

Государственное учреждение  
«Централизованная система государственных публичных библиотек г. Минска»

Отдел библиотечного маркетинга

**Библиотечная квест-игра: методика проведения, сценарии**  
Методические рекомендации



Минск 2023

## Содержание:

Введение.....	3
<b>1. Методика подготовки и организации квеста в библиотечном пространстве.....</b>	<b>5</b>
1.1 Организация и проведение квеста.....	5
1.2 Варианты заданий для квеста.....	8
<b>2. Библиографический список сценариев .....</b>	<b>14</b>
Заключение.....	16
Список источников.....	17

## Введение

Проведение квеста даёт возможность увлекательно и с настроением провести в библиотеке мероприятие любой тематики. Это настоящее приключение как для детей, так и для взрослых. Участники квестов могут попробовать себя в качестве сыщиков, детективов, путешественников, исследователей и т.д.

*Квест – это игра для команд из нескольких человек, которая проходит в специально подготовленном помещении по запланированному сюжету. В библиотеки для участия в квестах традиционно приглашаются учащиеся школ либо студенты средних и высших учебных заведений.*

В соответствии с классификацией И. Н. Сокол квесты различают по следующим характеристикам:

- по форме проведения: компьютерные игры-квесты, веб-квесты, QR-квесты, медиа-квесты, квесты на природе, комбинированные;
- по режиму проведения: в реальном режиме, в виртуальном режиме, комбинированные;
- по сроку реализации: краткосрочные, долгосрочные;
- по форме работы: групповые, индивидуальные;
- по предметному содержанию: моноквест, межпредметный квест;
- по структуре сюжетов: линейные, нелинейные, кольцевые;
- по информационной образовательной среде: традиционный, виртуальный.

Квесты имеют массу разновидностей и форм, но в каждом из случаев это игра, которая имеет сложную форму организации, задействует большое количество людей и площадок, требует реквизита и тщательной разработки заданий.

Как форма мероприятия библиотечный квест:

- даёт возможность в занимательном формате познакомиться с библиотекой и её ресурсами, с творчеством отдельных авторов, историческими событиями и т.д. (в зависимости от тематики проведения);
- позволяет участникам проявить сообразительность и эрудицию, способствует развитию логического мышления;
- способствует развитию навыка работы в команде;
- укрепляет дружеские отношения между участниками;
- оставляет в памяти приятные воспоминания, связанные с библиотекой.

# 1. Методика подготовки и организации квеста в библиотечном пространстве

## 1.1 Организация и проведение квеста

Основной упор в библиотечной квест-игре должен быть сосредоточен на книге и чтении, а также на возможности поиска, обработки и использовании найденной информации.

Перед тем, как начать продумывание и организацию квеста, следует учитывать следующие основные моменты:

- игры должны быть безопасными;
- первая задача не должна быть сложной, ее цель — вовлечь игрока в процесс и показать, что у него все получается;
- используемый реквизит должен соответствовать тематике игры и её сюжету;
- вопросы и задания должны соответствовать возрасту участников;
- заранее необходимо продумать все риски, устранить похожие по смыслу задания.

Организация квеста в библиотеке, как и любого массового мероприятия, включает в себя **несколько этапов**:

### *Этап 1. Формулировка целей и задач квеста*

Как правило, основной целью квеста в библиотечном пространстве является популяризация книги и чтения среди молодёжи, но также в качестве цели может выступать привлечение новых пользователей, повышение узнаваемости и статуса учреждения и т.д.

Квесты позволяют проверить знания участников о жизни и творчестве выдающихся деятелей, дополнить их интересными фактами, познакомить участников с библиотекой, её ресурсами и услугами через увлекательную форму игры.

## ***Этап 2. Определение целевой аудитории***

Если в качестве целевой аудитории выступают дети или подростки, то задания и вопросы должны соответствовать возрасту и уровню их знаний и умений. Если это команда детей и/или взрослых, задания могут быть чуть сложнее, но сформулированы так, чтобы дети не стояли в стороне, а взрослые были их помощниками.

## ***Этап 3. Определение сюжета, продумывание игр, написание сценария***

Квест предполагает прохождение разных этапов в определённой последовательности, которые указаны в маршрутном листе. На каждой остановке маршрута участники отвечают на вопросы или выполняют творческие задания (собирают пазлы, решают ребусы и головоломки, проходят лабиринты и т.п.).

Тематика квестов достаточно обширна. Это может быть поиск «сокровищ», помощь героям, путешествие, приключение по мотивам художественного произведения, игра по мотивам жизни и творчества известного деятеля и т.п. Желательно, чтобы квест длился не более часа, чтобы участники не потеряли интерес к выполнению заданий.

## ***Этап 4. Оформление пространства, подбор реквизита***

Необходимо серьёзно отнестись к выбору декораций и реквизита для квеста, так как интерьер – это первое, что бросается в глаза участникам. Для того, чтобы о квесте сложилось хорошее впечатление, следует подобрать хорошие и качественные атрибуты, подходящие по тематике.

Желательно, чтобы в квесте был задействован каждый «уголок» библиотеки. Помимо визуального оформления пространства и подбора реквизита также следует продумать звуковое и музыкальное сопровождение, по возможности подобрать костюмы как для ведущих, так и мелкие атрибуты для участников.

## ***Этап 5. Определение помощников в проведении квеста***

Необходимо сформировать рабочую группу, в которой каждому будут присвоены определённые обязанности. Отдельные люди из этой группы разрабатывают задания и пишут сценарии, подбирают реквизит и оформляют

игровое пространство, разрабатывают критерии оценки победителей и номинации. На этом же этапе определяют ведущих и их помощников.

### ***Этап 6. Определение даты, приглашение участников***

Поскольку подготовка к квесту требует продолжительного времени, ориентировочную дату игры необходимо установить заранее и определить временные рамки для подготовки. Когда большая часть квеста будет готова, можно будет устанавливать точную дату и время проведения игры.

В рамки этого этапа также входит организация рекламной кампании (разработка и размещение афиши, индивидуальные приглашения учащих учебных заведений).

### ***Этап 7. Проведение квеста***

В начале игры, если это необходимо, формируются команды. Игроков лучше распределять по командам посредством жеребьёвки, чтобы избежать объединения всех «сильных» участников в одной команде.

Далее команды получают индивидуальные маршрутные листы с обозначенными пунктами (остановками). Квест предполагает прохождение всех этапов в порядке, указанном в маршрутном листе. На каждой «остановке» участники получают задание, после прохождения которого получают либо подсказку, либо определённое количество баллов и направляются к следующему пункту.

Может быть несколько вариантов, когда квест будет считаться завершённым:

- Прохождение первой команды финишной «остановки»;
- Прохождение последней команды финишной «остановки», подсчёт баллов и определение победителя исходя из количества набранных баллов;
- Окончание установленного времени.

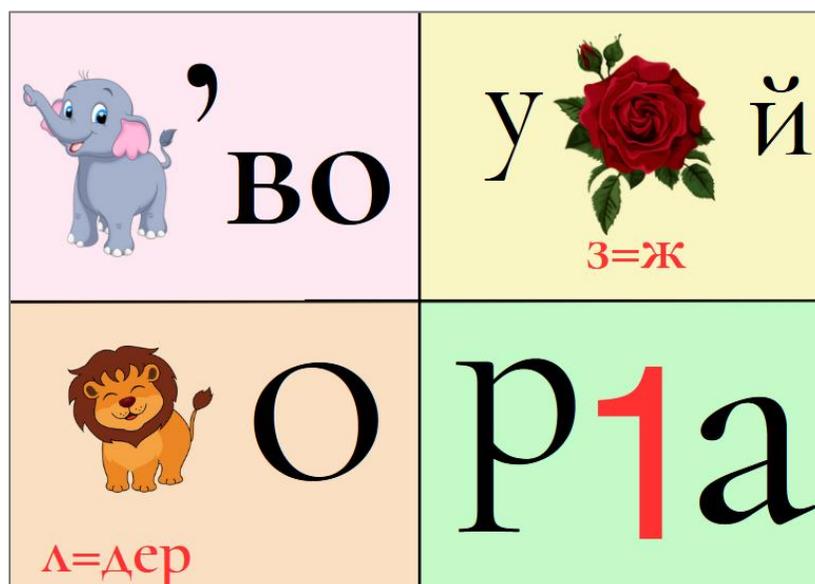
### ***Этап 8. Определение победителей, вручение призов***

В качестве призов могут быть символические подарки «на память» каждому участнику (книги по теме квеста, магниты, брелоки, ручки, блокноты и т.п.) либо один более крупный подарок, рассчитанный на всю команду.

## 1.2 Варианты заданий для квеста

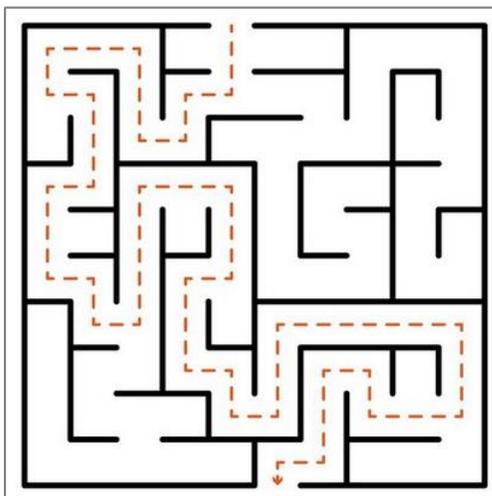
Главное преимущество приведённых ниже вариантов заданий заключается в том, что их с лёгкостью можно реализовать, используя самые обычные для библиотеки предметы: бумагу, книги, ручки и т.д.

### 1. Классический ребус

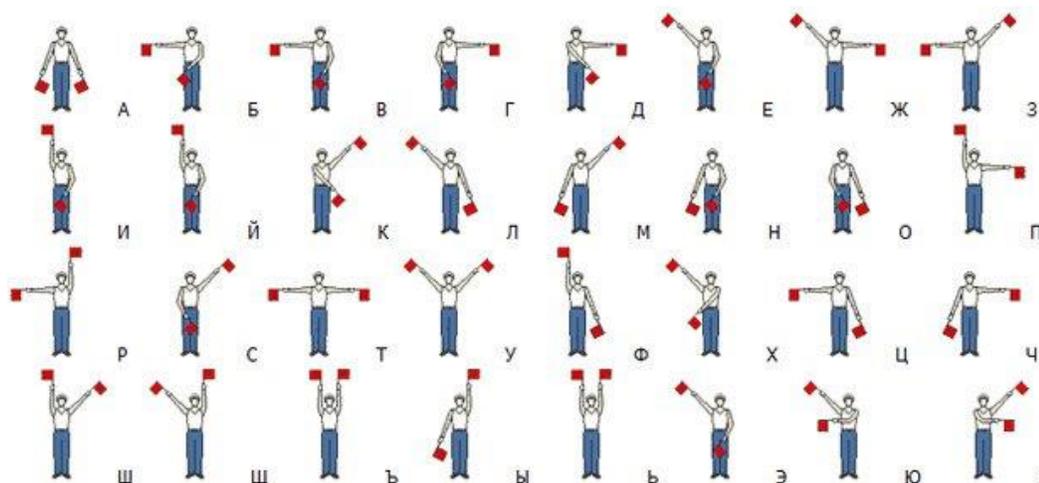
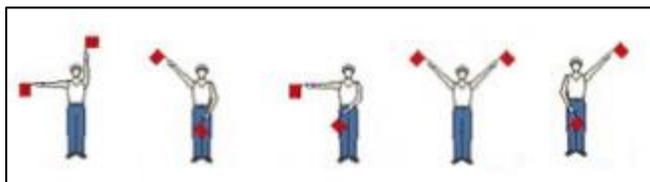


(на примере зашифрованы слова: слово, урожай, дерево, Родина)

### 2. Лабиринты



**3. Шифры (пляшущие человечки, азбука Морзе, семафорная азбука, азбука символов и т.д.)**



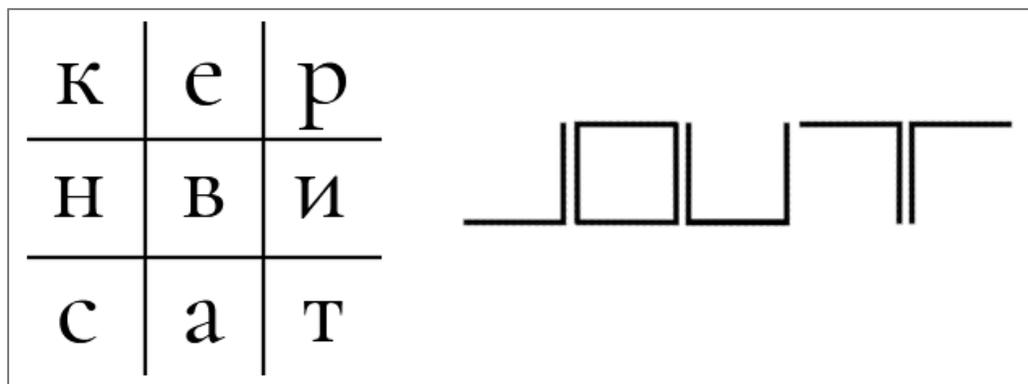
*(на примере зашифровано слово «Ребус»)*

**4. Пазлы** (можно распечатать на бумаге и разрезать на несколько частей текст-разгадку, составить карту поиска следующей подсказки и т.п.)



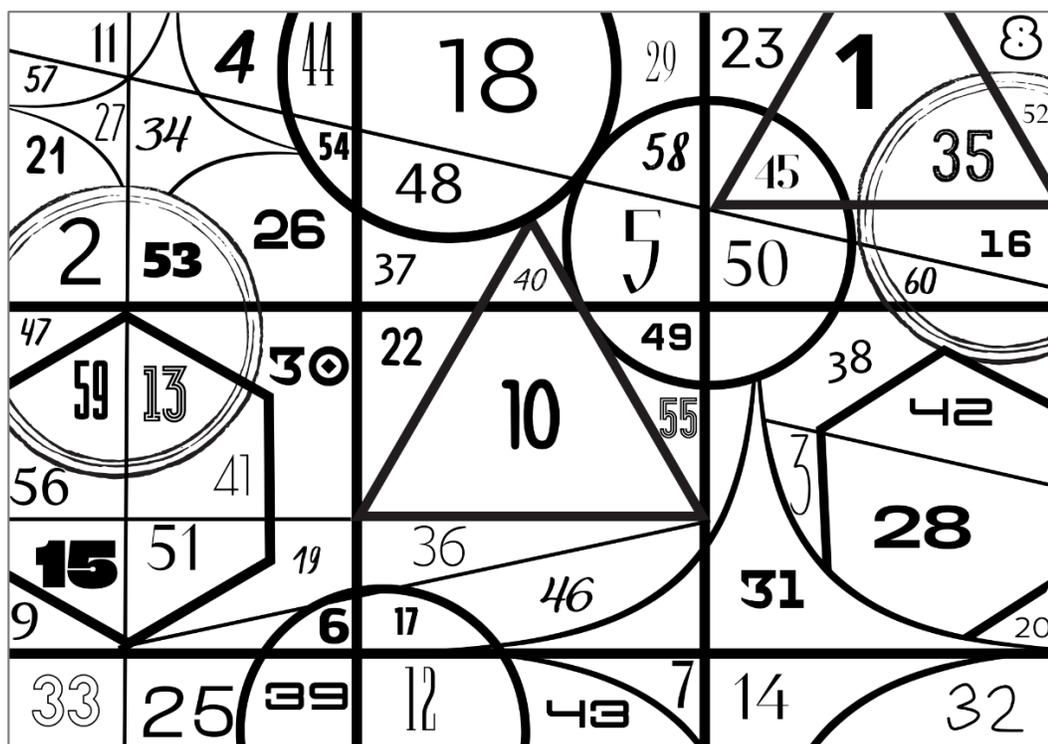
## 5. Головоломки

(в качестве символов для разгадки — грани, расположенные вокруг нужных букв)



(на примере зашифровано слово «Квест»)

## 6. Поиск отсутствующего числа



(на примере отсутствует цифра 24)

## 7. Слово, зашифрованное в стихотворении

Первая цифра — это номер строки;  
Вторая цифра — порядковый номер слова на этой строке;  
Третья цифра — буква в выбранном слове.

У лукоморья дуб зелёный;	
Златая цепь на дубе том:	8-1-6
И днём и ночью кот учёный	5-3-4
Всё ходит по цепи кругом;	6-3-6
Идёт направо — песнь заводит,	
Налево — сказку говорит.	4-2-4
Там чудеса: там леший бродит,	2-1-3
Русалка на ветвях сидит;	

*(на примере зашифровано слово «Книга»)*

## 8. Задания на счёт

Считать можно одинаковые предметы в помещении, ступеньки, количество книг на полке, окна в помещении библиотеки или в здании напротив, количество букв в фамилиях известных деятелей и т.п.



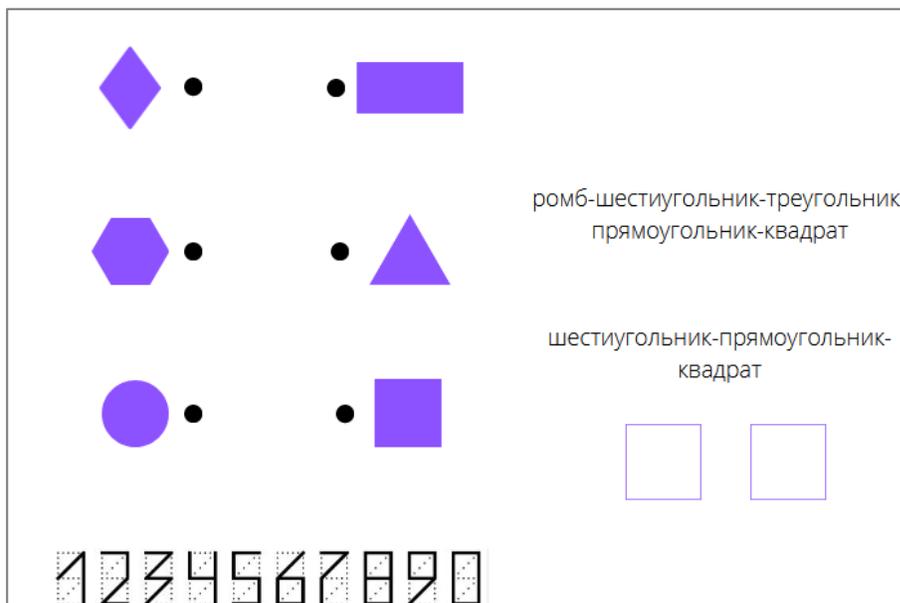
## 9. Зеркальный текст

Интереснее будет зашифровать небольшой текст, нежели одно слово-разгадку. Для усложнения задачи следует отдать предпочтение каллиграфическим шрифтам и шрифтам с наклоном. Поиску самого зеркала тоже можно уделить внимание, сделав его главным атрибутом предыдущей головоломки.

Для создания зеркального текста существует много онлайн-платформ, например <https://text-num.ru/turnaround/>.



## 10. Получение числа из соединения фигур



(на примере зашифровано число «41»)

## 11. Тайное письмо

Для создания такого письма потребуется восковая свеча. Надпись-подсказка наносится свечой на лист бумаги, а при закрашивании карандашом проявляется.



## 12. Кроссворд

Ответы на вопросы вписываются в горизонтальные строчки, а в результате получается слово-подсказка в центральном столбике (его можно закрасить отдельным цветом).

Кроссворд легко можно создать самостоятельно, однако ресурс «Фабрика кроссвордов» (<https://puzzlecup.com/crossword-ru/>) может ещё больше облегчить эту задачу.



## 2. Библиографический список сценариев

1. Аристова, С.А. Приведём в порядок свою страну: квест, посвященный животным и растениям (для 6-8 кл.) / Светлана Александровна Аристова // Читаем, учимся, играем. – 2017. – № 10. – С. 36-41.
2. Бахарева, Н.В. Кладоискатели с острова сокровищ: увлекательный квест по библиотеке под руководством героя любимой книги (для 5-6 кл.) / Наталья Владимировна Бахарева // Читаем, учимся, играем. – 2014. – № 1. – С. 38-43.
3. Вицен, С.И. За кладом... в библиотеку! (для 6-8 кл.) / Светлана Ивановна Вицен // Читаем, учимся, играем. – 2017. – № 11. – С. 19-23.
4. Есипова, О.Е. Виват, капитан Джек! Квест к дню мореплавателя (для 5-6 кл.) / Оксана Евгеньевна Есипова // Читаем, учимся, играем. – 2020. – № 3. – С. 87-91.
5. Захаркин, М.А. Вместе с Незнайкой и его друзьями / Михаил Сергеевич Захаркин // Игровая библиотека. – 2016. – №4. – С. 40-47; №6. – С. 34-49; №7. – С. 52-65; №9. – С. 30-45.
6. Ковалёва, Н.В. Ах, это сказочное лето! Квест по сказкам А.С. Пушкина (для 5-6 кл.) / Наталья Владимировна Ковалёва // Читаем, учимся, играем. – 2019. – № 6. – С. 97-103.
7. Кочеткова, Н.М. Библиотека раскрывает секреты (для 6-8 кл.) / Наталья Михайловна Кочеткова // Читаем, учимся, играем. – 2018. – № 3. – С. 26-29.
8. Орлова, В.В. Пропажа в волшебной библиотеке (для 5–7 кл.) / В.В. Орлова // Читаем, учимся, играем. – 2019. – № 4. – С. 34-39.
9. Романенко И.И. Литературная зарница: познавательное квест-ориентирование по книгам о Великой Отечественной войне / И. И. Романенко // Б-ка в шк. – Первое сентября. – 2016. – № 4. – С. 38-43.
10. Сараева, С.Ю. Как найти заветный ключ: квест ко Дню библиотек (для 5-6 кл.) / Светлана Юрьевна Сараева // Читаем, учимся, играем. – 2019. – № 2. – С. 6-9.

11. Сценарий детского экологического праздника для 2-3 классов «Волшебная книга библиотекаря Флоса или Спасение планеты Новус» [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://snova-prazdnik.ru/eko-prazdnik/>
12. Сценарий квеста для 4-6 классов «Тайна старого компаса» [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://snova-prazdnik.ru/kvest-kompas/>
13. Сценарий квеста для детей 10-13 лет «Затерянный мир» по мотивам повести Конан Дойля [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://snova-prazdnik.ru/zateryannyj-mir/>
14. Сценарий квеста для детей 11-12 лет «Сокровища египетской принцессы» [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://snova-prazdnik.ru/kvest-egipet/>
15. Сценарий квеста для детей 5-8 лет «Сюрприз от Чебурашки» [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://snova-prazdnik.ru/cheburashka-kvest/>
16. Сценарий квеста для детей 7-9 лет «Ночь в музее» [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://snova-prazdnik.ru/kvest-noch-v-muzee/>
17. Туча Т.Б. Путешествие по неведомым тропам науки: экологический квест / Т. Б. Туча, В. Н. Полищук // Современ. науч. исслед. и разработ.– 2017. – № 8. – С. 547-549.
18. Чаусова, А.В. Лабиринт Воланда: квест по роману М.А. Булгакова «Мастер и Маргарита» (для 8-11 кл.) / А. В. Чаусова // Читаем, учимся, играем. – 2016. – №9. – С. 100-103.
19. Шалимова, В.И. Поэтический калейдоскоп: квест, основанный на классических произведениях (для 6-9 кл.) / Валентина Ивановна Шалимова // Читаем, учимся, играем. – 2017. – № 9. – С. 39-42.
20. Эмир-Асанова, О.А. Чехов. Особые приметы: литературный квест в библиотеке, посвященный жизни и творчеству А.П. Чехова (для 7-9 кл.) / Оксана Александровна Эмир-Асанова // Читаем, учимся, играем. – 2016. – № 2. – С. 32-42.

## Заключение

Наряду с традиционными формами просветительской деятельности, в библиотеке также используются новые интерактивные формы работы с читателями, в результате которых пользователи активнее взаимодействуют с библиотекой.

Библиотечные квесты имеют свою специфику. Она заключается в том, что, поскольку библиотеки видят свою главную цель в популяризации книги и творчества писателей, задания в основном связаны с книгой и чтением. Квесты позволяют проверить знания участников о жизни и творчестве выдающихся деятелей, дополнить их интересными фактами, познакомить участников с библиотекой, её ресурсами и услугами через увлекательную форму игры.

Благодаря организации квестов библиотека содействует повышению общего образовательного и культурного уровня пользователей, привлекает внимание читателей к библиотеке, способствует повышению интереса к чтению у детей и подростков.

Перед проведением квеста необходимо чётко определить его задачи и сформулировать цели, выявить целевую аудиторию, определить сюжет и тщательно продумать сценарий, подобрать качественный реквизит и оформить игровое пространство. Немаловажной частью также является тренировочное прохождение игры накануне проведения основной

В рамках игры участники решают логические задачи, выполняют поиск необходимой информации, учатся работать с информационными ресурсами, находить полезную информацию и применять её. Квест-игра учит пользоваться библиотекой и знакомит с расположением отделов, способствует развитию навыков командной работы у детей и подростков.

## Список источников

1. 28 идей для составления квестов: удобная шпаргалка для активных родителей [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://snova-prazdnik.ru/zadaniya-dlya-kvestov/> (дата обращения: 16.02.2023).
2. Квест как популярная форма работы с молодежью: рек. указ. / Дальневост. гос. науч. б-ка, информ.-библиогр. отд. ; [сост. Л. М. Тимкова ; редкол.: Т. Ю. Якуба и др.]. – Хабаровск : [ДВГНБ], 2018. – 43 с. – (Библиографический бюллетень ; вып. 19).
3. Принципы организации и проведения квест-игр в ДОУ [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2019/02/21/printsipy-organizatsii-i-provedeniya-kvest-igr-v-dou> (дата обращения: 06.02.2023).
4. 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.
5. Семафорная азбука [Электронный ресурс]. Режим доступа: [https://www.dorogavrim.ru/articles/semafornaya\\_azbuka/](https://www.dorogavrim.ru/articles/semafornaya_azbuka/) (дата обращения: 14.02.2023).
6. Сокол, И. Н. Классификация квестов / И. Н. Сокол. – Текст : электронный // Молодой вчений. – 2014. – № 6(2). – URL : <http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2014/6/89.pdf> (дата обращения: 02.02.2023).