

Муниципальное казенное учреждение культуры  
«Межпоселенческая библиотека Фатежского района»

Организационно – методический отдел

# БИБЛИОКВЕСТ

Методические рекомендации  
по организации квест – игры в библиотеке.



Фатеж 2020

78.374.3

П 47

**Составитель:** Познахирева Я. В., зав. организационно – методическим отделом МКУК «Фатежская межпоселенческая библиотека»

Библиоквест / методические рекомендации по организации квест – игры в библиотеке / МКУК «Фатежская межпоселенческая библиотека», [Организационно – методический отдел] ; составитель Познахирева Я. В.. – Фатеж, 2020. –8 с. – Текст : непосредственный.

Методические рекомендации предназначены для специалистов общедоступных библиотек в помощь организации и проведения квест – игры в библиотеке.



Прошедшее не существует,  
пока будут существовать книги.  
*Э. Бульвер - Литтон*

Как привлечь детей и молодежь нового поколения к чтению? Какими способами и средствами добиться того, чтобы поход в библиотеку стал приятным и привычным делом?

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

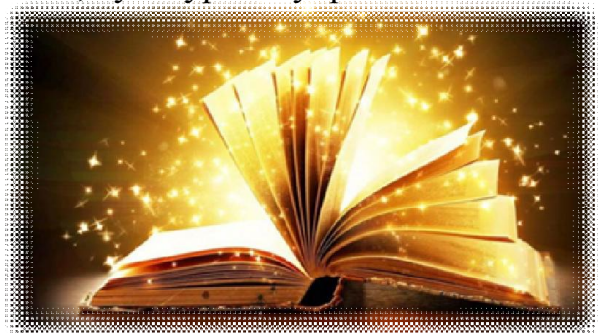
Одной из таких форм работы является квест, как разновидность креативных мероприятий. Он помогает формированию позитивного имиджа библиотеки, привлекает к чтению.

Квест как популярная в среде молодежи и интересная форма мероприятия на протяжении уже нескольких лет пользуется популярностью в библиотеках страны. Квесты имеют много разновидностей, но в каждом из случаев это мероприятие сложной формы организации, задействующее достаточно большое количество людей, площадок, реквизита и, конечно, разнообразных интеллектуальных заданий. С чего же начать и как подступиться к такому непростому формату, если организовывать его в своей библиотеке в первый раз?

### **Для начала определимся с сущностью понятия «квест» и его основными разновидностями.**

Квест - (англ. quest), или приключенческая игра (англ. adventure game) — один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком. Важнейшими элементами игры в жанре квеста являются собственно повествование и исследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий.

Сегодня квесты перестали быть деталью компьютерных игр. Их проводят в реальности по определенным правилам и сценарию специальные организации, специализирующиеся на квестах, библиотечные, образовательные, культурные учреждения.



## **Разновидность квестов.**

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

**Современные приключенческие игры.** Отказ от сложных головоломок и долгих раздумий в пользу быстро сменяющихся действий. Отличительная черта данного направления – атмосферность, заставляющая игрока погрузиться с головой во вселенную игры, будь то таинственный дом, полный ужасов, заброшенная научная лаборатория или город – призрак.

**Покинуть комнату** – игрок или команда ищет выход из запертого помещения.

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

**Квест в реальности** – развлекательная игра для команды из нескольких человек, в специально подготовленном помещении. Для его прохождения необходимо применять логику, ловкость, координацию, умение работать в команде.

**Живой квест** – салонная игра на 10 – 30 человек с интригующим сюжетом и простыми правилами, проходящая в кафе, дома и т.п. Каждый игрок получает маленький буклет с описанием своего персонажа – например, владельца фабрики, режиссера 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, кто – то пытается воспользоваться обстоятельствами и повернуть все в свою пользу.

В ходе игры можно как собираться вместе, обсуждая различные версии произошедшего, так и обмениваться своими догадками с теми, кому игрок доверяет и считает союзниками. Здесь самое ценное – это информация. Чем ее больше у игрока, тем проще ему будет найти преступника и выполнить стоящие перед ним задачи.

**Библиотечный квест** - игра для нескольких человек, как правило, основанная на одном или нескольких художественных произведениях, имеющая сценарий, маршрут и определенные правила.

Нередко библиотеки проводят краеведческие квесты, где каждая остановка в маршруте соответствует памятному месту,

достопримечательности города или другого населенного пункта. Такая игра в интересной форме по – новому рассказывает о городе и краеведческой литературе. Игра не только знакомит участников с новыми книгами, но и помогает им лучше узнать родной город, взглянуть по – новому на знакомые с детства места. Можно проводить библиоквесты и по другой тематике.

***Цель библиотечного квеста – продвижение книги и чтения в молодежной среде креативными методами.***

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

**Методика организации и проведения квеста в библиотеке.**

### ***Организация рабочей группы.***

Подготовка квеста начинается с определения главного организатора (координатора) квеста и организации рабочей группы. Координатор квеста готовит рабочий план, где прописывает все этапы организации квеста с указанием ответственных лиц. В число ответственных лиц могут входить библиотекари, партнеры, волонтеры.

Рабочая группа разрабатывает положение квеста или условия его проведения, где определяются правила игры, критерии оценки победителей, номинации, по которым планируется награждать команды. Также в задачу рабочей группы входит работа над сценарием квеста, включающая в себя проработку сюжета, детализацию маршрута, придумывания заданий разного типа (интеллектуальные, творческие, подвижные и др.).



## **Предварительная подготовка.**

**Отбор литературы.** При отборе книг следует учитывать цель квеста, ориентироваться на интересы и потребности участников игры. Для чтения должны быть предложены лучшие произведения классической и современной русской и зарубежной литературы. Можно включить в сценарий произведения местных авторов, таким образом ввести региональный краеведческий компонент. Здесь же стоит определиться, требует ли сюжет квеста предварительного знакомства с книгой, или он будет выстроен так, чтобы участникам захотелось ознакомиться с книгой по окончании квеста.

**Определение круга участников.** Формат квеста лучше всего подходит для молодежной аудитории. Наиболее удачным является привлечение к участию в игре подростков и учащихся старших классов (13 – 18 лет).

### **Определение территории игры:**

- помещение библиотеки;
- помещение библиотеки и объекты в шаговой доступности от нее;
- объекты за пределами библиотеки.

Проведение квеста на улице предполагает обязательный инструктаж по правилам техники безопасности, который проводится для всех участников перед началом квеста.

**Определение круга партнеров.** Это могут быть коллеги из других учреждений культуры или школ, помогающие с подготовкой и проведением заданий, а также волонтеры, готовые перевоплотиться в персонажей из книг.

**Разработка правил квеста.** В правилах необходимо определить требования к командам (возраст, количество участников), указать книги, которые необходимо прочитать, чтобы пройти маршрут (если того требует сценарий), отметить, что на маршруте участникам будут задаваться дополнительные вопросы по книгам. Также в правилах указываются критерии определения победителей (быстрота прохождения маршрута, количество набранных баллов за ответы на вопросы) и те номинации, по которым пройдет награждение.

В целом, правила библиотечного квеста достаточно простые: в начале игры командам раздаются маршрутные листы, при помощи которых они передвигаются по библиотеке / городу. «Точки» на маршруте, которые предлагается пройти командам, определяются, исходя из текста книг, прочитанных участниками. Это могут быть имена героев (например, если главную героиню романа зовут Света – точкой на маршруте может стать

парикмахерская «Светлана» или магазин с таким названием), места, которые посещают герои книг (например, институт или училище, парк, библиотека – точкой на маршруте может стать подобное учреждение в вашем населенном пункте) и т.д. Внутри библиотеки точки маршрута оформляются с использованием реквизита, создающего атмосферу книги.

На станциях маршрута участники отвечают на вопросы по прочитанным произведениям, выполняют задания и зарабатывают очки. Команда, прошедшая весь маршрут и вернувшаяся на станцию назначения первой, зарабатывает дополнительные баллы.

### ***Подготовка обязательного реквизита.***

При проведении квеста в библиотеке должно использоваться каждое помещение, подходящее для оформления соответствующей локации и размещения команды. Продумывается оформление локаций, в том числе музыкальное, костюмы героев, окружающая их обстановка. Книжные выставки к квесту могут быть самыми разнообразными.

- выставка – портрет героя или автора;
- выставка – погружение в эпоху, время действия сюжета;
- выставка – викторина;
- выставка – игра;
- выставка – подсказка;
- выставка – цитата;
- выставка – карта.

Для организаторов и команд подготавливаются опознавательные знаки. У организаторов это могут быть бейджи или футболки, у игроков – название команды, отличительный знак (повязка, значок, наклейка и т.д.).

Если квест предполагает призы для участников, среди возможных призов могут быть:

- книги, диски (по теме квеста);
- магниты, брелки, ручки, блокноты и т.п. (желательно, чтобы они отражали тематику квеста);
- один общий приз на команду – победительницу (торт, коробка конфет и т.п.).

Кроме призов (или в случае, если их мало) можно наградить победителей бонусами, например:

- предоставление новой книги вне очереди, книги из читального зала;
- фотографии в костюмах, фото с героями квеста и т.п.

### ***Создание сценария библиотечного квеста.***

В основе любого сценария лежит идея. Сначала это может быть только мысль о том, какой книге или теме будет посвящен квест. Затем формируется общая концепция. Следующий важный этап в создании сценария – сбор информации и материала. Чтение или перечитывание книг, по которым создается квест, определение формата заданий и их разработка. Без этого невозможно создание полноценного и грамотного сценария.

#### ***Виды сюжета.***

В зависимости от правил демонстрации, сюжет может быть двух типов.

*Линейный сюжет* – движение от одной точки к другой происходит последовательно, и для того, чтобы попасть на следующую точку, необходимо выполнить задание на предыдущей. Такой тип сюжета удобен, если участвовать в квесте будет одна команда, или между стартом команд проходит 10 -15 минут. Линейный квест удобен в качестве одной из активностей мероприятий типа «Библионочи».

*Сквозной сюжет* – движение в квесте идет не последовательно, а точки связаны только общим началом и общим концом. В этом случае команды могут начинать квест одновременно каждая со своей точки.

При организации точек квеста необходимо учитывать два связанных друг с другом аспекта: характер персонажа и собственно само задание, а также их связь с темой и сюжетом квеста. Здесь нельзя допускать нарушений логики литературного мира, который вы создаете, иначе квест не будет выглядеть цельным.

Разработка характеров и внешнего вида персонажей – задача сложная. Если квест построен вокруг конкретной книги или нескольких книг, то персонажи квеста должны быть максимально похожими на их двойников – героев книги. Если же персонажи придумываются с нуля, без привязки к книжному сюжету, фантазия организаторов может быть ограничена только тематикой квеста. Но и в квест по книге можно вводить новых персонажей, если это не противоречит логике произведения.



## ***Задания для квеста.***

Количество точек маршрута и сложность заданий зависит от цели игры и возраста игроков. Точек должно быть достаточно для того, чтобы полнее раскрыть квеста, сделать задания более разнообразными по виду. В то же время, точек и заданий не должно быть слишком много, чтобы участники не устали. Общая длительность квеста для школьников должна быть не больше 1 – 1,5 часов, а для прохождения заданий на точке маршрута рекомендуется отводить от 5 до 15 минут.

### ***Виды заданий:***

*Зашифрованное.* От участников требуется перевести некое сообщение, записанное или воспроизведенное в определенной знаковой системе, на «нормальный» язык. Это могут быть ребусы, стихи – перевертыши, тексты на Азбуке Морзе, на сигнальной азбуке, запись определенным шрифтом и т.д.

*Спортивное.* Это могут быть задания, связанные с попаданием в цель, перемещением предметов и т.д.

*По алгоритму.* Участникам предоставляется алгоритм (рецепт, образец, инструкция), по которому необходимо выполнить задание.

*Логическая задача.* Один из самых распространенных вариантов задания для квеста. Варианты могут быть разнообразными. Главное, чтобы задача вписывалась в тематику квеста и не была всем известной.

*Загадки и викторины* (в виде ребуса, кроссворда, головоломки, разгадки закодированного буквенного или числового текста и т.д.).

*Манипуляционные.* В этом случае необходимо совершить некие манипуляции с предметом. Например, составить фразу из разрозненных частей, собрать пазл, поднести лист с зеркальным текстом к зеркалу и т.д.

*Поисковый.* Какой – либо предмет необходимо найти в ограниченном заданием пространстве. Возможно, задание не ограничится поиском предмета. Найденный предмет может содержать загадку.

Кульминация квеста, или так называемое финальное испытание является не менее важным элементом, чем завязка. Финальное испытание придает завершенность сюжету квеста. Зачастую во время прохождения основной части маршрута участники зарабатывают подсказки или время для финального испытания.

### ***Основные требования к финальному испытанию:***

- Связь с завязкой. Если в начале есть какая – то проблема, то в конце ее нужно решить.

- Четкий инструктаж. Если участникам не очень понятно, как проходить это задание, могут начаться сложности.

- Использование бонусов, которые участники получали при прохождении основного маршрута.

Заканчивается сюжет квеста развязкой, которая, как часть сюжета, не должна стилистически отличаться от других его частей. Например, в развязку можно включить определение победителей и награждение участников, не выходя при этом за рамки сюжета.

Создавая сценарий, не стоит забывать о его последующем воплощении. Не стоит включать в него персонажей или элементы, которые невозможно воплотить своими силами или с помощью ваших партнеров и волонтеров.

