

Муниципальное казённое учреждение Талицкого городского округа
Библиотечно-информационный центр
Центральная Районная библиотека им. Поклевских-Козелл

Квест в библиотеке



Талица, 2017 г.

ББК 78

К 32

К32 **Квест в библиотеке.** Метод. пос. / МКУ ТГО
БИЦ ; Центр. Район. Б-ка им. Поклевских-Козелл ;
сост. К.С. Рублёва, О.А. Змановских. – Талица, 2017. -
37с.

ББК 78

Введение

Снижение статуса чтения как средства интеллектуального, духовного развития общества – одно из самых тревожных и опасных явлений в современной культуре. По данным исследований, с каждым годом в нашей стране увеличивается количество нечитающих людей. Как вернуть тягу читателей к книге? Как привлечь молодежь и подростков в библиотеку?

Исходя из психологических особенностей развития подростков и молодёжи, их привлекают новые, нестандартные формы работы, связанные не только с работой интеллектуальных возможностей, но и с развитием двигательных, мышечных способностей.

Одной из таких форм работы является квест, как разновидность креативных мероприятий. Он помогает формированию позитивного имиджа библиотеки, привлекает к чтению.

В практику Талицкой ЦРБ квесты стали внедряться два года назад. Первый библиотечный квест был проведён в ноябре 2015 года в рамках программы «молодёжных библиосумерек» «Удивительные места России». Это квест – игра «Выжить любой ценой», посвященная серии художественных книг «S.T.A.L.K.E.R.». Следующим этапом стало проведение краеведческих квестов, целью которых стало привлечение подростков к новому краеведческому материалу и памятным местам нашего города.

Данное пособие включает в себя материалы об истории квеста, его разновидностях, раскрывается методика организации этого мероприятия на примере квестов, проведённых в Талицкой районной библиотеке. В издание вошли маршрутные книги квестов «Кузнецовские места», «Гордимся памятью героев», сценарий игры «Выжить любой ценой».

Что такое квест?

«Квест» («quest») имеет англоязычное происхождение и переводится как «поиск, предмет поисков, поиск приключений, исполнение рыцарского обета». В мифологии и литературе понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета – путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей (например, миф о Персее или подвиги Геракла). Обычно во время этого путешествия героям приходится преодолевать многочисленные трудности и встречать множество персонажей, которые помогают либо мешают им. Герои могут выполнять квест как из личной выгоды, так и из других мотивов. Выполнение некоторых квестов связано с решением нравственно-этических задач.

В XX веке квест особенно активно эксплуатировался жанром фэнтези (например, в произведениях Дж. Р.Р. Толкиена «Хоббит» и «Властелин колец»).[1] В 1970 – е годы термин «квест» был заимствован разработчиками компьютерных игр. Им начали обозначать компьютерные игры, целью которых является движение по игровому миру к некой конечной цели. Её достижение становится возможным только в результате преодоления различных препятствий путём решения задач, поиска и использования предметов, взаимодействия с другими персонажами.

В середине 1990 – х гг. квест получил новое содержание. Широкое распространение интернета и накопленный опыт разработки компьютерных игр способствовали появлению образовательных веб-квестов. Образовательные веб-квесты представляют собой сайты с заданиями, которые участники последовательно выполняют для достижения конечной цели. На сайте веб-квеста учитель подробно объясняет, какие этапы нужно пройти, даёт ссылки по теме, проводит обсуждение промежуточных итогов.

Таким образом, квест прошел долгий путь, но сохранил основные признаки: движение к определенной цели через преодоление препятствий.



Разновидности квестов

В компьютерных играх традиционно популярны текстовые и графические квесты. В библиотечной практике они могут быть использованы в проведении игр на открытом пространстве или в помещении.[2]

✓ **Современные приключенческие игры.** Отказ от сложных головоломок и долгих раздумий в пользу быстро сменяющихся действий способствовал играм такого рода в дальнейшей популяризации этого жанра. Отличительной чертой данного направления является атмосферность, заставляющая игрока погрузиться с головой во вселенную игры, будь то таинственный дом, полный ужасов, заброшенная научная лаборатория или город-призрак.

✓ **Головоломки.** Смысл этого подвида квестов - сбор предметов и их использование. Также могут понадобиться исследования, чтения оставленных случайных сообщений и сборка различных, нередко абсурдных как по виду, так и по функциональности, механизмов.

✓ **Покинуть комнату.** Основная цель: найти выход из запертого помещения.

✓ **Приключенческий боевик.** Это наиболее популярная разновидность приключенческих игр, сочетающая в себе выполнение задач, основанных на реакции и рефлексах игрока, с решением головоломок, традиционных для игр в жанре квеста.

✓ **Живые квесты.** Это новый вид досуга, например: сюжетные детективные игры на 10-30 человек с интригующим сюжетом и простыми правилами, проходящие в кафе, дома и т.п.

В салонной детективной игре каждый игрок получает маленький буклет с описанием своего персонажа — например, владельца фабрики, режиссёра фильма или известной актрисы — и становится одним из героев детективного сюжета. В процессе игры он действует от имени своего персонажа и руководствуется целями, указанными в буклете. В таком квесте цели у всех разные — кто-то хочет найти убийцу, кто-то — заработать больше денег, кому-то выгодно, чтобы убийцу не нашли, а кто-то пытается воспользоваться обстоятельствами и повернуть всё в свою пользу.

В ходе игры можно как собираться вместе, обсуждая различные версии произошедшего, так и в стороне от посторонних ушей обмениваться своими догадками с теми, кому доверяете и считаете союзниками. Здесь самое

ценное — это информация. Чем её больше у игрока, тем проще ему будет найти преступника и выполнить стоящие перед ним задачи. «Живой квест» может быть разновидностью активной игры в городе или в помещении, направленной на выполнение различных задач в виде поисков места, предмета, кода/ключа, с преодолением препятствий и т.п. [7]

✓ **Литературный квест** (литературное квест-ориентирование) - это один из вариантов игры-поиска. Маршрут литературного квест-ориентирования связан с сюжетом и героями предложенных для чтения книг. Каждая остановка в маршруте - это памятные места, организации и предприятия, действующие на территории населенного пункта, в окрестностях библиотеки. Игра не только знакомит участников с новыми книгами, но и помогает им лучше узнать родной город, взглянуть по-новому на знакомые с детства места.

Как заметила М.Н. Низовцева: «Первая идея проведения квест - ориентирования – игры-поиска по материалам художественных произведений - принадлежит Печорской ЦБС Республики Коми, которая впервые провела такое мероприятие в 2008 году. Уже тогда библиотекари отметили большую заинтересованность и активное участие школьников в этой игре, эффективность подобного рода мероприятий в работе по продвижению чтения». [8] Популярность литературных квестов возрастает. Например, Л.В. Коковенкова предлагает сценарий проведения квест – игры по поиску сокровищ. [4] А С.Б. Лопсан был разработан библиотечный квест «В поисках ответа». [6]

✓ **Квест – экскурсия** даёт возможность совместить игру и экскурсию. Это экскурсия без традиционных гидов, комбинация экскурсии и квеста, в процессе прохождения которой исторические реалии и новеллы о людях, создававших биографию города, чередуются с увлекательными загадками и головоломками. Город предстаёт хорошо узнаваемым как на туристических открытках, но пойманым в неожиданном ракурсе, участники знакомятся с новыми фактами истории родного города.

✓ **Квест – маршрут.** Его отличительной особенностью является то, что участнику выдаётся маршрутный лист с текстом и заданиями, но после этого организатор не принимает никакого участия в прохождении экскурсантом данного маршрута. [1] Информации о проведении квест – маршрута практически нет в Интернете и профессиональных изданиях. Поэтому стоит о нём рассказать подробнее.

Квест – игра в Талицкой районной библиотеке

Первую квест – игру «Кузнецовские места» мы посвятили юбилею Героя Советского Союза Н.И. Кузнецова. Объектами игры стали памятные места в нашем городе, связанные с биографией героя. Мероприятие состоялось во время празднования Дня города в августе 2016 года. Вторая игра «Гордимся памятью Героев» прошла в День Героев Отечества в декабре 2016 года. Организатор квестов К.С. Рублёва, библиотекарь ЦРБ.

Этапы подготовки квеста

1. Организация рабочей группы. В рабочую группу могут войти сотрудники библиотеки, педагоги, представители СМИ, волонтеры.

2. Разработка положения (определение целей и задач игры).

В положении об игре определили цели и задачи, правила игры, критерии оценки победителя. Для себя мы поставили следующие цели и задачи:

- приобщение подростков и молодежи к городской культуре, путем ознакомления с историческими местами, связанными с именами героев в игровой форме;
- популяризация библиотечных услуг.

3. Разработка правил игры. Были разработаны правила игры, где определены требования к командам (возраст, количество участников), правила перемещения по городу, указаны критерии определения победителей (скорость прохождения маршрута, количество набранных баллов за ответы на вопросы).

Правила простые: в начале игры команды получают маршрутные листы. «Точки» на маршруте, который предлагается пройти командам, определяются исходя из текста маршрутной книги. Это могут быть имена героев, места, связанные с героем. Маршрут построен таким образом, чтобы для его прохождения требовалось знание своей местности. На станциях участники отвечают на вопросы, указанные в маршрутной книге и зарабатывают баллы. Команда, прошедшая весь маршрут и вернувшаяся в библиотеку первая, зарабатывает дополнительные баллы.

4. *Определение круга участников.* Квест – это игра, ориентированная на молодежную аудиторию. К участию в игре приглашались учащиеся образовательных учреждений города в возрасте от 14 – 20 лет.

5. *Распространение информации об игре.* Информация о квесте была освещена в местных СМИ, на сайте библиотеки. Была создана Вконтакте группа «Квест, квест, квест...».

6. *Оформление раздаточных материалов.* Данный этап включает разработку и формирование маршрутных листов. Были оформлены маршрутные книги. В каждом вопросе дана краткая предыстория о том, каким образом это место связано с героем, затем следовал сам вопрос. Маршрутные книги в конце игры были возвращены участникам.

7. *Инструктаж участников, объяснение правил игры.* Инструкции участники получают при ознакомлении с положением и правилами игры, а также во время регистрации команд.

8. *Продумывание маршрута.* Пройдя регистрацию и инструктаж, команды получают маршрутные книги и составляют план движения. На некоторых пунктах наших участников ожидали волонтеры. Их задача – проследить в полном ли составе команда передвигается по маршруту.

9. *Подведение итогов. Награждение победителей.* Жюри подводит итоги игры. Учитывается количество правильных ответов и время прохождения маршрута. По результатам составляется итоговый протокол. Победители и участники квеста награждаются грамотами и памятными призами.

10. *Распространение информация по итогам игры в СМИ и Интернете.*

Кузнецовские места



Общие правила квест – игры

Настоящий документ представляет собой Правила проведения городской квест – игры.

1. Команды и участники

1.1 Соревнования по городскому ориентированию - командные соревнования по ориентированию с элементами краеведения в условиях городской среды.

1.2 Допустимое число участников в командах от 1 до 4 человек. Все команды выступают в соревнованиях на равных правах, независимо от числа участников.

1.3 Лица моложе 14 лет допускаются к участию только при наличии в одной команде с ними участника старше 18 лет (при условии, что участник старше 18 лет является родителем, родственником или опекуном, либо при условии наличия письменного разрешения родителей на участие в соревнованиях в сопровождении данного лица).

1.4 Участники квест – игры перемещаются по городу пешим шагом, запрещено использование любых видов транспорта.

1.5 При прохождении квест – игры учитывается время прохождения дистанции.

1.6 Организаторы соревнований оставляют за собой право отказать любому лицу в участии с объяснением причин.

1.7 Участники соревнований обязуются выполнять данные Правила, указания оргкомитета и судей.

1.8 Организаторы не несут ответственности за происшествия, произошедшие с участниками по вине самих участников или третьих лиц.

2. Заявки

2.1 Предварительная заявка на участие подается по телефону; лично в Центральной районной библиотеке им. Поклевских – Козелл, либо в Вконтакте в группе «Кузнецовские места».

2.2 В заявке должны быть указаны:

- название команды, отличительные знак команды;
- контактный телефон;
- достоверные данные обо всех участниках команды (имя и фамилия, год рождения, город проживания).

2.3 Ответственность за полноту и достоверность указанных в заявке данных возлагается на команду. Команда, участники которой указали о себе некорректные или заведомо ложные данные может быть удалена из списка команд независимо от активации, либо не выпущена на старт, либо снята с соревнований. Оценку корректности заполнения заявки организаторы оставляют за собой.

2.4 Заявка может быть подана непосредственно на регистрации в день соревнований при наличии свободных мест.

3. Необходимое снаряжение

Участники всех категорий обязаны иметь при себе:

- Документ, удостоверяющий личность каждого участника;
- Пишущее средство (авторучку, маркер);
- Мобильный телефон
- Отличительный знак каждой команды.

Всем указанным выше участники обеспечивают себя самостоятельно.

4. Регистрация и старт

4.1 Предстартовая регистрация и старт в Центральной районной библиотеке им. Поклевских – Козелл 13 августа с 14.00.

4.2 Для своевременного прохождения регистрации и предстартового контроля участникам следует приходить на предстартовую регистрацию за

30 минут до стартового времени команды. Ответственность за своевременный старт возлагается на команду.

4.3 На регистрации участники предъявляют требуемые документы (документы, удостоверяющие личности участников команды) и получают комплект стартовых материалов.

4.4 Команда, опоздавшая к старту, выпускается на дистанцию вне очереди, при этом время прохождения трассы считается от формального времени старта.

5. Документы и атрибутика

5.1 Каждая команда получает маршрутную книжку.

5.2 Маршрутная книжка является основным документом команды. Маршрутная книжка должна находиться у команды в течение всего времени прохождения дистанции, до передачи её судье на финише соревнований. В случае утери маршрутной книжки команда считается сошедшей с соревнований.

5.3 Отличительный знак команды должен быть прикреплен так, чтобы он был легко заметен в течение всего времени нахождения команды на трассе соревнований.

6. Перемещение по городу

6.1 Участники соревнований перемещаются по городу на общих основаниях, соблюдая Правила Дорожного Движения и подчиняясь всем законам и подзаконным нормативным актам, действующим на территории проведения соревнований, указанной в Программе соревнований. Особых условий для участников соревнований не создается.

6.2 Участникам разрешено пользоваться любыми картами города (схемами, атласами и т. д.), справочными материалами, а также любыми навигационными приборами.

6.3 При сходе команды с трассы в полном составе участники должны уведомить об этом организаторов.

6.4 При сходе одного или нескольких участников команды оставшиеся могут продолжить участие в соревнованиях вне общего зачета. Сход участника (участников) должен быть отмечен судьей в маршрутной книжке команды.

7. Маршруты и контрольные пункты (КП)

7.1 Маршруты соревнований состоят из некоторого числа контрольных пунктов (КП).

7.2 КП устанавливаются в различных общественно доступных местах на территории проведения соревнований.

7.3 Взятием КП считается достижение командой в полном составе указанного в маршрутной книге места, нахождение сформулированной в задании информации и занесение её в маршрутную книжку. Также в маршрутную книжку заносится время взятия КП.

7.4 Обязательно одновременное личное присутствие всех членов команды при взятии каждого КП. На любом КП возможен судейский контроль состава команды. Также в любой момент прохождения дистанции судья на трассе может потребовать от команды собраться в полном составе. Время сбора не должно превышать 5 минут.

7.5 Запрещена дистанционная передача любой информации о нахождении КП и маршрутах соревнований другим командам. В противном случае, команда будет снята с соревнований.

8. Порядок финиша

8.1 Место финиша команд в месте старта.

8.2 Финиш команды засчитывается после прибытия в финишный коридор всех участников команды и сдачи маршрутной книжки.

8.3 Время финиша фиксируется с точностью до минуты.

8.4 Запрещено нахождение участников в финишном коридоре дольше необходимого времени, а также создание каких-либо иных помех другим финиширующим командам.

9. Подсчет результатов

9.1 Основным критерием при подсчете результатов является количество взятых КП.

9.2 Единственным достоверным критерием взятия КП является запись в маршрутной книжке, содержащая правильный ответ на задание.

9.3 При равном количестве взятых КП, лучшим считается результат команды, затратившей меньше время на прохождение дистанции.

9.4 Призовыми считаются: 1, 2, 3 места - в случае участия 6 и более команд. Если команд меньше, то выбирается один победитель.

9.5 Число победителей может быть увеличено или уменьшено, на усмотрение судейского состава.

9.6 Результаты соревнований будут опубликованы в группах вконтакте: «Кузнецовские места», «Районная библиотека им. Поклевских - Козелл», а также в местных СМИ.

Талицкая Центральная районная библиотека
им. Поклевских - Козелл

Маршрутная книга



Кузнецовские места

Маршрутная книга

Уважаемые участники квест-игры!
Мы предлагаем вам посетить памятные места в нашем городе, связанные с жизнью легендарного разведчика, Героя Советского Союза Николая Ивановича Кузнецова. Перед стартом ознакомьтесь с указанными адресами, составьте маршрут своего движения, для того, чтобы потратить меньше времени. В ходе квест – игры команды посещают контрольные пункты, указанные в задании и выполняют несложные задания, волонтеры делают отметку. **Желаем удачи!**

Пожалуйста, занесите сюда информацию о своей команде:

Название команды	
Состав команды	1.
	2.
	3.
	4.

Если вы ознакомились с общими правилами квест – игры, поставьте свою подпись _____

На протяжении всей квест – игры ответит на все вопросы Ксения Сергеевна, телефон 8 (922)222-xx-xx

1. Здание магазина «Звёздный». Чуть ниже к пруду стоял дом, в котором проживал в годы учёбы в Талицком лесотехникуме Никанор Кузнецов – ул. Луначарского, 75, в.

С 1927 по 1929 году Н.И. Кузнецов учился в Талицком лесотехникуме. Вместе с друзьями Фёдей Белоусовым и Володей Захаровым они снимали комнату у стариков...

Задание: Вам необходимо расшифровать фамилию стариков, у кого они снимали комнату из рекламной надписи магазина «Магнит-косметик», которая начинается словом «Акцию...» (число заменить на слово) 6-я буква из 4-го слова, 2-я из 1-го, 4-я из 2-го, В, 4-я из 3-го, 4-я из 4-го, В, 4-я из 7-го.

2. Дом Прохоровых – улица Кузнецова, 31.

Ника Кузнецов приехал в Талицу продолжать учёбу в 6 классе в 1924 году. Отец, Иван Павлович, устроил его на проживание в семье Прохоровых по улице Большие Пески. Хозяйка, Александра Васильевна Прохорова, была вдовой, воспитывала четверых детей: Михаила, Николая, Ивана и Раису. Прожил он в этом доме год. В 1952 году было принято решение горсовета установить на доме мемориальную доску.

Задание: Определите, какая улица пересекает улицу Кузнецова около дома Прохоровых?

3. Талицкий лесотехнический колледж – ул. Луначарского, 81.

Нынешнее здание лесотехнического колледжа начало строиться в 1929 году, когда Н.И. Кузнецов уже не учился. Обучение в Талицком лесном техникуме Кузнецов проходил с сентября 1927 по декабрь 1929 года до момента его исключения из техникума. В то время учебные занятия проводились в помещении нынешнего музея разведчика Н.И. Кузнецова. Поэтому в мемориальной доске на здании колледжа есть ошибка.

Задание: Укажите неточность в надписи на мемориальной доске на здании колледжа.

4. Здание, в котором находится «Арт-мобайл», бывший рабочий клуб Талицкого биохимического завода – ул. Ленина, 71, а.

Николай Иванович Кузнецов обладал многими выдающимися качествами, в том числе артистизмом, умением перевоплощаться, поэтому любил театр и сам хорошо декламировал и участвовал в самодеятельных постановках. В годы учёбы в школе и лесотехникуме Николай Иванович Кузнецов был активным участником художественной самодеятельности.

В Талицком заводе ещё во времена Поклевских-Козелл существовал самодеятельный театр. В 1912 году по их инициативе был построен рабочий клуб Талицкого винокуренного завода. После революции в нём продолжали

работать многочисленные кружки. На здании есть мемориальная доска, которая не касается жизни Кузнецова.

Задание: Вам необходимо из текста по буквам на доске составить слово, которое объяснит, что посещал Ника Кузнецов в рабочем клубе. 2-я буква в 3-м слове, 1-я в 14-м, 3-я во 3-м, 3-я в 20-м, 6-я в 8-м, 1-я в 14-м, 4-я в 15-м, Ж, 3-я во 2-м, 6-я в 8-м. (Предлоги, даты и букву «Г» считать за слово).

5. Особняк Поклевских-Козелл, в котором в годы жизни Кузнецова в Талице размещался детский дом – ул. Ленина, 38.

Здание построено в 1895 году для семьи владельца Талицких заводов Викентия Альфонсовича Поклевского-Козелл. До сих пор это здание привлекает внимание своеобразной архитектурой. Сто лет назад усадьба имела сад, фонтан со скульптурами, многочисленные службы. После революции здание претерпело множество изменений. Здесь находились штаб Третьей армии Восточного фронта. Позднее – детский городок имени В.И. Ленина, детский дом, в котором в годы войны воспитывались дети из Ленинградской области и других городов, педагогическое училище, школа-интернат, восьмилетняя школа.

Задание: Отыщите фонтан на территории около особняка и выясните, сколько шагов взрослого человека (метров) составляет окружность фонтана (приблизительно).

6. Сквер имени Н.И. Кузнецова.

До войны на этом месте располагались жилые дома. Однако из-за скученности были частыми пожары. Особенно большой пожар произошёл в 1931 году, после которого место было заброшено. В послевоенные годы здесь разбили сквер, а в 1953 году сквер переименовали в сквер имени Н.И. Кузнецова. Первый памятник здесь появился 11 июля 1954 года. Это был бюст Н.И. Кузнецова, подаренный командиром партизанского отряда «Победители» Д.Н. Медведевым. Второй памятник появился здесь в 1964 году, нынешний памятник был перевезён из Львова в 1992 году.

Задание: Сколько плит лежит в основании памятника Кузнецову в сквере?

7. Музей разведчика Н.И. Кузнецова – ул. Луначарского, 81, д.

В 1927 году Никанор Кузнецов возвращается в Талицу и поступает на первый курс лесотехникума. Это учебное заведение находилось в данном

здании до 1931 года. Сейчас там находится музей. Когда-то лесная школа, образованная в 1896 году Сергеем Григорьевичем Вронским, была первым учебным заведением такого типа для Урала и Сибири. В годы учёбы Ники Кузнецова в техникуме, отдельных факультетов не было, учащиеся получали одну специальность - лесовод. Собственно музей Н.И. Кузнецова начал своё существование в 1953 году с небольшой коллекции экспонатов, собранной библиотекарем техникума Юлией Васильевной Чек.

Задание: Запишите точные тексты с двух мемориальных досок на здании музея. (Не спутайте с вывеской музея).

8. Дом Масловых - улица Дзержинского, 14.

На второй год обучения в школе-семилетке Ника Кузнецов проживал по улице Назёмка (ныне улица Дзержинского) у Масловой Екатерины Павловны, которая воспитывала трёх дочерей Таню, Олю и Наташу. Кроме того в доме проживали три студента из лесного техникума. (Саша Колотыгин, Саша Дудин и Ваня Голиков).

Задание: Сколько окон выходят на улицу Дзержинского в этом доме?

9. Парк-дендрарий за зданием музея разведчика Н.И. Кузнецова.

В 1897 году С.Г. Вронским был заложен уникальный парк-дендрарий. Первоначально это был древесный питомник – первый на Урале. Сюда привозились саженцы и семена самых различных пород деревьев с Урала, Сибири. Дальнего Востока и даже Китая.

В годы учёбы Н.И. Кузнецова в лесотехникуме за каждым студентом закреплялось дерево для того, чтобы наблюдать и ухаживать за ним. Как вспоминают брат и сестра Кузнецова «за Никой закрепили калину обыкновенную и крушину слабительную». Вначале он обиделся, но вскоре решил, что всё равно это полезные растения. А ещё трёх друзей: Федю Белоусова, Володю Захарова и Нику назначили ответственными за площадку возле «трёх сестёр» - трёх берёз. К сожалению, многие растения не сохранились с того времени, в том числе и берёзы. Однако есть в парке деревья, которые помнят Нику Кузнецова.

Задание: Найдите в парке две ели, около которых стоят таблички с надписью «Это дерево помнит Нику Кузнецова», перепишите их латинские названия. Укажите, какие номера написаны на самих деревьях?

10. Здание, где в годы учёбы Н.И.Кузнецова располагалась школа-семилетка - ул. Луначарского, 57.

Здесь с 1924 по 1926 год учился Ника Кузнецов, окончив 7 классов. Здесь он получил первые уроки немецкого языка у прекрасного педагога Нины Николаевны Автократовой. На здании имеется мемориальная доска.

Задание: Укажите, во сколько строк уместился текст на мемориальной доске?

Бланк для ответов.

Команда -		старт
№	Ответ на задание	Подпись волонтера
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
Время финиша		

Пожалуйста, напишите отзыв о нашем мероприятии.

"Гордимся памятью героев"



Маршрутная книга

2016 г.

Маршрутная книга

Уважаемые участники квест-игры!

Мы предлагаем вам пройти по памятным местам нашего города, связанным с жизнью героев – таличан. В ходе игры вы выполняете задания. Вопросы задаются вразброс. Вы можете выбрать любой удобный для вас маршрут следования. Одновременно вы познакомитесь с интересной информацией их жизни в нашем городе. Желаем удачи!

1. Плотина на реке Талице

Знаете ли вы, что в Талицком городском округе активно действует региональное отделение Союза пограничников? Среди этих мужественных людей немало заслуженных, героических личностей. Например, Игорь Владимирович Первухин. Родился он в Хабаровском крае. После переезда родителей в Талицу, учился в школе №1. Затем поступил в Свердловский автодорожный техникум в 1979 году, со второго курса которого призван в ряды Советской Армии и направлен в пограничные войска в роту повышенной боевой готовности. Служба проходила на границе с Китаем и была сложной. 10 сентября 1981 году Игорь Викторович погиб при выполнении боевого задания. Похоронен в Талице с воинскими почестями. На плотине, около здания бывшей ШРМ, установлен памятный знак в честь пограничников.

Задание: Из скольких слов состоит надпись на мемориальном камне в честь пограничников.

2. улица Кузнецова, 62.

Андрей Викторович Шашмалов проживал в Талице на улице Кузнецова в доме № 62. Сейчас там установлена мемориальная плита в его честь.

Задание: Прочитайте надпись на плите и укажите даты, когда А.В. Шашмалов проживал в данном доме.

3. Улица имени А.В. Шашмалова

В нашем городе есть улица имени Андрея Шашмалова (бывшая Лесная). Он вернулся в родную Талицу вместе с этим именем. Учился в школе №55, в Талицком лесотехническом техникуме имени Н.И. Кузнецова. После окончания техникума в 1986 году был призван в ряды Вооружённых сил. Службу проходил в погранвойсках, в должности радиотелеграфиста десантно-штурмовой группы Московского погранотряда в Афганистане. 26 апреля 1988 года во время выполнения боевого задания Андрей действовал в составе группы захвата.



Десантировавшись, группа с ходу вступила в бой, в ходе которого рядовой Шашмалов был смертельно ранен.

На улице Андрея Шашмалова есть уникальное место – «Андрюшин колодец», построенный равнодушными людьми.

Задание: На мемориальной доске указана дата строительства колодца. Назовите её.

4. Дом Масловых - улица Дзержинского, 14.

Известно первое место жительства Н.И. Кузнецова в Талице – дом Прохоровых. Однако мало кто знает, что на второй год обучения в школе - семилетке Ника Кузнецов проживал по улице Назёмка (ныне улица Дзержинского) у Масловой Екатерины Павловны. Кроме того в доме проживали три студента из лесного техникума. (Саша Колотыгин, Саша Дудин и Ваня Голиков). Спал Ника на большом сундуке, а зимой на печке или на полатях.



Задание: В какой цвет покрашены наличники окон и ворота в данном доме?

5. Улицы имени В.В. Кирилюка

Есть в нашем городе места, связанные с жизнью Героя Советского Союза, легендарного лётчика Виктора Васильевича Кирилюка. Он был самым

молодым среди советских асов. К концу войны ему было всего 22 года. Участвовать в боевых действиях Кирилюк начал в 1943 году, первый самолёт сбил 1 марта 1943 года. За время войны совершил 620 боевых вылетов, сбил 32 самолёта лично и 9 в составе группы. В отряде его звали Керим, а немцы Кезим.



Воспоминания В.В. Кирилюка: «Однажды один из пленных летчиков рассказывал, что когда в воздух поднимался Кезим (так называли фашисты Кирилюка), в бой направлялись только самые опытные летчики». Под конец войны, когда в воздух поднимался авиационный полк истребителей под командованием В.В. Кирилюка, фашисты предупреждали своих лётчиков: «Внимание! Маскируйтесь! В воздухе «Золотая орда!»».

В нашем городе есть две улицы имени В.В. Кирилюка.

Задание: Установите, пересекаются ли эти улицы, если да, то около какого дома?

6. Улица имени Ю.В. Исламова

Родился Юра 5 апреля 1968 года в селе Арслан-Боб Ошской области, в Киргизии. Мать - русская, отец - узбек. Школа в их селе была национальная, а мать хотела, чтобы сыновья хорошо знали русский язык. И на семейном совете было решено: отправить парней (у Юры был старший брат Саша) жить, и учиться на родину матери, к бабушке в Талицу.

Задание: По буквам с мемориальной доски на улице Исламова определите имя бабушки Юрия Вериковича. 5-я в первом слове, 1-я в 5-м, 3-я в 5-м, 3-я в 1-м, 1-я в 11-м, 1-я в 12-м, 1-я в 8-м, 1-я во 2-м, 2-я во 2-м. (Предлоги считать за слова, цифры пропустить.)



7. Школа №55

Героем Советского Союза, погибшим в Афганистане, стал Юрий Верикович Исламов. Он учился в школе №55, активно занимался спортом: лыжами, боксом, парашютным спортом. После школы Юрий поступил в лесотехнический институт. Когда начинается призыв, он неожиданно возвращается на студенческую скамью. Оказывается, просился в десантные войска, но набора в них не было, дали отсрочку. Таким он был всегда, добивался поставленной цели. После учебки его оставляли в части, а он просится в Афганистан. Бабушке пишет письма якобы из Германской Демократической Республики, не расстраивает родных.

В честь Ю.В. Исламова названа улица, бывшая Восточная. Есть там и мемориальная плита.

Задание: Какую цифру составляет общая сумма цифр, которые имеются на мемориальной доске, на школе №55, где учился Герой. Вы узнаете № роты 7 отдельного батальона специального назначения, где служил Исламов.

(Цифру вы узнаете путём складывания имеющихся цифр между собой, пока не получится однозначное число.)

8. Улица имени В.И. Чулкова

Среди погибших в Афганистане талицких ребят был только один кадровый офицер. Это Виктор Игоревич Чулков. Сын преподавателей Талицкого лесотехникума. Учился в школе №55, закончил Свердловское суворовское училище и Рязанское высшее воздушно-десантное училище. С декабря 1979 года начал службу в Афганистане. 29 сентября 1980 года в неравном бою с душманами командир разведывательного взвода лейтенант Чулков погиб, но остался жить в названии улицы, которая когда-то была Кирпичной. Мемориальная доска находится на доме № 8.

Задание: Определите имя матери Виктора Игоревича, используя текст мемориальной доски: 1-я буква во 2-м слове, 3-я в 1-м, 6-я во 2-м, 2-я в 6 слове.



9. Сквер имени Н.И. Кузнецова

Вам известно, что памятник, который стоит в сквере И.Н. Кузнецова, привезён из Львова в 1992 году. Поэтому центральная надпись на монументе сделана на украинском языке.

Задание: Есть ли ещё надписи на памятнике, если есть, то какие и на каком языке они написаны.

10. Сквер имени Н.И.Кузнецова

В сквере имени Кузнецова есть также мемориальные плиты, посвящённые нашим Героям. На первый взгляд все они одинаковые. Однако есть в оформлении мемориальных плит существенные отличия.

Задание: Найдите отличия в оформлении мемориальных плит и определите по какому признаку они расположены.



«Выжить любой ценой»

*Сценарий квест-игры, посвящённой серии художественных книг
«S.T.A.L.K.E.R.», для учащихся 7-9-х классов*

Ольга Александровна ЮЖАКОВА,
главный библиотекарь отдела
информационно-библиографической работы ЦРБ

Подготовка:

Мероприятие проводится в двух залах библиотеки. В первом, где игрокам предстоит искать книги и «артефакты», свет не включается, участники используют карманные фонарики. Во втором зале происходит основное действие. Здесь располагается бар «100 рентген», который можно обустроить при помощи туристической атрибутики (палатки, резиновую лодку, спальные мешки, котелки, бинокли, высокие рыбацкие сапоги, муляжи оружия, спички, «запасы продовольствия»: консервы, сухари, галеты и т. п.). Оформляется книжная выставка, на которой представлена литература о походах, путешествиях, ОБЖ, оказании первой помощи, выживании в экстремальных условиях, художественные книги из серии «S.T.A.L.K.E.R.».

Понадобятся:

- компьютер, экран, проектор;
- видеозаписи фильмов «Припять. Оставленные позади» (реж. И. Кинько, 2015 г.), «Сталкер» (реж. А. Тарковский, 1979 г.);
- костюмы для действующих лиц: камуфляжные брюки, футболки, куртки, банданы;
- светоотражающие ленты для используемых в игре книг (см. в тексте);
- запечатанная чёрная коробка, в которой находятся несколько книг из серии «S.T.A.L.K.E.R.»;
- тёмный платок или шарф; карманные фонарики; походный рюкзак;
- детские игрушки; лампочка; два больших обруча;
- цветная бумага (см. в тексте); записка (см. в тексте);
- призы для активных участников.

Действующие лица:

Библиотекарь, Ведущий, Проводник — ученик 7-го класса, Сидорович — ученик 7-го класса



БИБЛИОТЕКАРЬ: Приветствую всех собравшихся! Приглашаем вас принять участие в квест-игре, которая построена по принципу экстремальной экспедиции, где вас ждут невероятные приключения в поисках «артефактов» и важной информации по такой серьёзной теме, как авария на Чернобыльской атомной электростанции, которая произошла 26 апреля 1986 года. *(Демонстрируется фрагмент из фильма «Припять. Оставленные позади»).*

ВЕДУЩИЙ: Спустя 20 лет такие понятия, как «зона отчуждения», «четвёртый энергоблок», «реактор», «Припять», «Чернобыль» и «радиоактивное загрязнение», вновь оказались в поле интереса молодых людей. Дело в том, что в 2007 г. компания GSC Game World выпустила компьютерную игру «S.T.A.L.K.E.R.: Тень Чернобыля», события которой разворачиваются как раз на территории зоны отчуждения Чернобыльской атомной электростанции. Игра достаточно правдива, все ландшафты прорисованы очень точно. А со временем появился и не менее интересный проект — книжная серия «S.T.A.L.K.E.R.».

БИБЛИОТЕКАРЬ: Впервые понятие «сталкер» в литературе встречается в романе Р. Киплинга «Сталки и компания» (англ. *Stalky & Co.*), посвящённом

жизни мальчишек в английской частной школе - интернате. Он был опубликован в 1899 г. В России в 1925 г. появился перевод этого произведения, сделанный племянником писателя И. Бунина — Н. Пушешниковым. И назывался он «Шальная компания».

ВЕДУЩИЙ: Книга Р. Киплинга написана в виде коротких историй, объединённых общими героями и обстановкой. Главные действующие лица: харизматичный хитрец Сталки и его лучшие друзья — ирландец Мактурк и очкарик Жук, постоянно сочиняющий стихи. Имя Сталки происходит от английского stalky — «проныра», «пройдоха» и «ловкач».

БИБЛИОТЕКАРЬ: Известный российский писатель-фантаст А. Стругацкий очень любил этот роман, и ещё в 1960-е сделал его новый перевод. Именно от прозвища главного героя произошло понятие «сталкер», впервые использованное братьями Стругацкими в их замечательной повести «Пикник на обочине». В дальнейшем образ этого отважного искателя приключений, совершающего вылазки в зону, становится всё более популярным. Новым содержанием он наполнился благодаря одноимённому фильму А. Тарковского, сценарий к которому написали братья Стругацкие.

«Нам посчастливилось работать с гением, — сказал о режиссёре Б. Стругацкий. — Это значит, что нам следует приложить все свои силы и способности к тому, чтобы создать сценарий, который бы по возможности исчерпывающе нашего гения бы удовлетворил...».

(Демонстрируется фрагмент из фильма «Сталкер».)

ВЕДУЩИЙ: Работа над фильмом велась более трёх лет, его долго не выпускали в прокат. 25 мая 1979 г. состоялся первый закрытый показ картины в студии «Мосфильм». Зрители же увидели фильм через год, в мае 1980-го. Ещё год спустя «Сталкер» был показан на Каннском фестивале и получил одну из премий. Интересно, что фильм часто называют роковым для его создателей. Многие из тех, кто работал над картиной, рано ушли из жизни: А. Солоницын — в 1982 г., А. Тарковский — в 1986-м, А. Стругацкий — в 1991-м.

БИБЛИОТЕКАРЬ: Вот что писала о фильме литературовед и кинокритик М. Туровская: «Мир «Сталкера» в своей обыденности, скудости, выморочности приведён к той степени единства и напряжённости, когда он почти перестаёт быть «внешним» миром и предстаёт как пейзаж души после исповеди.

Благодаря Стругацким и А. Тарковскому слово «сталкер» стало общеупотребительным. Я предлагаю начать наш квест и побольше узнать об этих смельчаках, к которым благоволит зона. Вы согласны? *(Участники отвечают).*

ВЕДУЩИЙ: Отлично! Мы можем отправляться в наше книжное путешествие. Но чтобы с нами не случилась беда, когда граница опасной зоны будет пересечена, мы пригласили Проводника. Он поможет вам искать «артефакты», нужную литературу и убережёт от опасных ловушек. А ещё с вами будет Сидорович — герой серии книг «S.T.A.L.K.E.R.». Он станет давать вам подсказки. *(На сцену выходят Проводник и Сидорович.)*

ПРОВОДНИК: Здравствуйте, друзья! Во время нашего путешествия вы должны действовать осторожно и внимательно. На книгах, которые вы будете искать, обязательно должен стоять опознавательный знак — на месте вы его обнаружите сами. А для того чтобы не заблудиться в зоне, нам понадобятся фонарики. *(Раздаёт участникам карманные фонарики.)*

ВЕДУЩИЙ: Ваше первое задание — узнать, кто такой Валентин Пильман, герой романа братьев Стругацких «Пикник на обочине».

ПРОВОДНИК: Это несложно. Я собираю группу. Есть желающие отправиться в зону? *(Приглашается группа для поиска нужной книги. Они уходят в фонд библиотеки вместе с Проводником. Тем временем среди остальных участников игры проводится конкурс.)*

Конкурс «СОБЕРИ РЮКЗАК»

БИБЛИОТЕКАРЬ: Чернобыльская зона отчуждения и покинутый людьми город Припять мечтают посетить все любители экстремального туризма. В разных странах даже организуются экскурсии. Однако нельзя забывать, что это опасно. Решившим поучаствовать в таком экстремальном путешествии нужно быть в хорошей физической форме, беспрекословно слушаться проводника и руководителя, владеть навыками выживания в экстремальных условиях, оказания первой медицинской помощи и, конечно, обзавестись необходимой экипировкой. Я предлагаю тем, кто ждёт нашу группу из зоны, поучаствовать в конкурсе и продемонстрировать умение собирать рюкзак.



ВЕДУЩИЙ: Но раз путешествие у нас экстремальное, то и делать это мы будем в необычных условиях — с закрытыми глазами! (Библиотекарь выносит большой туристический рюкзак. Ведущий раскладывает на столе предметы, необходимые для похода: спички, кружку, фонарик, печенье или сухарики, складной нож и т. п., а также несколько лишних предметов, например: лампочку, мягкие игрушки. Участнику завязывают глаза, и он собирает рюкзак. После выполнения задания идёт обсуждение: что нужно брать с собой в поход).

Появляются Проводник и группа участников, которая искала книгу в фонде.

БИБЛИОТЕКАРЬ: О, наши покорители зоны вернулись! (Ребятам, которые ходили в зону.) Ну как, вы узнали ответ на мой вопрос? (Доктор Валентин Пильман — исследователь феноменов зоны, лауреат Нобелевской премии по физике, якобы первооткрыватель «радианта Пильмана», хотя сам он это отрицает.) (Участники отвечают.) Вы совершенно правы. Первое задание выполнено блестяще. Ты доволен ими, Проводник?

ПРОВОДНИК: Более чем! Смелые, внимательные, осторожные, а ещё и книги читать любят!

ВЕДУЩИЙ: Друзья, вы знаете, что представляет собой Чернобыльская зона отчуждения? (*Участники отвечают.*) На географической карте она имеет вид пятна, вытянутого с запада на восток, центром которого является Чернобыльская атомная электростанция. Она находится в восточной части белорусско-украинского Полесья на севере Украины, в 11 км от границы с Республикой Беларусь, на берегу реки Припять, впадающей в Днепр. К западу от трёхкилометровой санитарно-защитной зоны располагается покинутый город Припять; в 18 км к юго-востоку от станции лежит город Чернобыль, в котором проживают около 5 тысяч человек; и в 110 км к югу — Киев.

БИБЛИОТЕКАРЬ: Площадь зоны отчуждения — около 2000 км. Её границы определяли исходя из уровня радиационного загрязнения. Специалисты делят зону на три района — 5, 10 и 30 км, где точкой отсчёта является непосредственно место аварии. 5 км — особый район или ближняя зона. Сейчас она не имеет специального ограждения, но именно этот участок в наши дни вызывает опасения со стороны специалистов по радиационной безопасности.

ВЕДУЩИЙ: Периметр 10 км зоны окружён колючей проволокой и охраняется специальными контрольно-пропускными пунктами. Самые радиоактивно грязные места находятся именно здесь. Тридцатикилометровая зона отчуждения — это вся оставшаяся территория до внешнего охранного периметра. Загрязнение здесь, по местным меркам, умеренное, что, правда, не исключает наличия отдельных «пятен» с высоким уровнем излучения.

БИБЛИОТЕКАРЬ: Я думаю, вам известно, что многие туристические агентства предлагают официальные организованные экскурсии в Припять и соседние сёла. Для того чтобы попасть на них, недостаточно оплатить билет — нужно заблаговременно подать заявку, оформленную особым образом. После её проверки оформляется персональный документ, разрешающий въезд. Посещать зону можно лицам, достигшим 18 лет.

ВЕДУЩИЙ: Чтобы совершить такую экскурсию, помимо физической выносливости, смелости и необходимой экипировки, нужно обладать определёнными навыками и знаниями, а также уметь правильно ориентироваться на местности. Юные сталкеры, для вас следующее задание:

найдите книгу, которая даст ответ на вопрос: как ориентироваться на местности по звёздам? За подсказкой обратимся к Сидоровичу!

Конкурс «ЗВЁЗДЫ НАМ ПОМОГУТ»

СИДОРОВИЧ: Я вам помогу, но прежде выполните моё задание. Вам необходимо вспомнить недостающую часть названия известного литературного произведения и назвать его. *(Сидорович задаёт вопросы. Участники отвечают).*

Задание

- | | |
|---------------------------------|------------------------------------|
| – «Тихий... <i>(Дон)</i> ». | – «Унесённые... <i>(ветром)</i> ». |
| – «Анна... <i>(Каренина)</i> ». | – «Джейн... <i>(Эйр)</i> ». |
| – «Старик и... <i>(море)</i> ». | – «Дама с... <i>(собачкой)</i> ». |
| – «Мёртвые... <i>(души)</i> ». | – «Бедная... <i>(Лиза)</i> ». |
| – «Принц и... <i>(нищий)</i> ». | – «Палата №... <i>(б)</i> ». |

Всё правильно, знатоки литературы! А вот моя подсказка: «Географические науки».

БИБЛИОТЕКАРЬ: Спасибо тебе, Сидорович! А вам, юные сталкеры, нужно найти раздел 26.8 — «Географические науки» и отыскать там книгу, которая даст ответ на наш вопрос.

ПРОВОДНИК: Я приглашаю следующую группу участников отправиться в зону. *Группа берёт фонарики и вместе с Проводником уходит искать книгу. Это ребята, которые не участвовали в первой вылазке. В дальнейшем они могут меняться. Для оставшихся участников проводится игра Конкурс «ПЕРЕПРАВА ЧЕРЕЗ РЕКУ».*

ВЕДУЩИЙ: Для выполнения этого задания вам необходимо разделить на две команды. Представьте, что перед вами река. Вам требуется переправиться на другой берег, но плавать умеет только один — сталкер. Его задача — как можно быстрее перевезти свою команду. Так что, ребята, выбирайте сталкера!

Ведущий выносит два больших обруча. Игроки делятся на две команды и выбирают «сталкеров». Можно поставить два стула на определённом расстоянии друг от друга, это будет «река». По команде «сталкер» и один из игроков становятся в обруч, спинами друг к другу. Они бегут на противоположный «берег». Игрок остаётся там, а «сталкер»

возвращается за следующим игроком. Побеждает та команда, которая быстрее окажется на противоположном «берегу».

Появляются Проводник и группа участников.

БИБЛИОТЕКАРЬ: *Друзья, а вот и наши сталкеры! (Участникам из группы, которые ходили в зону.) Вы добыли новую информацию, как ориентироваться по звёздам? Назовите книгу и зачитайте ответ. (Нужно найти на небе самую яркую звезду — Полярную. Она указывает на север.) Один из игроков показывает книгу, которую они нашли, и зачитывает ответ. Можно предложить «Словарь юного географа-краеведа» или другую книгу по теме, на выбор организаторов.*

ВЕДУЩИЙ: Эти сведения нужны не только сталкерам, но и всем тем, кто любит путешествовать и ходить в походы. Но вернёмся к теме Чернобыльской аварии. Трагедия произошла в 01:23:47 в субботу 26 апреля 1986 г. на четвёртом энергоблоке Чернобыльской АЭС. Взрыв полностью разрушил реактор. Здание энергоблока частично обрушилось, при этом погибли два человека. В различных помещениях и на крыше начался пожар. Впоследствии остатки активной зоны расплавились, смесь из металла, песка, бетона и фрагментов топлива растеклась по подреакторным помещениям.

БИБЛИОТЕКАРЬ: В результате аварии произошёл выброс в окружающую среду радиоактивных веществ, в том числе изотопов урана, плутония, йода-131 (период полураспада — 8 дней), цезия-134 (период полураспада — 2 года), цезия-137 (период полураспада — 30 лет), стронция-90 (период полураспада — 28 лет).

Приведём несколько свидетельств очевидцев аварии, работавших на электростанции в ту роковую ночь. Вот первое: «Я почувствовал первый удар. Он был сильный, но не такой, какой произошёл затем через одну-две секунды. Тот уже был как один длинный удар или два, но следом друг за другом. Первоначально я подумал, что произошло что-то с деаэраторами над щитом управления четвёртым блоком. Вслед за звуком удара с фальшпотолка посыпалась облицовочная плитка. Посмотрел на приборы. Картина была плохая. Стало понятно: произошла авария крайней степени тяжести. Потом выскочил в коридор, чтобы пройти в центральный зал. Но в коридоре пыль, дым. Я вернулся, чтобы включить вентиляторы дымоудаления. Потом пошёл в машинный зал. Там обстановка кошмарная.

Из разорванных труб в разные стороны хлестала горячая вода, она сильно парила. Видны были вспышки коротких замыканий электрокабелей. Значительная часть машинного зала оказалась разрушенной.

ВЕДУЩИЙ: Во втором свидетельстве говорится: «Раздался удар. Я подумал, что полетели лопатки турбины. Потом — опять удар. Посмотрел на перекрытие. Мне показалось, что оно должно упасть. Мы пошли осматривать четвёртый блок, увидели разрушения и свечение в районе реактора. Тут я заметил, что мои ноги скользят по какой-то суспензии. Подумал: а не графит ли это? Ещё подумал, что это самая страшная авария, возможность которой никто не описывал».

БИБЛИОТЕКАРЬ: О последствиях этой катастрофы вспоминают до сих пор. Вокруг Чернобыльской атомной электростанции тогда образовалась огромная зона отчуждения, загрязнены радиоактивными веществами территории Украины, России и Белоруссии. Более 5 миллионов гектаров земли выведено из сельскохозяйственного оборота. Почва была отравлена — на ней нельзя ничего выращивать.

ВЕДУЩИЙ: И главное — пострадали десятки тысяч человек. Повышенный радиационный фон спровоцировал рост множества смертельно опасных болезней.

БИБЛИОТЕКАРЬ: Эта катастрофа, несомненно, является одним из резонансных событий XX века. По предполагаемому количеству людей, погибших и пострадавших в результате радиоактивного загрязнения окружающей среды, по географии заражённых территорий и масштабам нанесённого экономического ущерба эксперты оценивают эту аварию как крупнейшую за всю историю ядерной энергетики.

ВЕДУЩИЙ: Друзья, а теперь давайте вспомним опасности, которые подстерегают сталкеров в серии книг, а также в компьютерной игре «S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти».

ПРОВОДНИК: Сейчас вопросы будем задавать мы с Сидоровичем. Уж мы то, как никто другой, с тварями из зоны знакомы! *(Проводник и Сидорович по очереди задают вопросы. Участники отвечают)*

Вопросы:

- Кто такой контролёр? (Редкий мутант, встречающийся близко к центру зоны. Внешне напоминает гуманоида с непропорционально увеличенной головой. Он телепат и умеет контролировать поведение людей.)
- Верно ли, что у химеры три головы? (Нет, у этого монстра две головы.)
- Какая есть удивительная особенность у монстра-кровососа? (*Он может становиться невидимым.*)
- Тушкан — маленькое крысоподобное существо, передвигающееся на двух лапах. Где оно обитает? (*В основном в подвалах и подземельях, на поверхность выбирается редко.*)
- Эти агрессивные мутанты напоминают лошадей. Их часто можно видеть по нескольку особей. (*Тарки.*)
- Это единственный мутант с уникальным именем за всю историю игр. Его приручил сталкер Ной. (*Псевдособака Лесси.*)
- Существо, обитающее на болотах, владеющее телекинезом и способное порождать фантомов существ, подобных ему и более опасных. (*Наблюдатель*)

СИДОРОВИЧ: Отлично! Я вижу, что с мутантами, населяющими коварную зону, вы знакомы и знаете все сюрпризы, которые можно ждать от них!

БИБЛИОТЕКАРЬ: Друзья, всем сталкерам, решающим отправиться в Припять, нужно изучить условия, в которых им придётся передвигаться и жить. Быть неплохо подготовленными теоретически, физически и обладать практическими навыками радиационной безопасности. Разбираться в типах и свойствах излучения, единицах и нормах радиоактивности, понимать правила поведения в зоне и знать о радиационной обстановке в разных местах. Наш следующий конкурс проверит эти знания.

Конкурс «ОСТЕРЕГАЙСЯ АНОМАЛИЙ!»

(Пока Библиотекарь и Ведущий раскладывают на полу в зале «аномалии» — листы бумаги ярко-оранжевого, жёлтого и зелёного цветов, Проводник и Сидорович рассказывают участникам о посещении зоны отчуждения)

ПРОВОДНИК: Друзья, всем сталкерам необходимо предварительно составить чёткий маршрут движения по зоне, от которого нельзя отклоняться. Это требование обусловлено наличием локальных пятен с высоким уровнем радиационного загрязнения. Они отмечены на

специальной карте города Припять, составленной специалистами. Маршрут должен быть проложен в оптимальных радиационных условиях. Перемещаться по зоне можно в закрытых транспортных средствах — машинах или автобусах. Ездить там на мотоциклах, скутерах или велосипедах запрещено.

СИДОРОВИЧ: А ещё очень опасно находиться в местах, где может концентрироваться радиоактивная пыль: обочины дорог, пожарища, овраги, котлованы и т. п. У многих туристов, которые приезжают в зону отчуждения, прямо руки чешутся найти какой-нибудь предмет и увезти его с собой в качестве сувенира. Этого делать категорически нельзя! Такие находки могут содержать высокий уровень радиации и представлять опасность для здоровья и жизни. По этой же причине на заражённой территории нельзя ловить рыбу, собирать грибы и ягоды, пить воду из водоёмов.

Для исключения возможности загрязнения дыхательных путей радиоактивной пылью и «горячими» частичками убедительно рекомендуем использовать средства защиты органов дыхания. Почти у всех сталкеров есть с собой приборы для контроля за радиационной ситуацией в местах посещения. Вы знаете, как они называются? *(Участники отвечают)*

ПРОВОДНИК: Все приборы для измерения ионизирующих и радиоактивных излучений подразделяются на три категории: радиометрические (радиометры), дозиметрические (дозиметры), блоки и устройства электронной аппаратуры для ядерно-физических исследований (ионизационные камеры, пропорциональные счётчики и счётчики Гейгера — Мюллера, коронные и искровые счётчики).

Друзья, я думаю, вы усвоили эту информацию и теперь знаете, чем можно безошибочно измерить радиацию и не попасть в беду. Так что давайте проверим, сумеете ли вы избежать столкновения с опасной аномалией — концентрацией радиоактивного загрязнения, которая описывается в книгах о сталкерах.

ВЕДУЩИЙ: Вы видите в зале аномалии — цветные листы бумаги. Ярко-оранжевый — смертельно опасно, жёлтый — осторожно, зелёный — не опасно. Вы должны пройти по цветным «островкам», причём наступать можно только на зелёный лист, на ярко-оранжевый — ни в коем случае нельзя. Наступивший на него сразу выбывает из игры, а на жёлтый можно наступить лишь один раз.

Участники по очереди проходят по листам бумаги, стараясь не наступить на «опасные». Победит тот, кто пройдёт путь без ошибок.

БИБЛИОТЕКАРЬ: С момента Чернобыльской катастрофы прошло 30 лет. Это достаточный срок для того, чтобы оглянуться в прошлое и подвести итоги. Первые пять лет после аварии можно назвать временем быстрых и масштабных решений. Была проведена эвакуация, создана зона отчуждения, очищена ближняя зона, построен саркофаг над четвёртым энергоблоком, возведены хранилища радиоактивных отходов, образовавшихся в результате аварии.

ВЕДУЩИЙ: В 1990-е гг. была выстроена система управления территорией без населения, которая представляла собой источник ионизирующего излучения. Созданы службы и предприятия, которые занимались поддержанием правопорядка, пожарной безопасностью, контролем ионизирующего загрязнения, водным и лесным хозяйством, поддержанием инфраструктуры в рабочем состоянии. Территория зоны начала медленно восстанавливаться.

БИБЛИОТЕКАРЬ: В 2000-е гг. появилась особая субкультура сталкеров, которые стали по-своему воспринимать катастрофу: через компьютерные игры, фантастические книги и легальное или нелегальное посещение зоны.
Сидорович подходит к Библиотекарю и передаёт ему записку. Библиотекарь читает её.

Друзья, только что мне поступила срочная информация! Датчики зафиксировали большую радиационную активность в фонде библиотеки. Ваша задача — срочно найти источник и доставить его на базу. Координаты местонахождения источника излучения — «84.2 Рос — Русская литература». Итак, скорее на поиски! Проводник, собирайте группу!

Конкурс «НАЙДИ ЧЕРНЫЙ ЯЩИК»

Проводник и все участники квеста уходят искать книги серии «S.T.A.L.K.E.R.», которые спрятаны в большой чёрной коробке. Группа возвращается с несколькими книгами.

ВЕДУЩИИ: Молодцы! Вы нашли самый важный «артефакт» — книги «S.T.A.L.K.E.R.». Всего вышло 85 отдельных сборников. Действие в них происходит в альтернативной реальности — в Чернобыльской зоне отчуждения после вымышленной катастрофы.

БИБЛИОТЕКАРЬ: Благодаря этим книгам вы сможете совершить собственное экстремальное путешествие, свои открытия, научитесь навыкам выживания в опасных условиях и найдёте богатую пищу для воображения.

ВЕДУЩИЙ: Что ж, пришло время подвести итоги нашего квеста. Сегодня мы с вами вспомнили страшные чернобыльские события, освоили азы экстремального туризма, научились некоторым основам выживания, а самое главное — методу поиска информации в библиотеке и стали настоящими «библиосталкерами»!

Ведущий и Библиотекарь награждают самых активных участников. Затем в баре «100 рентген» можно организовать чаепитие.

Литература:

1. Паскевич, С., Вишневский, Д. Чернобыль. Реальный мир. — М.: Эксмо, 2010. — 224 с.
2. Тарасенко, Ю. Пепел Чернобыля. — М.: Техносфера, 2011.— 232 с.
3. Харченко, М. Радиация. Невидимый убийца. — М.: Феникс, 2011.— 96с.
4. Чернобыль. Дни испытаний: книга свидетельств. — Беларусь: Радянський письменник, 1988. — 509 с.
5. Энциклопедия экстремальных ситуаций. — М.: Аркаим, 2015. — 252 с.
6. Эшкрофт, Ф. На грани возможного. Наука выживания. — М.: Альпина Паблишер, 2015. — 434 с.

За квестами – будущее!

Квест – это совершенно новая форма обучающих и развлекательных программ. Она несёт в себе элемент соревновательности, способствуют развитию аналитических способностей. Краеведческие квесты помогают участникам узнать лучше свой город, открыть новые факты биографии героев – земляков. Литературные квесты эффективны в продвижении книги среди подростков и молодёжи. Данная форма мероприятия демонстрирует большую заинтересованность и активное участие молодых читателей. Квест построен на коммуникационном взаимодействии между игроками. Он позволяет участникам не только приобретать знания, но и работать в команде, воспитывают командный дух, сплоченность, чего так не хватает современным подросткам. И всё это происходит в рамках общения с библиотекой.

Список литературы «Квест в библиотеке»

1. Алексеева И. Д., Рябова Е. В. Квест - экскурсия как инновационная форма экскурсионной деятельности [Электронный ресурс] // cyberleninka.ru : [сайт]. - [б.м.]. -2015. - Режим доступа : <http://cyberleninka.r/article/n/kvest-ekskursiya-kak-innovatsionnaya-forma-ekskursionnoy-deyatelnosti>.
2. Играем квест в библиотеке : Методико – библиографическая консультация [Электронный ресурс] // Библио.net : [блог]. - [б.м.], 2009 - 2017. - Режим доступа: <http://bibliobzor.blogspot.ru>.
3. Коковенкова Л. В. Обладатели бесценного клада : Квест / Л.В.Коковенкова // Книжки, нотки и игрушки. - 2016. - № 5. - С. 60 - 63.
4. Коковенкова Л. В. Квест «В поисках сокровищ» / Л.В.Коковенкова // Педсовет. - 2015. - № 11. - С. 2 - 6.
5. Кубанова Е. Н. Библиотечный проект «Литературная квест – игра «Ночь в библиотеке» [Электронный ресурс] // ИД «Первое сентября» : [сайт]. - Москва, 2003 - 2017. - Режим доступа : <http://festival.1september.ru/articles/643091>.
6. Лопсан С. Б. В поисках ответа. Библиотечный квест / С.Б.Лопсан // Читаем, учимся, играем. - 2016. - № 1. - С.15 -19.
7. Мельникова Т. Долгий ли век у «живого» квеста? [пример проведения литературной квест - игры] / Т.Мельникова // Библиотека. - 2016. - № 8. - С.57 - 60.
8. Низовцева М. Н. «Литературный квест» - идти в ногу со временем [Электронный ресурс] // Чтение 21 : [сайт]. - Москва, 2006 – 2017. - Режим доступа: <http://chtenie-21.ru/konf2/prog/7184>.
9. Южакова О.А. Выжить любой ценой. Квест – игра, посвященная серии художественных книг «S.T.A.L.K.E.R.» / О.А. Южакова // Читаем, учимся, играем. – 2016. - №6. – С.6-11.

Содержание

Введение	3
Что такое квест?	4
Разновидности квестов	5
Квест – игра в Талицкой районной библиотеке	7
«Кузнецовские места»	9
• Общие правила квест – игры	9
• Маршрутная книга	13
«Гордимся памятью героев». Маршрутная книга	18
«Выжить любой ценой». Сценарий квест – игры	23
За квестами – будущее!	35
Список литературы «Квест в библиотеке»	36

Квест в библиотеке

Муниципальное казённое учреждение
Талицкого городского округа
«Библиотечно-информационный центр»
Центральная Районная библиотека им. Поклевских-Козелл
2017 год