

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ КУЛЬТУРЫ
«МЕЖПОСЕЛЕНЧЕСКАЯ БИБЛИОТЕКА»
ПОНЫРОВСКОГО РАЙОНА КУРСКОЙ ОБЛАСТИ

**ЛИТЕРАТУРНЫЕ КВЕСТЫ
И МАРШРУТНЫЕ ИГРЫ
ДЛЯ МОЛОДЁЖИ:**

**ОТ
ИДЕИ
ДО
ВОПЛОЩЕНИЯ**

*Методическое пособие
для библиотек*



Поныри

2026

ББК 78.349

Л64

Составитель: И.С. Горяйнова,

заведующая организационно – методическим отделом МКУК «Межпоселенческая библиотека» Поныровского района Курской области

Л64 Литературные квесты и маршрутные игры для молодёжи : от идеи до воплощения : методическое пособие для библиотек / МКУК «Межпоселенческая библиотека» Поныровского района Курской области, Организационно-методический отдел ; [сост. И.С. Горяйнова]. — Поныри, 2026 . — 36 с., ил.

Методическое пособие адресовано библиотекарям, педагогам и организаторам культурно-досуговой работы с молодёжью (14–22 лет).

Цель издания — помочь в разработке и проведении интерактивных форматов продвижения чтения: литературных квестов, маршрутных игр, игр по станциям и др. В пособии последовательно раскрыты теоретические основы игровых методов в библиотечной работе, пошаговый алгоритм создания квеста или маршрутной игры (от выбора темы до технического оснащения), практические рекомендации по проведению и оценке эффективности и примерные сценарии разных форматов с указанием темы, целей, структуры и длительности. Приложения включают шаблоны документов, списки литературы и чек-листы для библиотекарей.

Пособие сочетает методологическую базу с конкретными инструментами: читатель получит не только понимание, как и зачем применять игровые форматы, но и готовые решения для внедрения в библиотечную практику. Издание будет полезно как начинающим, так и опытным специалистам, стремящимся сделать знакомство молодёжи с литературой увлекательным и интерактивным.

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность интерактивных форматов в работе с молодёжью сегодня трудно переоценить. В условиях, когда внимание подростков рассеивается между десятками цифровых стимулов, а чтение всё чаще воспринимается как «обязаловка» или скучное занятие, библиотеки вынуждены искать новые точки входа в читательский мир. Традиционные формы — беседы, лекции, обзоры, читательские конференции — зачастую не цепляют аудиторию 14–22 лет: им нужен опыт, а не информация; действие, а не монолог. Интерактивные форматы как раз и создают этот опыт: через игру, поиск, командное взаимодействие молодой человек невольно погружается в текст, начинает чувствовать его, а не просто «изучать». Квест или маршрутная игра превращает библиотеку из хранилища книг в пространство живого диалога, где можно ошибаться, спорить, импровизировать — и при этом незаметно для себя открывать литературу с новой стороны. Кроме того, такие форматы естественным образом интегрируют цифровые инструменты (QR-коды, онлайн-задания, мультимедиа), что снимает у молодёжи барьер «библиотека = архаика».

Цели и задачи литературных квестов и игр лежат на пересечении педагогики, психологии и библиотечного дела. Главная **цель** — не просто развлечь, а сформировать устойчивую мотивацию к чтению, показать, что книга может быть источником эмоций, идей и даже приключений.

Для этого библиотека посредством интерактивной игры решает ряд **задач**:

- Продвижение чтения - они знакомят с новыми авторами и жанрами, оживляют «школьную классику», демонстрируют, как текст связан с современными реалиями.
- Развитие эрудиции - участники учатся замечать детали, сопоставлять факты, понимать контекст, расширять словарный запас.
- Формирование навыков командной работы - распределение ролей, обсуждение стратегий, принятие решений — всё это тренируется в безопасной игровой среде.
- Стимулирование креативного мышления - через задания на ассоциацию, импровизацию, создание альтернатив (например, «придумай другой финал») молодые люди начинают видеть литературу как поле для собственного творчества.
- Развитие метапредметных навыков – участники совершенствуют умения анализа информации, тайм-менеджмент, цифровую грамотность — то, что востребовано и в учёбе, и в жизни.

Целевая аудитория — подростки и молодёжь 14–22 лет — требует особого подхода. В этом возрасте человек остро ощущает потребность в самовыражении и автономии: ему важно не просто слушать, а действовать, не получать готовые ответы, а находить их сам. При этом он крайне чувствителен к оценке сверстников: если игра покажется «детской» или несерьёзной, участие будет формальным. Психологически эта группа уже способна к абстрактному мышлению и рефлексии, но её внимание быстро истощается — значит, задания должны быть динамичными, с чёткими правилами и быстрой обратной связью. Когнитивно молодёжь предпочитает визуальные и интерактивные форматы: схемы, картинки, видеофрагменты работают лучше, чем длинные тексты. Социально — это поколение командных игроков: им важно ощущать принадлежность к группе, иметь возможность проявить лидерские качества или экспертность в узкой сфере (например, в знании мемов или видеоигр). Учитывая это, литературные игры должны давать выбор уровней сложности, включать элементы соревнования (но с акцентом на общий результат), использовать актуальные темы (экология, карьера, ментальное здоровье) и предоставлять пространство для самовыражения — например, через создание контента или ведение соцсетей мероприятия.

Соблюдая баланс между увлекательностью и содержательностью, библиотекаряю **при выборе литературных источников для игровых форматов мероприятий важно соблюдать ряд правил:**

1. Соответствие источников возрасту и опыту участников мероприятия: темы текста должны резонировать с жизненными вопросами 14–22 лет (любовь, выбор пути, справедливость), а язык — быть доступным без чрезмерных пояснений.

2. Многожанровость: помимо классики, стоит включать современную прозу, поэзию, графические романы, нон-фикшен, фэнтези, «тихие» книги — это расширяет кругозор и снимает стереотип «литература = скучно».

3. Сюжетная динамика: тексты с яркими конфликтами, поворотами, запоминающимися образами легче адаптировать для заданий (например, расшифровать послание героя или воссоздать сцену по описанию).

4. Интертекстуальность: произведения, отсылающие к мифам, фольклору или другим текстам, дают простор для ассоциаций и головоломок.

5. Этическая ценность: важно избегать материалов с деструктивными посланиями, делая ставку на гуманистические идеи (сострадание, ответственность, поиск смысла).

6. Практичность: тексты должны быть доступны в библиотеке, а их объём — соответствовать времени игры (фрагменты, главы, короткие рассказы).

7. Учёт интересов аудитории: перед разработкой игры стоит провести мини-опрос («Какие книги вам интересны?»), использовать тренды young adult или научно-популярных бестселлеров, включать локальный компонент (произведения земляков, тексты о родном крае).

Такой подход гарантирует, что игра не станет формальным «прохождением» заданий, а превратится в живой диалог с литературой.



ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ

Интерактивные игровые мероприятия в библиотеках: виды форматов, особенности, сходства и различия

Сегодня существует множество различных вариантов применения игровых интерактивных форматов в массовой работе библиотек с молодёжью. Каждый из них обладает своими особенностями и преимуществами.

Наиболее популярны среди них литературный квест, маршрутная игра и игра по станциям. Это близкие, но не тождественные форматы. Их объединяет общая цель — вовлечь молодёжь в мир литературы через действие, поиск, решение задач. Во всех случаях участник не просто пассивно воспринимает текст, а становится «со-творцом»: разгадывает загадки, находит скрытые смыслы, применяет знания в нестандартных ситуациях.

Литературный квест — один из самых популярных форматов. Их можно проводить в помещении библиотеки (используя залы, стеллажи, уголки как «локации»), на улице (например, по историческим местам, связанным с писателем), а также в цифровом пространстве — как веб-квесты. Веб-квесты особенно удобны для дистанционной работы: участники переходят по ссылкам, сканируют QR-коды, разгадывают онлайн-загадки, собирают цифровые артефакты. В любом варианте квест держит внимание за счёт интриги: «Что будет дальше?» и «Как это связано с книгой?». Квест — это, по сути, сюжетное приключение, где каждый шаг приближает к разгадке или достижению цели. Квест строится на легенде (например, «найти утраченную рукопись», «раскрыть тайну персонажа»), а задания выстроены в логическую цепочку: чтобы пройти дальше, нужно выполнить предыдущее задание. Квесты бывают линейными (строгая последовательность этапов) и нелинейными (участники сами выбирают маршрут). Важная черта квеста — нарастание напряжения и ощущение «пути», который приводит к финальному открытию.

Маршрутная игра ближе к образовательной игре с чётко заданным маршрутом. Здесь тоже есть этапы и задания, но акцент смещён на систематичность: каждая станция отрабатывает определённый навык или тему (например, «биография автора», «анализ эпизода», «литературные приёмы»). Маршрутная игра может быть менее сюжетной, чем квест, зато позволяет глубже проработать содержание произведений и равномерно распределить нагрузку. Такой формат хорошо работает там, где нужно последовательно раскрыть тему. Например, маршрут может вести от «эпохи создания произведения» к «образам героев» и далее к «влиянию книги на культуру». Каждая станция — это мини-задание: проанализировать отрывок, сопоставить факты, придумать продолжение. Такой формат позволяет библиотекарю контролировать глубину погружения и вовремя давать подсказки.

Игра по станциям — более свободная форма: участники перемещаются между точками, выполняя разноплановые задания. Станции могут быть тематически разнородными (одна — на знание цитат, другая — на творчество, третья — на логику), а порядок прохождения иногда не имеет значения. Это делает игру по станциям удобной для больших групп: можно запускать параллельные потоки, чтобы все были заняты и не ждали.

Сходства данных трёх форматов очевидны:

- командная или индивидуальная активность;
- наличие заданий, связанных с литературой;
- движение в пространстве (реальном или виртуальном);

- элемент соревнования или достижения;
- опора на текст произведения, как источник знаний и вдохновения.

Различия же кроются в драматургии и структуре: квест тяготеет к сюжету и тайне, маршрутная игра — к системности и обучению, игра по станциям — к вариативности и многозадачности. Среди иных форматов можно назвать литературные суды, дебаты, викторины, лото, брейн-ринги и не только. Рассмотрим некоторые из данного множества.

Литературные суды и дебаты — это ролевые игры, где участники выступают в ролях «обвинения», «защиты», «свидетелей» и «судьи», разбирая поступок литературного героя. Например, можно «судить» Раскольникова за убийство или Печорина за равнодушие. Такие форматы развивают критическое мышление, умение аргументировать, работать с текстом как с доказательной базой. Дебаты учат слушать оппонента и находить контраргументы, а литературный суд добавляет театральности и эмоциональной вовлечённости.

Викторины и квизы — классика интерактивных форм. Они могут быть тематическими (по одному автору или произведению), смешанными (на общую литературную эрудицию), мультимедийными (с аудио- и видеофрагментами). Квизы хорошо подходят для разогрева, для командного соперничества, для проверки знаний в лёгкой, нестрашной форме. Их легко адаптировать под возраст и уровень подготовки: от простых вопросов «Кто автор?» до сложных «Какой символ скрыт в этом эпизоде?».

Лото, брейн-ринги и творческие задания добавляют разнообразия. Лото на литературную тему может строиться на ассоциациях: карточка с образом («гроза», «дорога», «маска») соединяется с цитатой или персонажем. Брейн-ринги — это быстрые интеллектуальные поединки, где важна скорость реакции и эрудиция. Творческие задания (придумать альтернативный финал, написать письмо герою, нарисовать символ произведения) позволяют проявить фантазию и увидеть книгу с новой стороны. Эти форматы особенно ценны для тех, кто не любит «чистую» аналитику: они дают выход эмоциональной реакции и личному прочтению.

Педагогические и психологические эффекты

Литературные игры и квесты оказывают комплексное воздействие на личность участника. Прежде всего, они **мотивируют** к чтению: книга перестаёт быть «заданием», а становится источником загадок, приключений, личных открытий. Когда подросток понимает, что знание текста помогает пройти квест или выиграть в квиз, появляется внутренняя заинтересованность — не «надо прочитать», а «хочу прочитать, чтобы справиться».

Развитие памяти происходит естественным образом: чтобы выполнить задание, нужно вспомнить детали сюжета, имена, цитаты, хронологию событий. В игре информация усваивается не механически, а в контексте действия, что делает запоминание более прочным. Например, чтобы открыть «тайный код», нужно воспроизвести последовательность эпизодов; чтобы ответить на вопрос станции, надо удержать в голове характеристики героев.

Внимание тренируется через многозадачность: следить за временем, слушать ведущего, обсуждать с командой, фиксировать ответы, переключаться между типами заданий. В квестах и маршрутных играх нет монотонности — каждый новый этап требует сосредоточенности на другом виде деятельности, что развивает гибкость внимания.

Коммуникативные навыки формируются в процессе командной работы. Участники учатся договариваться, распределять роли, выслушивать мнения, аргументированно отстаивать свою позицию. В литературных судах и дебатах особенно ярко проявляется умение вести диалог, подбирать доказательства, уважать чужую точку зрения. Даже в индивидуальных играх есть социальный компонент: обмен впечатлениями после прохождения, обсуждение решений, рефлексия.

Кроме того, игры **снижают тревожность**, связанную с «серьезной» литературой. Страх не понять классиков, боязнь ошибиться на уроке заменяются азартом и радостью открытия. Участник чувствует себя не «учеником», а «исследователем», что повышает самооценку и уверенность в своих силах.

Наконец, литературные игры **развивают креативность**: через творческие задания, импровизацию, поиск нестандартных решений. Когда нужно придумать, как герой мог бы поступить иначе, или изобразить сцену без слов, или сочинить стих-подражание, включается воображение, а книга становится не «каноническим текстом», а живым пространством для собственного высказывания.



МЕТОДИКА РАЗРАБОТКИ ЛИТЕРАТУРНОГО КВЕСТА / ИГРЫ

Шаг 1. Определение цели и темы

Цель может быть образовательной (углубление знаний о произведении), мотивационной (побуждение к чтению), развивающей (тренировка логики, памяти, командной работы) или досуговой (создание позитивного опыта взаимодействия с книгой).

Важно соотнести тему с возрастом и читательским опытом целевой аудитории.

Тема выбирается по ключевому ориентиру:

- конкретное произведение («Преступление и наказание»);
- автор (А. С. Пушкин, М. А. Булгаков);
- эпоха (Серебряный век, эпоха Просвещения);
- жанр (детектив, фэнтези, антиутопия);
- сквозная тема (любовь, выбор, свобода).

Шаг 2. Выбор формата и длительности

Форматы интерактивных игр могут быть различными: в помещении, уличный, веб-квест, маршрутная игра с этапами (станциями) или смешанный формат.

Длительность зависит от возраста и сложности:

- 45–60 мин — для подростков 12–14 лет или вводных игр;
- 60–90 мин — для старшеклассников и студентов;
- свыше 90 мин — для углублённых квестов с множеством станций и творческих заданий.

Учитывайте время на вступление, инструктаж и подведение итогов.

Шаг 3. Создание легенды и завязки

Легенда задаёт сюжетный каркас: почему участники должны пройти квест-игру? Примеры: «Найти утраченную рукопись», «Спасти героя от роковой ошибки», «Расшифровать послание автора», «Пройти путь героя и сделать его выбор».

Завязка мотивирует: краткий рассказ, видео, письмо, предмет-ключ. Важно вызвать интерес и ощущение причастности к истории.

Используйте интригу, тайну, вызов («Только вы можете...»), юмор или отсылки к популярным медиа.

Шаг 4. Проектирование маршрута/станций

Начните разработку игры с определения количества этапов (станций):

- 4–6 — для игры до 60 мин;
- 6–8 — для 90-минутного квеста;
- более 8 — для сложных многочасовых игр (с перерывами).

Далее продумайте логику перехода от этапа к этапу в игре:

- линейная (строгая последовательность);
- нелинейная (свободный выбор станций);
- кольцевая (возвращение в точку старта);
- с «тайными» этапами (открываются при выполнении особых условий).

Определите конкретное время на каждую станцию:

- 5–7 мин — для простых заданий (викторина, поиск предмета);
- 10–15 мин — для творческих и командных задач;
- до 20 мин — для комплексных заданий (инсценировка, создание карты).

Предусмотрите «буферное» время на переходы и непредвиденные задержки.

Шаг 5. Разработка заданий для станций

Разрабатывая конкретные задания, учитывайте, что они должны быть разноплановыми, чтобы удерживать интерес и задействовать разные навыки.

Интеллектуальные:

- угадать героя/произведение по цитате;
- восстановить хронологию событий;
- сопоставить персонажей и их реплики;
- найти логические несоответствия в тексте и др.

Творческие:

- сочинить продолжение эпизода;
- изобразить символ произведения;
- написать письмо герою;
- инсценировать диалог и др.

Поисковые:

- найти книгу/предмет по описанию;
- расшифровать код/шифр;
- отыскать «следы» героя в пространстве библиотеки и др.

Командные:

- собрать пазл из фрагментов текста;
- составить «карту пути героя»;
- совместно решить логическую задачу и не только.

Шаг 6. Подготовка материалов

Карточки с вопросами и заданиями должны соответствовать следующим требованиям:

- содержать чёткие формулировки, без двусмысленностей;
- иметь варианты сложности (для дифференциации);
- включать резервные задания на случай досрочного выполнения.

Желательно выполнить их на прочном, плотном материале (дерево, пластик или картон) или заламинировать бумажные.

Наиболее востребованными являются те игры, в которых организаторы активно и продумано применяют яркий, запоминающийся реквизит, элементы театрализации, визуальное и музыкальное сопровождение развития сюжета, что позволяет глубже погрузиться участникам в тему игры, создаёт особую запоминающуюся атмосферу.

Необходимое **оборудование**:

- реквизит и предметы, связанные с сюжетом (старинный ключ, письмо в свитке, имитация украшений, сокровищ, шкатулки, сундуки, прочие старинные или современные предметы быта, обихода,);
- декорации и тематические украшения станций (портреты авторов, цитаты на стенах, картины, «паутина», сети, осветительные приборы, предметы мебели и т.п.);
- элементы костюмов для ведущих/персонажей, грим, маски;
- музыкальное оборудование для проигрывания озвученных заданий или создания атмосферы с фоновыми музыкальными мелодиями (микрофоны, колонки);
- отличительные знаки для команд (повязка, значок, наклейка, футболка, флажок или др.);
- мультимедийное оборудование для видео-вопросов и интерактивных заданий на основе компьютерных технологий (интерактивные панели, смартфоны, планшеты, компьютеры для веб-заданий, сканирования QR-кодов

Маршрутные листы, карты, бланки для ответов должны иметь понятную структуру (название станции, задание, поле для ответа, место для отметки), запоминающийся, яркий дизайн в стиле квеста (старинная карта, шифр, символы). Следует создать их копии в достаточном количестве для каждой команды.

Шаг 7. Система оценивания

Наиболее популярной является **бальная система оценивания**. Участники или команды получают баллы за каждое задание фиксированное количество баллов, в соответствии с правилами игры (например, 1–5). Баллы заносятся в маршрутные листы, бланки оценок. Организаторы дополнительно могут предусмотреть бонусы за скорость, креативность, командную работу, а также штрафы за нарушение правил (подсказки извне, превышение времени).

Альтернативные варианты:

- сбор «ключей»/«подсказок» для финального задания;
- накопление «магических предметов» для «спасения героя»;
- рейтинговая таблица с промежуточными результатами.

Следует продумать, как будет подсчитываться итог: автоматически (онлайн), вручную (ведущие), или коллективно (обсуждение).

Шаг 8. Подготовка ведущих и помощников

На этапе подготовки к игре распределяются следующие **роли**:

- ведущий квеста (общая координация, вступление, финал);
- кураторы станций (объясняют задания, следят за временем, оценивают);
- актёры (если есть персонажи из произведения);
- технические помощники (работа с оборудованием, фото/видео).

Также следует определить общий и подробный **тайминг игры**. Для чего продумайте:

- чёткий график для каждого этапа;
- сигналы перехода между станциями (звонок, музыка, объявление);
- резервное время на непредвиденные ситуации.

Коммуникация участников во время прохождения игры может быть самой различной. Например, для квестов вне помещений можно предусмотреть единый канал связи (рации, чат). Универсальным является применение сценарии для ведущих с вариантами ответов на вопросы участников и инструкции по разрешению конфликтов.

Каждому ведущему и помощнику продумайте именные бейджи, чтобы участники могли к ним обратиться.

Шаг 9. Реклама и набор участников

Чтобы мероприятие состоялось, следует заранее позаботиться о его анонсировании. Основные **каналы** продвижения:

- афиши в библиотеке, школах, вузах;
- посты в соцсетях (с хештегом, ярким изображением, кратким описанием);
- рассылки по электронной почте;
- объявления на сайтах партнёров.

Рекламные сообщения должны содержать следующую информацию: дата, время и место проведения, возрастное ограничение для участников, формат мероприятия (команда/индивидуально), необходимость предварительной регистрации (если нужно) и указание о том, что взять с собой (ручка, блокнот, смартфон). Не забудьте заранее продумать мотивацию для участников и рассказать об этом!

Что может мотивировать подростков и молодёжь:

- призы (книги, сертификаты, сувениры);
- дипломы/грамоты;
- возможность опубликовать творческие работы (например, стихи или рисунки по итогам квеста).

Шаг 10. Техническое оснащение

Кроме прочего, для подготовки игры организаторам понадобятся принтеры для распечатки материалов. Также необходимо иметь (приобрести или самостоятельно изготовить) достаточно большое количество непосредственно самого игрового

инвентаря для выполнения заданий (игровые поля, паззлы, кубики, волчки, указатели, конверты для карточек и не только, в зависимости от конкретного сценария).

Полезные цифровые инструменты, которые следует использовать при подготовке:

- платформы для веб-квестов (LearningApps, Genially);
- мессенджеры для онлайн-этапов (Telegram, VK);
- графические и видео-редакторы для создания единого игрового визуала с единой графикой и элементами брендинга (афиш, карточек-вопросов, игровых полей, маршрутных листов, поощрительных сертификатов и т.п.) (Visme, Supra и др.)
- облачные хранилища для обмена файлами.

На непредвиденные случаи продумайте бумажные копии цифровых заданий, запасные батарейки для оборудования и план действий при отключении электричества/интернета.

Шаг 11. Дополнительные возможности

Ещё на этапе подготовки учтите, что использоваться должен каждый «уголок» библиотеки. Не лишним будет оформить в помещениях выставки (например, выставку-портрет героя или автора, выставку – погружение в эпоху, выставку викторину или выставку-игру и т.п.)



ПРАКТИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПРОВЕДЕНИЮ ЛИТЕРАТУРНЫХ КВЕСТОВ

Сценарий

Хорошо продуманный сценарий — основа успешного литературного квеста. Он объединяет все элементы игры в единую историю: задаёт сюжетную логику, связывает между собой точки маршрута и задания, определяет роль персонажей и поддерживает стилистику оформления. Благодаря сценарию квест становится не набором разрозненных испытаний, а увлекательным повествованием.

Формат может быть разным: театрализованное действие, тематическая экскурсия, линейный маршрут или смешанный вариант — выбор зависит от целей, аудитории и возможностей площадки.

Сценарий превращает игру в настоящую историю, поэтому к написанию сценария следует относиться творчески, с душой. Представьте: участники не просто выполняют задания и упражнения, а проживают приключение!

Вступление: знакомство с правилами, легендой, командами

Начало квеста задаёт тон всему мероприятию. Важно создать атмосферу погружения: кратко и ярко изложить легенду (1–2 минуты), объяснив, зачем участники проходят испытания и *что* стоит на кону. Используйте визуальный ряд: слайд, реквизит, короткий ролик или «письмо от героя». Затем чётко проговорите правила: формат перемещения (линейный/свободный), время на станцию, система баллов, допустимые и недопустимые действия (например, запрет на смартфоны, если это не веб-квест).

Разделите участников на команды (3–6 человек), предложите придумать название и девиз — это усилит командный дух. Дайте каждой группе маршрутный лист с нумерацией станций и полями для ответов/баллов.

Убедитесь, что все поняли условия: проведите краткий опрос («Что делать, если не успели за отведённое время?», «Куда идти после станции 3?»).

Также перед началом игры не забудьте напомнить о правилах техники безопасности (например, не бегать и т.п.)

Контроль прохождения этапов

На каждой станции должен быть куратор, который:

- фиксирует время начала и окончания работы команды;
 - следит за соблюдением регламента (при превышении лимита — мягко прерывает, не лишая шанса завершить задание);
 - оценивает ответы по заранее оговорённым критериям (например, 1–3 балла за полноту, оригинальность, скорость);
 - вносит результаты в общий протокол или маршрутный лист.
- Используйте единые бланки для всех станций, чтобы избежать путаницы

Для прозрачности можно вывешивать промежуточный рейтинг на доске. Если квест нелинейный, контролируйте очередность: например, выдавайте «ключ» для перехода к следующей станции только после выполнения задания.

Работа с конфликтными ситуациями и отклонениями от сценария

Конфликты чаще всего возникают из-за споров о баллах, несогласия с трактовкой задания или нарушения правил. Ваша задача — сохранять нейтральность и ссылаться на заранее утверждённые критерии.

Если команда считает оценку несправедливой, предложите кратко обосновать позицию: иногда это выявляет недочёт в формулировке задания, и вы сможете

скорректировать баллы. При грубых нарушениях (подсказки извне, попытки схитрить) напомните о правилах и примените штрафные санкции, оговорённые в начале.

Если группа отстаёт или «застревает» на станции, помогите наводящими вопросами, но не давайте прямых ответов.

В случае технических сбоев (отключение света, поломка оборудования) переключитесь на резервное задание или перенесите этап, заранее предусмотрев запасные варианты.

Подведение итогов: подсчёт баллов, награждение, рефлексия

После завершения всех этапов соберите команды в одном зале. Огласите результаты, прокомментируйте яркие моменты («Команда А первой разгадала шифр», «Команда Б предложила нестандартное решение»).

Наградите победителей дипломами и призами, а остальных участников — грамотами за активность, сертификатами.

Затем проведите рефлексию: задайте 2–3 вопроса («Что было самым интересным?», «Какое задание показалось сложным?», «Что бы вы изменили?»). Это поможет участникам осмыслить опыт и даст вам обратную связь для улучшения сценария.

Фиксация результатов

Ведите фото- и видеосъёмку ключевых моментов: стартовый настрой, работа на станциях, финальное награждение. Запишите краткие отзывы участников и ведущих (можно в формате мини-интервью или анкеты). После квеста проанализируйте:

- сколько команд прошли все этапы;
- какие задания вызвали затруднения, а какие — восторг;
- соблюдался ли тайминг;
- были ли технические или организационные накладки.

Эти данные помогут доработать сценарий для будущих игр и обосновать эффективность мероприятия в отчётах.

Критерии оценки эффективности интерактивных игр

В зависимости от поставленных организаторами задач и целей, результативность интерактивных игр оценивается по различным критериям или в их совокупности:

- количественные (число участников, повторные посещения);
- качественные (отзывы, уровень вовлечённости, рост интереса к книгам);
- методические (чёткость сценария, слаженность команды, техническая оснащённость).

Рекомендации по адаптации

При подготовке заданий и вопросов, организаторам мероприятия следует учитывать возраст участников, уровень их подготовки. Для младших подростков (12–14 лет) предусмотрите упрощённые задания, больше визуала, игровые элементы. Для старшеклассников и студентов можно применять сложные аналитические задачи, дебаты, мини-проекты в игре. Для инклюзивных групп: альтернативные форматы (аудио, тактильные материалы, упрощённые тексты).

Ресурсное обеспечение

Обязательно учитывайте материально-технические возможности учреждения: имеющееся в наличии оборудование, реквизит, - или же будьте готовы к дополнительным затратам на реализацию всех идей.

Важно брать во внимание кадровое обеспечение. Исходя из количества сотрудников, планируйте численность ведущих, помощников или привлекайте для проведения игр волонтеров.

Подготовьте заранее информационную продукцию: афиши, буклеты, рекомендательные списки и прочее. Это будет способствовать продвижению и самого мероприятия и библиотеки в целом.

При организации закладывайте дополнительные финансовые издержки на приобретение призов и сувениров, чтобы повысить вовлечённость участников. Если же таковых нет, привлечите спонсоров.

ПРИМЕРНЫЕ СЦЕНАРИИ

КВЕСТ «ТАЙНЫ КЛАССИКОВ» (РУССКАЯ ЛИТЕРАТУРА XIX ВЕКА)

Аудитория: учащиеся 9-11 классов.

Формат: командный квест (2-4 команды по 5–7 человек)

Цель: через игровые механики углубить знание текстов Гоголя, Толстого, Тургенева, Пушкина; развить командное взаимодействие и аналитическое мышление.

Длительность: 60 мин (вступление — 5 мин, станции — 40 мин, финал — 15 мин).

Реквизит: маршрутные листы, конверты, ключи, паззлы, волчок, «колесо удачи», карточки, ручки, таймеры, флипчарт, сертификаты, дипломы, призы.

Механика и правила игры: команды проходят 4 станции в залах библиотеки независимо друг от друга по разным маршрутам. Время прохождения станций – 10 мин. На каждой станции — куратор, который следит за временем, выдаёт реквизит и фиксирует результаты. Для атмосферы — фоновая музыка (романсы XIX века). Станции обозначены собственными названиями, портретами авторов произведений и их героев, увеличенными плакатами с обложками книг.

Резервные задания: дополнительные ребусы или кроссворд-плакат «Классика» для команд, которые справились раньше срока.

Вступление (5 мин).

Место: игра начинается в холле библиотеки. Ведущий (в костюме в стиле XIX века) встречает команды и озвучивает им легенду:

«Добро пожаловать в тайную мастерскую русских классиков! В этих стенах спрятаны ключи к душам Онегина, Чичикова, Пьера Безухова и Базарова. Ваша задача — собрать их и составить „кодекс чести“ литературного героя. На каждой станции вас ждут загадки, ребусы и артефакты. За правильные ответы вы получите фрагменты кодекса. Победит команда, которая соберёт все части и объяснит их смысл. Готовы?»

Ведущий знакомит с правилами прохождения квеста. Команды получают маршрутные листы (название команды, графы для ответов - фрагментов кодекса) и конверты с подсказками-ключами к первым станциям команд.

Станция 1. «Завещание Чичикова»

Задача: восстановить «список мёртвых душ» и понять мотивы героя.

Механика: команда получает конверт с фрагментированным списком имений (пазл из 6-9 частей).

Собирая пазл, участники видят названия деревень и фамилии помещиков (Манилов, Коробочка и др.). После сборки — вопрос: «Почему Чичиков скупал «мёртвые души»? Какие черты его характера это раскрывает?» (ответ записывают в бланк ответа).

Итог: за правильно заполненный бланк команда получает ключ к следующей станции и фрагмент кодекса: «Хитрость без совести — путь к краху».

Реквизит:

- Пазл со списком имений.
- Бланк ответа.
- Карточка-фрагмент кодекса.
- Ключ с номером следующей станции.

Станция 2. «Судьба Пьера»

Задача: проследить нравственный путь Пьера Безухова через ключевые события.

Механика: перед участниками «колесо удачи» с секторами: «Дуэль с Долоховым», «Масонство», «Бородино», «Плен», «Наташа Ростова».

Команда крутит колесо, выпадает событие.

По карточке с цитатой из романа (например, «Я жил для себя и погубил свою жизнь») участники отвечают на вопросы: «Как это событие изменило Пьера?», «Какой нравственный урок он извлёк?». Верные ответы заносятся в бланк.

Итог: когда бланк заполнен, команда может получить карточку-фрагмент кодекса: «Истинная свобода — в служении другим» и ключ к следующей станции.

Реквизит:

- Конверт с инструкцией к станции.
- Колесо с секторами.
- Карточки с цитатами и вопросами.
- Бланки для ответов.
- Карточка-фрагмент кодекса.
- Ключ с номером следующей станции.

Станция 3. «Испытание Базарова»

Задача: проанализировать конфликт Базарова с обществом и самим собой.

Механика: команда крутит волчок с секторами: «Наука vs. Искусство», «Любовь к Одинцовой», «Конфликт с Павлом Петровичем», «Смерть».

В конверте — ребус (например, изображение картинка **НИ**тки (убрать ТКИ) + картинка **ГИ**ря (убрать РЯ) + буква **Л** + картинка **ИЗ**ба (убрать БА) + буква **М**. = «нигилизм»). Команда расшифровывает и объясняет, как данное слово связано с темой.

Итог: За правильный ответ на вопрос «Можно ли назвать Базарова героем своего времени?» команда получает фрагмент кодекса: «Сомнение — начало поиска истины» и следующий ключ.

Реквизит:

- Конверт с инструкцией к станции.
- Волчок с секторами и стрелкой.
- Конверты с ребусами.
- Карточка – фрагмент кодекса.
- Ключ с номером следующей станции

Станция 4. «Тайна Онегина»

Задача: разгадать скрытый смысл письма Татьяны и поступка Онегина.

Механика: команда получает зашифрованное письмо (текст с пропущенными словами/символами: например, «Я к вам пишу — чего же боле?...» с пустыми местами).

Используя подсказки (цитаты из романа), восстанавливают текст.

Вопросы для обсуждения: «Почему Татьяна призналась в любви?», «Почему Онегин отказал ей?»

Итог: За верный анализ — фрагмент кодекса: «Честь требует мужества, а не позёрства».

Реквизит:

- Конверт с инструкцией к станции.
- Зашифрованное письмо (шрифт под старину).
- Карточки-подсказки (3–4 карточки).
- Карточка-фрагмент кодекса.

Финал «Кодекс чести» (15 мин)

Место: главный холл.

Действия: Команды собираются, выкладывают собранные фрагменты кодекса на стол. Ведущий предлагает объединить их в единый текст. Например:

- «Хитрость без совести — путь к краху».
- «Истинная свобода — в служении другим».
- «Сомнение — начало поиска истины».
- «Честь требует мужества, а не позёрства».

За этим следует обсуждение: «Какие из этих принципов актуальны сегодня?», «Кто из героев следовал им, а кто нарушал?»

Команды предлагают 1–2 дополнения к кодексу (записывают на доске).

Награждение: вручаются сертификаты участникам «Мастер литературного расследования» и дипломы победителям (дополнительно можно вручить книги классиков, брендированные сувениры, мерч).



ИГРА ПО СТАНЦИЯМ «ЭТО ФАНТАСТИКА»

Аудитория: подростки и молодёжь 14 - 22 лет.

Формат: движение по станциям с заданиями на знание текста, логику, творчество. Допускается как командный, так и индивидуальный зачёт (участие).

Цель: знакомство участников с художественным направлением в литературе – фантастикой и фэнтези.

Количество участников: от 5 (индивидуально) до 15 чел (в команде).

Длительность: до 70 мин (вступление – 10 минут, станции – до 50 мин, подведение итогов - 10 мин).

Реквизит: маршрутные листы, ручки, таймеры, баннеры, «артефакты», плакаты.

Оборудование: интерактивные доски, музыкальное оборудование (саундтреки из «Властелина колец», «Гарри Поттера», «Дюны» и др.), микрофоны.

Ведущий: в костюме, соответствующем жанру (например, плащ «волшебника» или в образе безумного учёного).

Механика и правила игры: Время прохождения станций – 10 мин. Всего пять станций, пять раундов игры. Ведущий сопровождает группы, следит за временем и оценивает выполнение заданий. Для атмосферы приглушённый свет, «магические» и «фантастические» элементы (свечи-имитации, светящиеся символы), тематические баннеры. Станции обозначены собственными названиями, портретами авторов произведений и их героев, увеличенными плакатами с обложками книг, фантастическими артефактами. За выставление баллов в маршрутные листы, промежуточные итоги отвечают помощники ведущего. За каждый раунд участники получают баллы. Участникам не разрешается пользоваться какой бы то ни было посторонней помощью.

Вступление (10 мин).

Место: игра начинается в холле библиотеки. Ведущий встречает участников/команду и озвучивает им легенду:

«Друзья, рада приветствовать Вас в библиотеке! Мы собрались для участия в маршрутной игре «Это фантастика» — путешествие в мир фантастического жанра, где царят фантазия и бескрайнее воображение! Сегодня вам предстоит пройти пять испытаний: отгадать книги по кадрам из фильмов, найти связь между мирами и их описаниями, распознать знаменитых персонажей и фантастические артефакты, а также проверить, где правда, а где вымысел в истории жанра. Ваша задача — проявлять эрудицию, чтобы собрать как можно больше баллов и стать победителями. Готовы отправиться в приключение? Тогда начинаем!»

Ведущий зачитывает правила прохождения игры. Участники получают маршрутные листы, куда будут выставляться баллы.

Станция «Из книги на экран» 10 мин

Задача: по кадру из фильма-экранизации угадать название книги и автора, на основе которой сняли фильм или сериал.

Кадры демонстрируются на экране. Примеры кадров (подготовить 5–7 изображений):

- сцена с Хогвартсом → «Гарри Поттер и философский камень», Дж. К. Роулинг;
- кадр с Колей Герасимовым и космическими пиратами → «Девочка с Земли» К. Булычёв;
- кадр из к/ф «Джон Картер» → «принцесса Марса» Э.Р. Берроуз;
- корабль «Наутилус» → «Двадцать тысяч лье под водой», Ж. Верн;
- битва при Хельмовой Пади → «Властелин колец», Дж. Р. Р. Толкин;
- кадр из сериала «Ведьмак» → «Меч Предназначенья», А. Сапковский и прочие

Критерии оценки: 1 балл за название книги и 1 балл за автора; максимум — 2 балла за кадр.

Станция «Вселенная фантастики» 10 мин

Задача: соотнести фантастические локации с книгами. Карточки с локациями и изображениями обложек перемешаны на столе.

Материалы:

- карточки с изображениями фантастических миров и планет с лицевой и с их названиями с оборотной стороны. Например, «Хогвартс», «Мордор», «Арракис», «Нарния», «Средиземье», «НИИЧАВО», «Плюк», «Саракш», «Шелезяка», «Вестерос», «Каэр Морхен», «Редания», «Нильфгаард» и прочее);
- карточки с обложками соответствующих произведений (например, «Гарри Поттер», «Властелин колец», «Дюна», «Хроники Нарнии», «Понедельник начинается в субботу», «Девочка с Земли», «Ведьмак», и др.). До 10 произведений

Пример выполнения задания: локация: «Арракис» → Книга: «Дюна» (Ф. Херберт).

Критерии оценки: 1 балл за каждое верное сопоставление (максимум — 10 баллов).

Станция «Угадай героя» 10 мин

Задача: по подсказкам ведущего определить героя и назвать книгу.

Примеры описаний (подготовить 8–10):

- «Юный волшебник с молнией на лбу, учится в школе магии» → Гарри Поттер («Гарри Поттер» Дж. Роулинг).
- «Студент-инженер, попадает в мир магии и науки» → Саша Привалов («Понедельник начинается в субботу», А. и Б. Стругацкие).
- «Девочка из будущего, путешествует на машине времени» → Алиса Селезнёва («Сто лет тому вперёд», К. Булычёв).
- «Охотник на чудовищ, владеет мечом и магией» → Ведьмак (Геральт) (серия книг А. Сапковского).
- «Юный драконий всадник, живёт в Алагейзии» → Эрагон («Эрагон», К. Паолини).
- «Бастард, защищает Стену от Иных» → Джон Сноу («Песнь льда и пламени», Дж. Р. Р. Мартин).
- «Учёный, создаёт живое существо из мёртвых тканей» → Доктор Франкенштейн («Франкенштейн», М. Шелли).
- «Изобретатель, одержимый идеей гиперболоида» → Гарин («Гиперболоид инженера Гарина», А. Толстой).
- «Капитан подводного корабля, борется за справедливость» → Капитан Немо («Двадцать тысяч лье под водой», Ж. Верн).
- «Молодой физик, безумный амбициозный гений, чья невидимость оборачивается трагедией, одиночеством и гибелью» → Гриффин (Г. Уэллс «Человек-невидимка»)

После каждого вопроса изображение героя выводится на экран.

Критерии оценки: 1 балл за героя + 1 балл за книгу (максимум — 20 баллов).

Станция «Фантастический артефакт» 10 мин

Задача: по картинке назвать артефакт и произведение, где он фигурирует.

Материалы:

карточки с изображениями фантастических артефактов.

Примеры изображений (подготовить 5–7):

- мантия-невидимка → «Гарри Поттер» (Дж. К. Роулинг);
- кольцо Всевластия → «Властелин колец» (Дж. Р. Р. Толкин);
- гиперболоид → «Гиперболоид инженера Гарина» (А. Толстой);
- машина времени → «Машина времени» (Г. Уэллс);
- амулет Аваллон → «Хроники Амбера» (Р. Желязны);
- миеллофон → «Девочка с Земли» (К. Булычёв) и др.

Критерии оценки: 1 балл за артефакт + 1 балл за книгу (максимум — 10 – 14 баллов)

Станция «Правда или вымысел?» 10 мин

Задача: определить, является ли утверждение ведущего правдой или вымыслом.

Примеры утверждений (подготовить 10):

- «Жюль Верн предсказал появление подводных лодок в романе «Двадцать тысяч лье под водой» → Правда.
- «Гарри Поттер был придуман Джоан Роулинг за один день» → Вымысел (работа над книгой заняла годы).
- «В «Дюне» Фрэнка Херберта нет ни одного робота» → Правда (в мире „Дюны“ запрещены ИИ и роботы).
- «Алиса Селезнёва — персонаж книг Кира Булычёва» → Правда.
- «Франкенштейн» написала Мэри Шелли, когда ей было 18 лет» → Правда.
- «Во «Властелине колец» Толкина есть персонаж по имени Гарри Поттер» → Вымысел.
- «Понедельник начинается в субботу» написали братья Стругацкие» → Правда.
- «Геральт из Ривии — герой книг Анджея Сапковского» → Правда.
- «Гиперболоид инженера Гарина» основан на реальных научных открытиях» → Вымысел (это художественный вымысел).
- «Хроники Нарнии» написал Дж. Р. Р. Толкин» → Вымысел (автор — К. С. Льюис) и др.

Критерии оценки: 1 балл за каждый верный ответ (максимум — 10 баллов).

Подведение итогов (10 мин)

Сбор маршрутных листов, подсчёт баллов: помощники ведущего суммируют очки по маршрутным листам. В это время ведущий ведёт обсуждение: «Какие книги участники хотели бы прочитать?», «Что нового узнали о фантастике?».

Награждение:

- Победитель — книга в жанре фантастики/фэнтези + диплом «Знаток фантастики»;
- 2 и 3 места — тематические сувениры (значки, закладки);
- всем участникам — сертификаты.



КВИЗ «НАРОДЫ И ТРАДИЦИИ РОССИИ»

Аудитория: молодёжь 18 - 22 лет.

Формат: командная игра (2-4 команды по 4-6 человек).

Цель: знакомство с культурным и этнографическим многообразием России.

Длительность: до 60 мин (30-60 мин на один вопрос в зависимости от сложности вопроса)

Оформление и реквизит: бланки ответов 4 цветов, ручки, таймеры, книжная выставка «Россия – семья народов».

Оборудование: интерактивная доска, микрофон, мультимедийная презентация, сигнальная кнопка, народные мелодии, флипчарт.

Ведущий: в костюме, стилизованном под народный стиль.

Механика и правила игры: Команды расположены за отдельными столами, помеченными цветными флажками (красный, жёлтый, синий, зелёный), на которых лежат листки бланков ответов соответствующего цвета. На экране демонстрируется мультимедийная презентация с названиями раундов, вопросами и ответами на них. Всего пять раундов. Между раундами проигрываются фоновые народные мелодии. На обсуждение даётся разное количество времени, о чём сообщает ведущий перед каждым раундом. Когда звучит сигнал, команда вписывает ответ в бланк в соответствующую графу. В конце каждого раунда участники сдают соответствующие бланки и помощники ведут подсчёт правильных ответов и баллов, записывая на флипчарте промежуточные и финальные результаты. За один правильный ответ – 1 балл.

Раунд 1. «Исторический лабиринт» (вопросы с вариантами ответов)

- Текст вопроса и варианты демонстрируются на экране.

Какой народ основал Волжскую Булгарию в IX веке?

- А) мордва;
- Б) болгары;
- В) марийцы.

Ответ: Б) болгары.

- Как назывался свод законов, регулировавший жизнь казачьих сообществ?

- А) «Казачий устав»;
- Б) «Войсковой приказ»;
- В) «Казачий круг».

Ответ: В) «Казачий круг».

- Какой город был столицей Золотой Орды?

- А) Сарай-Бату;
- Б) Булгар;
- В) Астрахань.

Ответ: А) Сарай-Бату.

- Какое событие положило начало присоединению Сибири к России?

- А) поход Ермака;
- Б) основание Тобольска;
- В) битва на Ирмени.

Ответ: А) поход Ермака.

- Какой народ в XVII веке переселился в Россию из Джунгарии?

- А) калмыки;
- Б) буряты;
- В) тувинцы.

Ответ: А) калмыки.

Раунд 2. «Культурный код» (музыкальные и видеовопросы с вариантами ответов)

Для этого раунда подготовьте аудио- и видеофрагменты.

- Аудиовопрос. Прослушайте фрагмент народной песни. Определите, к какому народу она относится:

- А) башкиры;
- Б) чувашаи;
- В) карелы.

Ответ: зависит от выбранного фрагмента (например, башкирская песня «Урал»).

- Видеовопрос. Посмотрите короткий ролик о традиционном танце. Назовите народ и танец:

- А) лезгинка (дагестанцы);
- Б) ёхор (буряты);
- В) хоровод (русские).

Ответ: зависит от ролика (например, ёхор).

- Аудиовопрос. Определите музыкальный инструмент по звучанию:

- А) гусли (русские);
- Б) хомус (якуты);
- В) балалайка (русские).

Ответ: зависит от фрагмента (например, хомус).

- Видеовопрос. Посмотрите обряд. Назовите его и народ, которому он принадлежит:

- А) Сабантуй (татары);
- Б) Ысыях (якуты);
- В) Масленица (русские).

Ответ: зависит от видео (например, Ысыях).

- Аудиовопрос. Узнайте песню по мелодии:

- А) «Калинка» (русская);
- Б) «Ай, да ну-ну» (марийская);
- В) «Уурай-урай» (чувашская).

Ответ: зависит от мелодии (например, «Калинка»).

Раунд 3. «Искусство и ремёсла» (вопросы на знание народных промыслов)

Текст вопроса и варианты демонстрируются на экране.

Изображения изделий демонстрируются на экране без подписи

- Какое ремесло прославило город Гжель?
Ответ: керамика, бело-голубая роспись.
- Как называется традиционная вышивка народов Севера с использованием оленьего волоса?
Ответ: меховая мозаика или вышивка оленьим волосом.
- Какой народный промысел связан с изготовлением деревянных игрушек в виде птиц и коней?
Ответ: богородская игрушка (Московская обл.).
- Что такое «хохлома»?
Ответ: техника росписи деревянной посуды и мебели с золотым эффектом (Нижегородская обл.).
- Где изготавливают пуховые платки, способные пройти через кольцо?
Ответ: в Оренбурге.
- Какой материал используют для изготовления тувинских национальных ковров?
Ответ: войлок (из овечьей шерсти).

Раунд 4. «Вкус России» (кулинарные традиции)

Изображения блюд демонстрируются на экране без подписи.

- традиционное блюдо казахской и киргизской кухни, название которого дословно переводится как «пять пальцев» (его едят руками)?
Ответ: бешбармак.
- Какое блюдо является символом татарской кухни?
Ответ: эчпочмак (треугольный пирожок с мясом и картофелем).
- Как называется нарезанная стружкой замороженная рыба, которую готовят на Севере?
Ответ: строганина.

- Какой суп готовят из квашеной капусты и мяса у русских?
Ответ: щи.
- Какое традиционное блюдо народов Кавказа представляет собой густой суп или соус на основе грецких орехов, кинзы и специй, часто подаётся к мясу или рыбе?
Ответ: сациви.
- Как называются маленькие варёные пирожки с мясом (или другими начинками), которые считаются традиционным блюдом уральских народов (пермяков, удмуртов) и в переводе с коми-пермяцкого означают «тестяное ухо»?
Ответ: пельмени.

Раунд 5. «Литературный квест» (мифы и сказания народов России)

- Главный герой русских былин, победивший Змея. (Илья Муромец)
- Какое животное — частый персонаж сказок и преданий народов Кавказа, нередко выступающее как хитрец или помощник героя. (Лис)
- Башкирский народный герой, воспетый в эпосе. (Урал-батыр)
- Карело-финский эпос, состоящий из 50 рун («Калевала»)
- У эвенков – Дагачан, у бурят – Баян Хоангай, у якутов – Бай Байанай, а у русских? (Леший, дух-обитатель леса)
- Какая птица – ключевой культурный герой в чукотских мифах, добывающий солнце, луну и звёзды, пробивающий небесную твердь. (Ворон)

Подведение итогов:

Помощники ведущего собирают бланки ответов и проверяют их по ключу.

Всем участникам вручаю буклеты-рекомендации «Литература народов России»

Объявляется команда – победитель

Награждение под фанфары:

- Команда - победитель получает сладкий приз + диплом;
- остальные участники— сертификаты и поощрительные призы (закладки, значки, ручки).



МАРШРУТНАЯ ИГРА «КУРСКИЙ КУЛЬТУРНЫЙ КОД»

Аудитория: подростки 14 – 18 лет.

Формат: командная игра из 4 этапов. Команда перемещается по заранее определённым точкам маршрута, выполняя задания.

Цель: знакомство с историей, культурой и традициями Курского края.

Длительность: до 60 мин (в зависимости от места проведения и точек маршрута)

Оборудование: бланки заданий, ручки, смартфоны (для фото- и аудиозаданий), карта маршрута, карточки заданий.

Механика и правила игры: Время прохождения локаций/этапов – 10 мин. На каждом этапе — 5 заданий разного типа. За каждый правильный ответ — 1 балл

Вступление: 5 мин

Ведущий встречает команду и озвучивает приветствие:

«Дорогие участники! Добро пожаловать на маршрутную игру «Курский культурный код»! Сегодня вам предстоит открыть для себя удивительные страницы истории и традиций нашего края — от древних ремёсел до имён выдающихся земляков. Вперёд за открытиями: пусть каждая остановка станет ключом к тайнам Курского края!»

Ведущий зачитывает правила прохождения игры. Участники получают маршрутный лист, куда будут заносить правильные ответы.

Этап 1. «Исторический Курск» (Зона библиотеки «ПРОспект воинской славы»)

Задачи: проверить знания по ключевым событиям и памятникам истории Курска и края.

- Вопрос с вариантами. В каком году Курск впервые упоминается в летописях?

А) 985;
Б) 1032;
В) 1185.

Ответ: Б) 1032.

• Открытый вопрос. Назовите главную битву Великой Отечественной войны, связанную с Курском.

Ответ: Курская битва (битва на Курской дуге), июль–август 1943 г.

• Вопрос на правильный выбор карточек: из предложенных фото памятников, выберете те, которые расположены в Курской области и связаны с Курской битвой (до 10 карточек с изображениями, из них три связаны с Курской битвой. Например, памятник Героям-сапёрам, памятник Героям-артиллеристам и Мемориал «Курская битва» в Понырях)

• Логический вопрос. Почему Курск называли «южными воротами Руси» в Средние века?

Ответ: город стоял на важном торговом пути и защищал южные рубежи Древнерусского государства.

- Задание на сопоставление карточек. Соотнесите событие и дату:

А) Освобождение Курска от немецко-фашистских захватчиков;
Б) Получение Курском звания «Город воинской славы»;
В) Основание Курского кремля.

Даты: 1) 1596 г.; 2) 8 февраля 1943 г.; 3) 27 апреля 2007 г.

Ответ: А–2, Б–3, В–1.

Этап 2. «Культурное наследие» (зона библиотеки «ПРОкрай»)

Задачи: узнать о культурном наследии нашего края.

- Вопрос с вариантами. Какой театр Курска носит имя А. С. Пушкина?

А) Драматический театр;
Б) Театр кукол;
В) Музыкальный театр.

Ответ: А) Драматический театр.

• Открытый вопрос. Кто из знаменитых композиторов XX века родился в Курской губернии?

Ответ: Георгий Свиридов

• Открытый вопрос. В каком литературном памятнике Древне Руси воспеваются курские воины?

Ответ: «Слово о полку Игореве».

• Открытый вопрос. Кто из великих художников-авангардистов является уроженцем г. Курска?

Ответ: А. Дейнека.

• Какое здание Курска считается шедевром архитектора Фёдора Ливчака?

Ответ Здание Отделения Банка России на ул. Ленина, построено в 1913 году в стиле неорусского модерна.

Этап 3. «Народные промыслы и традиции» (зона библиотеки «ПРОделай»)

Задачи: познакомиться с курскими ремёслами и обычаями.

- Вопрос с вариантами. Какой народный промысел прославил Курскую область?

А) Гжельская керамика;

Б) Кожлянская глиняная игрушка;

В) Мезенская роспись.

Ответ: Б) Кожлянская глиняная игрушка.

• Открытый вопрос. Как называется традиционный курский женский головной убор, украшенный вышивкой?

Ответ: кокошник (или «сорока» — местный вариант).

• Практическое задание с видео-демонстрацией. Попробуйте повторить элемент курского народного танца (например, «карагод»). Снимайте на видео (15–30 сек.).

Критерии оценки: точность движений + командная слаженность.

- Задание на сопоставление карточек. Соотнесите промысел и материал:

А) Кожлянская игрушка;

Б) Суджанский ковёр;

В) Саморядовский рушник.

Материалы: 1) лён; 2) глина; 3) шерсть.

Ответ: А–2, Б–3, В–1.

• Творческое задание. Разукрасьте эскиз курской глиняной игрушки (на бланке) в традиционные цвета.

Критерии оценки: соблюдение стилистики + оригинальность.

Этап 4. «Знаменитые куряне» (Зона библиотеки «ПРОмедиа»)

Задачи: вспомнить выдающихся людей, связанных с Курском.

- Открытый вопрос. Какой известный поэт-лирик 19 века значительную часть жизни прожил в своём имении Воробьёвка Курской губернии?

Ответ: А.А.Фет

- Задание на сопоставление карточек. Соотнесите личность и сферу деятельности:

А) Г. В. Свиридов;

Б) Ф. Семёнов;

В) А. А. Дейнека.

Сферы: 1) астрономия; 2) музыка; 3) живопись.

Ответ: А–2, Б–1, В–3.

- Открытый вопрос. Какой курский изобретатель-самоучка создал первую в мире ветроэлектростанцию с инерционным аккумулятором и получил Ленинскую премию?

Ответ: Анатолий Уфимцев.

- Вопрос вариантами. Как император Николай II называл исполнительницу русских народных песен и романсов Надежду Плевицкую?

А. Критерии оценки: аргументы «черноземная певунья»

В. «хрустальный голос России»

С. «курский соловей»

• Фотозадание: сделайте селфи с любой книгой, написанной курским автором или книгой о Курском крае и разместите его на стене в группе библиотеки ВКонтакте с хэштегом #КурскийКультурныйКод.

Критерии оценки: точность + композиция.

Подведение итогов

Команды сдаёт заполненный бланк маршрута.

Награждение: команда получает диплом с указанием итоговых баллов и кубок, а все члены – сертификаты, сладкие призы и рекомендательные буклеты о Курском крае.



ИНТЕЛЛЕКТ-КВИЗ «ДА БУДЕТ СВЕТ. ОПТИКА»

Аудитория: подростки 14 – 22 лет (мероприятие доступно по ПК в рамках реализации проекта «Книга – путь в науку»).

Формат: командное соревнование.

Цель: популяризация отраслевой литературы и научно-популярных изданий, углубление знаний по физике.

Длительность: до 60 мин.

Оборудование: интерактивная панель для демонстрации презентации, кнопки-звонки для каждой команды, бумага, ручки, цветные атласные ленты, скотч, конверты с заданиями.

Механика и правила игры: Игра состоит из 5 этапов разных по сложности, количеству вопросов, длительности и характеру заданий: теоретических, практических и творческих. Каждая команда располагается за отдельным столом, оборудованным кнопкой-звонков. Команды дают ответы на скорость. Помощники ведущего записывают счёт после каждого этапа на доске. За каждый правильный ответ — 1 балл, за каждое правильно выполненное практическое или творческое задание - 5 баллов. За подсказки – снимается 1 балл. За выкрикивание, ответ вне очереди – снимается 1 балл.

Вступление:

Добрый день, ребята. Рада приветствовать Вас у нас в библиотеке на первой встрече из цикла «Нескучные научные», которые мы поведем в рамках реализации проекта «Книга – путь в науку».

Первая встреча этого года посвящена оптике и книгам о ней. Знаете, что такое оптика?

Оптика – это раздел физики, которую все обучающиеся несправедливо считают наукой трудной. Но так ли это?

Физика (и её подраздел оптика) - дисциплина естественно-научного цикла. Этот цикл учебных дисциплин, направленных на изучение природы, физических и химических законов, а также биологических систем. Т.е. это предметы и науки о мироздании и его законах, они изучают объективный мир. Наша встреча не будет похожей на обычный урок с домашними заданиями. Она пройдет в формате игры, диалога, общения друг с другом и с книгами.

Вы поделитесь на 2 команды:

Вас ждут 5 разных этапов, игровых туров.

- «Оптика вокруг нас» - мы познакомимся с темой, основными законами оптики с помощью карточек.
- «Знания в вопросах и ответах» - здесь нам предстоит проявить эрудицию, объясняя те или иные конкретные оптические явления.
- Практический тур «...Сын ошибок трудных»
- Блиц-викторина «Быстрее всех»
- И заключительный этап с творческим заданием «Ваша светлость»

За каждый этап команды будут получать баллы. Команду-победителя, набравшую наибольшее количество баллов, ждут призы, остальных – сувениры. Желаю вам удачи! Начинаем.

Тур «Оптика вокруг нас»:

Итак, с древнегреческого «оптикос» переводится, как зрительный, оптический. В оптике, как и в любой науке, существует ряд фундаментальных законов. Что такое научный закон?

Физический закон — основанная на научных фактах устойчивая связь между повторяющимися явлениями, процессами и состояниями тел и других материальных объектов в окружающем мире.

Вы видите перед собой 10 законов оптики. Это не предел, конечно же. Давайте рассмотрим каждый из них. Вы любите карточные игры?

Взаимодействие с карточками и слайдами. Команды отвечают на вопросы поднятием руки.

Тур «Знания в вопросах и ответах»:

Ведущий задаёт по очереди вопросы каждой из команд. Отвечают после короткого совещания (1 мин).

Тур «...Сын ошибок трудных»:

Из предложенных материалов команды собирают модель дисперсии на время 10 мин. (6 цветных лент, лист бумаги, скотч, степлер со скобами) и представляют её.

Тур «Быстрее всех»:

Ответы команд на скорость:

- Как называется явление разложения белого света в спектр? (Дисперсия)
- Какой физический прибор используется для увеличения угла зрения? (Лупа).
- Как называется явление огибания светом препятствий? (Дифракция).
- Какой цвет спектра преломляется сильнее всего? (Фиолетовый).
- Как называется прибор для детального рассмотрения удаленных предметов? (Телескоп/Зрительная труба).
- Что происходит со скоростью света при переходе из воздуха в воду? (Уменьшается).
- Почему чешуя у рыбы имеет радужную окраску? (Из-за дифракции света)
- Какой тип линзы собирает параллельные лучи в одной точке: выпуклая или вогнутая? (выпуклая/ собирающая)
- Какой закон объясняет, почему мы видим своё отражение в зеркале? (Закон отражения света)
- Как называются очки, которые убирают блики от воды и снега? (поляризационные)
- Какой прибор использует зеркала, чтобы «заглянуть» за препятствие (например, в подводных лодках)? (перископ)
- Как называется точка, в которой собираются лучи после прохождения через собирающую линзу? (фокус)
- Какой оптический прибор увеличивает мелкие объекты (например, клетки)? (микроскоп)
- Как называется способность глаза подстраиваться под разную яркость света? (адаптация)
- Почему чёрные предметы на солнце нагреваются сильнее белых? (Закон сохранения энергии света, тёмные поверхности поглощают больше света, преобразуя его энергию в тепло)
- Какая древнегреческая богиня-титанида олицетворяла сияние, небесный свет и зрение? (Богиня Тея)
- Что быстрее свет или звук? (Скорость света около 300000 км/с, звука – около 340 м/с. Пример – молния и гром)
- Свет это волна или частица? (Элементарная световая частица – фотон обладает свойствами и волны и частицы. Корпускулярно-волновой дуализм).
- Как называется элементарная частица, являющаяся квантом электромагнитного излучения (включая свет) и переносчиком электромагнитного взаимодействия? (фотон)

Тур «Ваша светлость»:

Творческие задания командам (10 мин):

Конверт №1:

«Представьте, что Вы – свет. Напишите письмо от первого лица команде-сопернику в дружеской форме, в котором вы рассказываете о себе».

Конверт №2:

«Представьте, что Вы – свет. Вы решили найти работу. Напишите резюме для будущего работодателя»

Подведение итогов:

Ребята, вам было интересно ближе узнать оптику? Что Вас больше всего удивило, запомнилось? Что не понравилось?

Перед тем, как мы с вами подведём итоги, обратите внимание, какие книги помогли мне подготовиться к данному мероприятию (обзор выставки и слайда презентации)

Подсчёт баллов.

Награждение победителей, вручение дипломов, сертификатов и наград.

Фото на память.



ПРИЛОЖЕНИЯ

Примеры карточек-заданий со словами

БИТВА СЛОВ

РАСШИФРУЙ:

КАНТ	
НОВИ	
ОСОКН	
ЗВЕЗДА	
ДЕПОБА	
НЕЛЕГРА	
ШЕТУНКА	
МУЖЧИНА	
ЛЕТОСАМ	
ПАШАРЮТ	
ЛЕТОВЕРТ	
ДОДЗЕХВЕ	
ЛЕСТЬБОД	
РОБАСТЬХР	
СТУПЕНИНАЛЕ	

ШИРОКАЯ МАСЛЕНИЦА

Найди слова в филворде:

М	А	С	Л	Е	Н	И	Ц	А	Ф
Б	Й	В	А	Р	Е	Н	Ь	Е	Щ
Ч	Т	Й	Б	Ь	И	Г	Р	Ы	Ы
У	Х	Я	Л	Ю	Х	И	К	Р	А
Ч	О	Р	И	Э	Й	К	А	Й	Ц
Е	Р	И	Н	В	Е	С	Н	А	О
Л	О	Л	Ы	В	Т	А	Н	Ц	Ы
О	В	О	В	С	Т	Р	Е	Ч	А
Ф	О	С	О	Л	Н	Ц	Е	Й	Ш
Й	Д	Й	Ж	К	О	Л	Е	С	О
М	А	С	Л	О	П	Е	С	Н	И

Масленица
Варенье
Ярило
Колесо
Весна

Масло
Хоровод
Танцы
Встреча
Чучело

Солнце
Блины
Игры
Песни
Икра

©voogobushkek | записки учителя в декрете

Патронус

Вы же знаете, что у каждого магга есть свой патронус - животное, которое его защищает.

Найдите, где чей патронус и узнайте, куда пропал золотой снимок.

	А	В	Т	О	Р
	З	А	Й	К	А
	А	Й	Ф	О	Н
	А	М	Б	А	Р
	Б	А	Б	Л	О

АЛЕКСАНДР СЕРГЕЕВИЧ ПУШКИН

Найдите 8 слов, связанных с жизнью писателя:

1

5

2

6

3

7

4

8

Н	Ъ	Ы	С	Т	Ц	Х	Я	Я	М	Ы	Б
Ц	О	Н	О	Ы	А	Р	Н	Н	И	П	А
Е	Ы	Ю	В	Н	Р	Н	Д	Ё	Х	Б	К
Б	Г	П	Р	Я	С	Е	У	Ь	А	О	Е
Й	Ю	А	Е	Н	К	Б	Э	Л	Й	Л	Н
Ж	Н	Л	М	Я	О	Е	Л	И	Л	Д	Б
П	Н	Г	Е	Т	Е	Д	Ь	Ц	О	И	А
Й	Н	Ц	Н	Ж	С	К	Ч	Е	С	Н	Р
Г	П	Ё	Н	Р	Е	Ё	П	Й	К	О	Д
П	Ъ	З	И	Е	Л	Т	В	Э	О	Й	Ы
Ю	Я	Ц	К	Д	О	Щ	Ё	Ш	Е	Е	Ь
Ш	Л	Ы	Я	Е	Г	М	А	Р	Л	Ю	Е

Задания – головоломки и логические

Верно только одно утверждение!

золото не здесь золото здесь золото в сундуке 2



в каком сундуке золото?

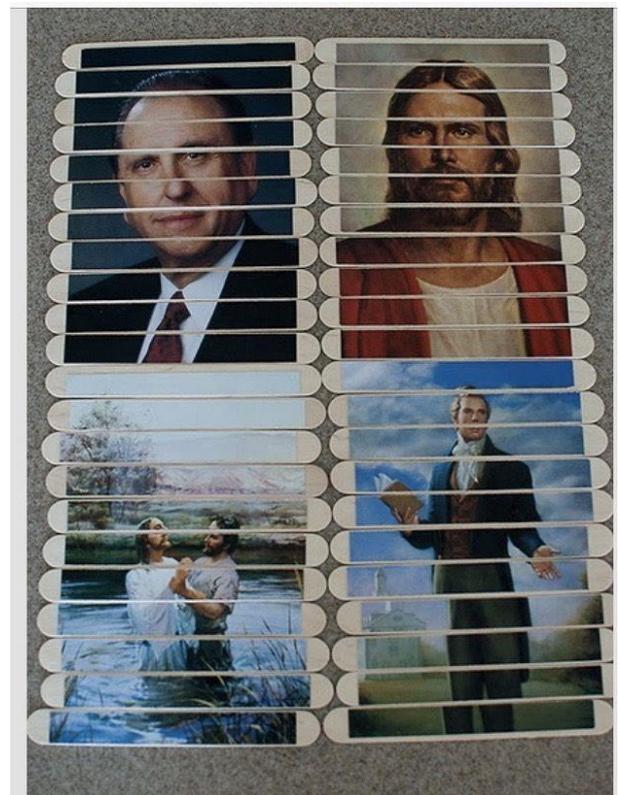
Взломайте код замка:

подберите трехзначный код для замка, на основе следующих данных:



6 8 2	6 1 4	2 0 6
одна из цифр верна и стоит на своем месте	одна из цифр верна но стоит не на своем месте	две цифры верны, но стоят не на своем месте

7 3 8	7 8 0
все неверно	одна из цифр верна, но стоит не на своем месте



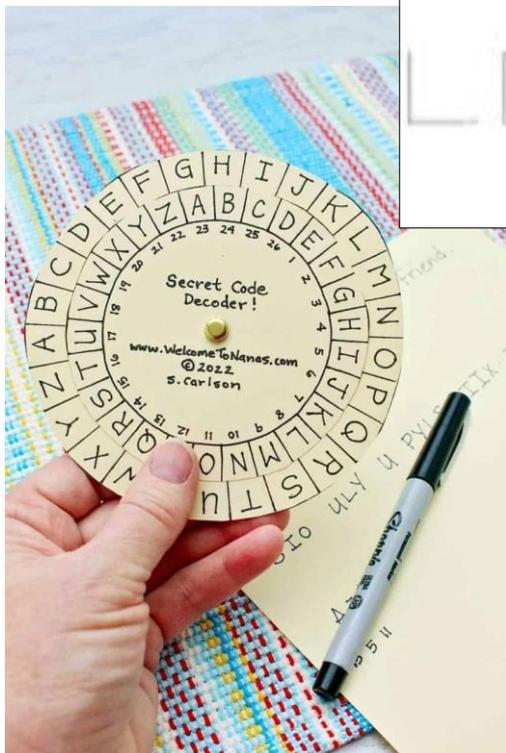
Задания – ребусы и шифры



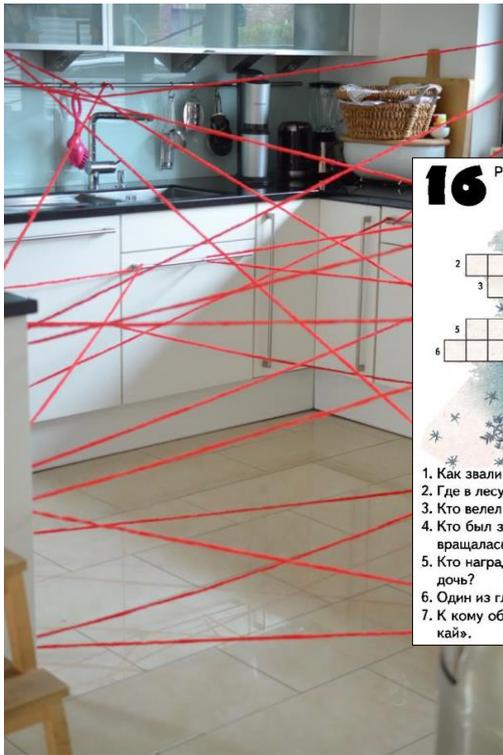
Прочтете шифр - узнаете,
где подсказка.

А	Ф	П
Л	К	И
Ы	С	О

□ □ □

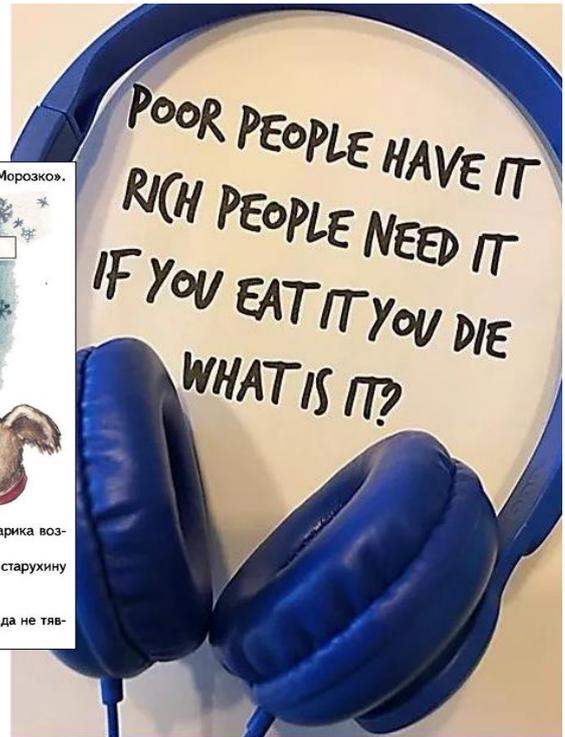


Задания на ловкость, аудиозадания и прочие



16 Разгадай кроссворд по сказке «Морозко».

1. Как звали дочь старухи?
 2. Где в лесу старик посадил дочь?
 3. Кто велел старику отвезти дочь в лес?
 4. Кто был запряжен в сани, когда дочь старика возвращалась из леса?
 5. Кто наградил старикову дочку и наказал старухину дочку?
 6. Один из главных героев сказки.
 7. К кому обращалась старуха: «Нá блин, да не тья-кай!».



Основные виды маршрутных листов



Маршрутный лист

№	станция	баллы	время
1	Город вранов		
2	Остров-лабиринт		
3	Замок призраков		
4	Ислэнд		
5	Музыкальная окраина		
6	Фигурландия		



БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК СЦЕНАРИЕВ

1. Бахарева, Н.В. Кладоискатели с острова сокровищ : увлекательный квест по библиотеке под руководством героя любимой книг учащихся 5-6-х классов / Наталья Владимировна Бахарева // Читаем, учимся, играем. – 2014. – № 1. – С. 38–41.

2. Эмир-Асанова, О.А. Чехов. Особые приметы : литературный квест в библиотеке, посвященный жизни и творчеству замечательного русского писателя, мастера короткого рассказа, для учащихся 7-9-х классов / Оксана Александровна Эмир-Асанова // Читаем, учимся, играем. – 2016. – № 2. – С. 38–42.

3. Соловьёва, Е.А. Зелёный навигатор : сценарий познавательного библиографического квеста для учащихся 5-6-х классов /Алена Анатольевна Соловьёва // Читаем, учимся, играем. – 2017. – № 2. – С. 73–76.

4. Шалимова, В.И. Поэтический калейдоскоп : квест, основанный на произведениях, для учащихся 6-9-х классов / Валентина Ивановна Шалимова // Читаем, учимся, играем. – 2017. – № 9. – С. 39–42.

5. Аристова, С.А. Приведём в порядок свою страну : квест, посвященный животным и растениям, для учащихся 6-8-х классов / Светлана Александровна Аристова // Читаем, учимся, играем. – 2017. – № 10. – С. 36–41.

6. Вицен, С.И. За кладом... в библиотеку! : квест для учащихся 6-8-х классов / Светлана Ивановна Винец // Читаем, учимся, играем. – 2017. – № 11. – С. 19–23.

7. Маркова, Е.Л. Певцы букемонов : квест для учащихся 7–9 классов / Елена Леонидовна Маркова // Читаем, учимся, играем. – 2018. – № 3. – С. 102–106.

8. Кочеткова, Н.М. Библиотека раскрывает секреты : квест для учащихся 6–8 классов / Наталья Михайловна Кочеткова // Читаем, учимся, играем. – 2018. – № 3. – С. 26–29.

9. Сараева, С.Ю. Как найти заветный ключ : квест ко Дню библиотек для учащихся 5–6 классов / Светлана Юрьевна Сараева // Читаем, учимся, играем. – 2019. – № 2. – С. 6–9.

10. Ковалёва, Н.В. Ах, это сказочное лето! : квест по сказкам А.С. Пушкина для учащихся 5-6-х классов / Наталья Владимировна Ковалёва // Читаем, учимся, играем. – 2019. – № 6. – С. 97–103.

11. Тяжкороб, В.А. Нарбутович Профессор Дигори Керк зовет в путешествие : квест по циклу книг «Хроники Нарни» британского писателя К.С. Льюиса для учащихся 6-7-х классов / Вероника Анатольевна Тяжкороб, Марина Альбертовна Нарбутович // Читаем, учимся, играем. – 2019. – №

12. – С. 20–26. 12. Рогова, М.С. Фортуна любит героев : литературное путешествие по страницам книг из серии «Приключения Эраста Фандорина» для учащихся 8-11-х классов / Марина Стивовна Рогова // Читаем, учимся, играем. – 2018. – № 8. – С. 18–25.

13. Черкашина, Е.А. Прогулка по городу профессий : квест, посвященный профессиям, для учащихся 5-7-х классов / Елена Александровна Черкашина, Ольга Евгеньевна Алексеева // Читаем, учимся, играем. – 2020. – № 1. – С. 70–76.

14. Есипова, О.Е. Виват, капитан Джек! : квест к дню мореплавателя для учащихся 5-6-х классов / Оксана Евгеньевна Есипова // Читаем, учимся, играем. – 2020. – № 3. – С. 87–91.
15. Бреднева, М.В. На бастионах Севостополя : квест по истории для учащихся 8 10-х классов / Марина Владимировна Бреднева // Читаем, учимся, играем. – 2020. – № 4. – С. 60–67.
16. Рогова, М.С. «Ты должен делать добро из зла» : путешествие по страницам повести «Пикник на обочине» для старшеклассников / Марина Стивовна Рогова // Читаем, учимся, играем. – 2020. – № 5. – С. 6–15.
17. Адаева, Е.С. Вслед за героями Гоголя : квест для учащихся 6-8-х классов / Елена Сергеевна Адаева // Читаем, учимся, играем. – 2020. – № 5. – С. 36–42.
18. Лашкова, О.В. В поисках золотых билетов : литературный квест для учащихся 5-6-х классов / Оксана Викторовна Лашкова // Читаем, учимся, играем. – 2020. – № 6. – С. 91–96.
19. Тихонова Н.Н. Квест: золотые правила : как провести в б-ке командную игру по мотивам кн. Л. Кэрролла / Н.Н. Тихонова // Читаем, учимся, играем. – 2018. – № 6. – С. 49–54.
20. Орлова, В.В. Пропажа в волшебной библиотеке : квест для учащихся 5–7 классов / В.В. Орлова // Читаем, учимся, играем. – 2019. – № 4. – С. 34–39.
21. Коновалова И. Встреча с автором на родине «Ревизора» : сценарий лит. квест-игры / Ирина Коновалова // Библиополе. – 2016. – № 6. – С. 69–74.

Список использованной литературы и Интернет-ресурсов:

1. Лобакина Е. Приключения для эрудитов : библиотечный квест как эффективная форма продвижения чтения среди школьников / Елена Лобанкина // Библиополе. – 2016. – № 1. – С. 34–39.

2. Першева, М. Виртуальные игры привлекают любознательных : веб-квест как способ завоевания молодёжной аудитории / Марина Першева // Библиополе. – 2016. – № 1. – С. 40–43.

3. Гизун, Е. В поисках легендарной Либереи, или культПРОсвет – квест : интеллектуальная игра для юношества / Елена Гизун // Библиотека. – 2015. – № 5. – С. 31–33.

1. Играем в квест в библиотеке [Электронный ресурс] // Calameo : платформа для публикаций документов и журналов. – Режим доступа : <https://ru.calameo.com/read/0013046578317d481f22b>.

2. Квест – что значит? [Электронный ресурс] // Как понять? Слова, поговорки, аббревиатуры: сайт по расшифровке непонятных слов, аббревиатур и поговорок. – Режим доступа : <https://xn----7sb3abqfg0a4g2a.xn--p1ai/368-kvest-chto-znachit.html>