12+

МБУК ВР «МЦБ» им. М.В. Наумова

Большовский отдел

 **«По дороге приключений...»**

# (день основания библиотеки)

Квест-игра

 Подготовила:

Ведущий библиотекарь Большовского отдела

Сиратюк Э.А.

ст.Большовская

2025г.

***Квест –игра «По дороге приключений...», посвященная «Дню основания библиотеки Российской академии наук***.»

**Цели**: развивать любознательность и интерес к чтению книг;

воспитывать внимательного читателя и любовь к книгам,

 продвижения книги и чтения в молодежной среде креативными средствами, развития интеллектуального и творческого потенциала учащихся;

 развития коммуникативных навыков между посетителями разных возрастов; формирования самостоятельности и ответственности,

формирования навыков работы в команде под руководством.

Игра рассчитана на целевую аудиторию 12+.

**Оборудование:** маршрутный лист для каждой команды (маршрутный лист выполнен в виде QR –кода, выдаётся каждой команде,

**Пояснения:** Игра длится примерно 1 час. Остановка на одной станции 7 – 10 минут. Станции можно убрать, можно придумать дополнительные.

В квесте участвует равное количество членов команд. Команды проходят одинаковые этапы, но в разной последовательности, чтобы не допустить их пересечения на маршруте. Для этого команды выбирают капитана, у которого имеется специальная программа сканер QR и штрих-кодов для считывания зашифрованной станции, маршрутный лист на котором указана последовательность зашифрованных маршрутов маршрут по которому ребята должны пройти станции. Затем командам присваивается название, девиз. Участникам выдаются опознавательные знаки: ленточки разного цвета и др.

Библиотекарь озвучивает повод, по которому все здесь собрались, квест- игра ***посвященная «Дню основания библиотеки Российской академии наук***.» Напоминает о технике безопасности и правилах дорожного движения, поскольку некоторые этапы необходимо пройти в других зданиях – клуб, а также на прилегающей территории.

Выигрывает та команда, которая набрала наибольшее количество баллов и собрала весь фрагмент ключевой фразы. Командам выдаются маршрутные листы (пустые), в которых фиксируются количество и последовательность станций, ставиться отметка о его прохождении. А названия станций зашифрованы в QR – кодах.

К маршрутному листу прилагается таблица.

Маршрутный лист.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Наименование станции | Кол-во баллов | Дополнительные баллы( штрафы) |
| 1 | «Vbiblioteke»  |  |  |
| 2 | «Арт-дизайн»  |  |  |
| 3 |  «Хайп»  |  |  |
| 4 | «Позитив»  |  |  |
| 5 | «Караоке – клуб»  |  |  |
| 6 | «Флэшмоб»  |  |  |
| 7 | «Креативное мышление»  |  |  |
| ИТОГО: |  |  |  |

Маршрутный лист зашифрованный для одной команды, для следующей команды другая последовательность зашифрованных станций, раздается капитанам команд.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Наименование станции | Кол-во баллов | Дополнительные баллы(штрафы) |
| 1 |   |  |  |
| 2 |  |  |  |
| 3 |  |  |  |
| 4 |  |  |  |
| 5 |  |  |  |
| 6 |  |  |  |
| 7 |   |  |  |
| Итого: |  |  |  |

На каждом этапе находятся модераторы, которые следят за правильностью выполнения заданий и выдают участникам фрагмент ключевой фразы за правильное их выполнение. Если команда затрудняется в ответе или отвечает неправильно, то «фрагмент» ключевой фразы не выдаётся.

**Ключевая Фраза: «Кто много читает, тот много знает»**

Выполнив правильно задание, команда получает 1-й фрагмент ключевой фразы.

Команды начинают прохождение маршрута от библиотеки до кабинетов, до зданий сельского клуба и соцзащиты.

***Ход квест-игры:***

**I ЭТАП «Vbiblioteke»**

1 задание (одинаковое для всех команд)

С помощью интернета и электронных справочников ответьте на следующие вопросы:

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

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

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

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

2 задание ( адресный поиск и алгоритм его выполнения)

Найти книгу в библиотеке по библиографическому описанию:

А) А.С. Пушкин «Избранное», Изд-во Прсовещение,2008

Б) Н.Носов «Приключения незнайки и его друзей», Изд-во Просвещение, 1989

В) В.Шекспир «Избранное», Изд-во Просвещение, 1984

Максимум 6 баллов

**II этап «Арт-дизайн» .** На данной станции ребятам необходимо придумать книгу будущего на листе А изобразить.

Максимум 5 баллов

**III Этап «Хайп»**

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

1.Новый враг хуже старых трех. – Старый друг лучше новых двух.

2.Гусь никогда чистоты не спрячет. – Свинья всегда грязь найдёт.

3.Есть хорошее с плохим. - Нет худа без добра.

4.Безделье любителя пугает. - Дело мастера боится.

5. У честного человека ботинки промокают. - На воре шапка горит.

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

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

8.Лучше сладкой черешни. – Хуже горькой редьки.

9.Меси тесто, когда холодное. – Куй железо, пока горячо.

10.Приноси чистоту во двор. – Не выноси сор из избы.

За полный правильный ответ – 2 балла

За правильное выполнение задания, команда получает фрагмент ключевой фразы.

**IV этап «Позитив»**

На данном этапе инсценирование любой сказки на выбор.

За творческое выполнение задания, команда получает фрагмент ключевой фразы.

**V станция «Караоке – клуб»**

Спеть как можно больше песен где употребляется слово книга, издательство, газета, журнал (всё что касается чтения)

За полный правильный ответ – 1 балл

 **VI этап «Флэшмоб»**

Прочитать станционному смотрителю стих наизусть

Максимум 5 баллов.

**VII этап «Креативное мышление»**

С помощью интернет ресурсов рассказать о происхождении праздника школьных библиотек или о возникновении библиотек – условие этой станции.

Максимум 3 балла.

**VIII Заключительная часть.**

Когда фрагменты будут собраны, команда возвращается к библиотекарю для того, чтобы собрать всё высказывание, заполнить до конца маршрутные листы, передать библиотекарю.

Заключительное слово библиотекаря:

 Давайте любимые книжки откроем

И снова пройдем от

 Страницы к странице.

 Всегда ведь приятно с

любимым героем

 Опять повстречаться.

Узнать, подружиться.

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

После прохождения всех этапов квеста дети делились впечатлениями. Каждая команда была в восторге от игры. Положительные эмоции, заряд энергии, свежий воздух, единство команды помогло участникам успешно справиться со всеми заданиями!