одна. Подсказки нужно искать не в книгах. Смотрим и ищем.

Дети обследуют читальный зал, сами или с помощью библиотекаря находят подсказки-цифры, написанные на дне шахматных фигурок, стоящих в разных местах в читальном зале.

Библиотекарь: Ребята, эти цифры – зашифрованное послание. Давайте подумаем, как его расшифровать.

Чтобы расшифровать послание, нужно перевести цифры в буквы (алфавит в цифрах) и прочитав название книги. Например: «14-1-21-4-13-10» это «Маугли». Ребята, ищем книгу «Маугли».

Дети находят книгу, в ней – карта библиотеки с пометкой, где спрятан клад.

Библиотекарь: Ребята, посмотрите внимательно карту и отправляйтесь на поиски клада.

При помощи карты дети находят клад.

Награждение участников.

Список реквизита для проведения литературного квеста в детской библиотеке: следы; открытки с шарадами; ватман или доска; пазл с изображением теней героев сказки «Алиса в стране чудес»; зеркало; письмо; ключ; карта библиотеки; коробка с призами по количеству участников.



Сценарий квест-игры «Литературное Зазеркалье»

Автор: М.Н. Кадочникова

Библиосумерки проходят в форме квест-игры. Звучит музыка, мерцают блики света.

Вход оформлен в виде рамы зеркала. У него детей встречает Маленькое приведение. Оно раздаёт участникам обереги разных цветов. По цвету берегов формируются команды.

Маленькое Приведение: Добрый вечер, дорогие друзья! Сегодня вас ждёт увлекательное путешествие в Зазеркалье. Чтобы туда попасть, нужно выбрать оберег. Он поможет вам в трудную минуту.

Выбрав оберег, участники проходят через раму зеркала и попадают в Зазеркалье. Звучат фанфары.

Библиотекарь: Добрый вечер! Дорогие читатели, мы приглашаем вас попутешествовать по Литературному Зазеркалью. Это будет путешествие не только по страницам любимых книг, но и путешествие с ними во времени. В нашем Зазеркалье сегодня всем мест хватит.

У каждого из вас обереги разного цвета, прошу всех распределиться на команды по цветам оберегов. Тот, кому попал оберег чёрного цвета – капитан команды. В помощь вам будут розданы маршрутные листы. Путешествуя с ними по Зазеркалью, вы побываете на различных станциях, где вас ждут испытания, преодолев их, вы получите жетоны и цитаты, собрав которые, вы прочтёте послание от потомков.

Вы должны пройти все 8 станций, литературный герой сделает вам отметку на маршрутном листе, напротив значка своей станции, даст вам фразу из послания Николая Васильевича Гоголя «Читателю 21 века».

После этого вы продолжаете движение к следующей станции, согласно вашему маршрутному листу. Та команда, которая заработает больше жетонов и быстрее всех соберёт послание, будет победителем, её ждёт награда. Капитаны, получите свои маршрутные листы. И так в путь!

Станция «Тайная комната Гарри Поттера».

На станции команды встречает Гарри Поттер. На стенах висят картины из различных произведений. Они высвечиваются фонариком, а команда должна будет угадать, из какого произведения сюжет картины. Далее он представляет книги с выставки. Дети их смотрят, листают, а в заключении выбирают литературные конфеты (к каждой конфете прицеплен жетон с рекомендуемой книгой для чтения) из волшебного ларца. Команда получает фразу и отправляется на следующую станцию.

Станция «Салон гаданий Мадам Ля Бук».

Стол накрыт скатертью, на столе лежат волшебные предметы, лампа и т.д. Лежит книга гаданий. Мадам Ля Бук приветствует команду и предлагает узнать что будет, что было, и чем дело кончится. Участники задают вопросы и указывают страницу в книге и строку, а гадалка отвечает, зачитывая фразу из книги. Далее проходит конкурс «Литературные сплетни». Команде выдаются окончания названий книг. А в ларце находится начало названия. Половинки нужно совместить.

За каждый правильный ответ команда получает жетон. Получают фразу и отправляются на следующую станцию.

Станция «Библио Яга».

На стене висит изображение избушки.

Рядом с ней сидит Баба Яга.

Баба Яга задаёт вопросы:

-Вспомните волшебные слова, чтобы избушка повернулась к нам.

-Назовите сказочную героиню, владелицу первого летательного аппарата?

-Назовите сказки с моим участием?

-Назовите моих лучших дружков? (Змей Горыныч, Кощей Бессмертный, Кот Баюн, Гуси – Лебеди и др.)

За правильные ответы команда получает жетоны.

Баба Яга: Ну а теперь пришло время повеселиться. Объявляю конкурс на лучший танец Бабок Ёжек.

(Дети танцуют под музыку).

Баба Яга: Ох, утомили меня, уморили меня. Справились со всеми моими заданиями. Устала я от вас! Пора вам в путь - дорогу отправляться! Дети получают фразу и идут дальше.

Станция «Бармаглот».

Стоит стол, на нём стоит телевизор.

Подготовлены слова, лежат книги.

Проходит конкурс «Ай да, книжки!». Команда должна расхвалить книгу.

Бармаглот спрашивает:

- Объясните значение слова «бармаглот»? (стихотворение из сказочной повести Льюиса Кэрролла «Алиса в Зазеркалье»). Затем Бармаглот зачитывает стихотворение.

Детям предлагаются числовые стихотворения, которые должны быть прочитаны грустно, весело, маршем, считалкой, как А.С. Пушкин и т. д. За правильное выполненное задание получают жетоны и фразу.

Далее идут на следующую станцию.

Станция «Ночной художник».

На листках бумаги команде предлагается нарисовать облик таинственных литературных героев (привидение, эльфы, гномы, колдуны и т.д.). Команда получает жетоны и фразу.

Станция «Зазеркальная гримерная».

На столе стоят песочные часы. За одну минуту (песочные часы) необходимо повязать бант из длинной ленты (до 3-х метров). За выполненное задание участники получают жетон и фразу. Команда отправляется на следующую станцию.

Станция «Снюсь – шоу».

Реквизит - шляпа. В ней лежат предметы. На ощупь, с завязанными глазами, дети должны узнать эти предметы (пауки, хвостик кролика, шишку и т.д.).

Ведущий задаёт вопросы, а участники команды поочередно отвечают, т.е. пишут какую-нибудь фразу, потом загибают листок, чтобы не было видно написанного, и передают следующему. Теперь на чистом месте следующий участник пишет свою фразу. Тоже загибает лист и отдает его дальше и так до конца. Главное, нужно чтобы эти фразы отвечали на такие вопросы:

1. Кто это был (или была)?
2. Как выглядел(а)?
3. Куда пошёл(шла)?
4. Кого встретил(а)?
5. Что ему (ей) сказали ?
6. Что он (она) ответил(а)?
7. Что ему (ей) сделали?
8. Какова была его (её) реакция?
9. Чем вся история закончилась?
10. Вывод или мораль.

Когда записаны все ответы, листок весь разворачивается и с выражением читается получившаяся небылица. Иной раз бывает смешно.

Например: Жил-был одинокий Пингвин (1). У него была зеленая чеюя и два рога (2). Однажды он пошел в горы (3). А навстречу ему - бегемот! (4). "Сколько будет дважды два?" - спрашивает (5). "Запад в той стороне", - был ответ (6). И тут ему подарили яблоко (7). А он от радости свалился с неба (8). Поэтому озеро неожиданно высохло... (9). Вот что значит - не уметь плавать! (10).

Дети получают жетоны и фразу, следуют далее.

Станция «Игровая с Шерлоком Холмсом».

Команде предлагается сделать ход фигурой на шахматной доске, но прежде произнести сказочное заклинание из литературного произведения. Сколько выполнили шахматных ходов, столько и получили жетонов. Команды получают жетоны, фразу и отправляются к Маленькому приведению.

Там собирают послание. Те, кто правильно его собрал, получают жетон.

Затем капитаны команд сдают заработанные жетоны. А литературные герои подсчитывают их и определяют победителя.

В это время детям предлагается фотосессия, библиодиванчик, караоке-бум.

Звучат фанфары.

Библиотекарь: Итак, наше путешествие по Литературному Зазеркалью заканчивается. Мы благодарим вас за то, что вы пришли к нам на праздник и приняли активное участие в наших играх и конкурсах. Надеемся, что это оставило у вас неизгладимый след и вызвало множество незабываемых впечатлений.

А теперь наступает самый важный момент – награждение победителя. Победителем стала команда....

Награждение победившей команды.

Приложение

Послание Н.В. Гоголя
«Юным читателям 21 века»

Дорогие мои друзья, судари и сударыни!

Я рад приветствовать вас и видеть в вас истинных ценителей русского слова, нашей великой литературы. Глубоко убежден в том, что, подрастая, вы научитесь дивиться драгоценности нашего языка, в котором каждое слово – бездна пространства.

Познав чудные законы языка, вы откроете чудесный, великолепный мир книги, который научит вас быть настоящим Человеком.



Список литературы

Агапова И.Н. Вперед, в прошлое! (Библиоквест) / И.Н. Агапова, Л.В. Князева // Библиотека школы! – 2015. - №8. – С.5-10.

Библиотечный квест: методическая консультация / МУК «Межпоселенческая центральная библиотека» муниципального образования Надымский р-он; [сост. Т.В.Саванина]. – Надым, 2015. – 7 с.

Богдан А.П. Квест-игра «Найди книгу» / А.П. Богдан: [Электронный ресурс] // Учительский портал: [сайт]. – Режим доступа: <https://www.uportal.ru/publ/25-1-0-6259>. - (01.07.2019).

Путешествие по Книжному океану: методические рекомендации для муниципальных детских библиотек по проведению квест-игры / БУКОО «Библиотека им. М. М. Пришвина»; [сост. А. Г. Ноготкова]. – Орёл, 2013. – 36 с.

