

ЧИТАЕМ, УЧИМСЯ, ИГРАЕМ

ISSN 1560-7992

3

ВЫПУСК

ЖУРНАЛ-СБОРНИК
СЦЕНАРИЕВ
ДЛЯ ШКОЛ
И БИБЛИОТЕК

Издаётся с 1995 года

2018

В НОМЕРЕ:

- ПЕРЕЧИТЫВАЯ ПУШКИНСКИЕ СТРОКИ
Гармония цифр в стихах великого поэта
- НАШЁЛ БУКЕМОНОВ? СОСТАВЛЯЙ СИНКВЕЙН
Квест для самых внимательных
- ЮБИЛЕЙ ЛЮБИМОЙ КНИГИ:
«ЧЕЛОВЕК-АМФИБИЯ»
Почему морской дьявол в бочке оказался
- МАРЬЯ-ИСКУСНИЦА ДЕЛИТСЯ СЕКРЕТАМИ
*Как сделать красивые украшения
из фетра*





ЛОВЦЫ БУКЕМОНОВ



На поиск таинственных карточек с заданиями вместе с учащимися 7–9-х классов отправилась **ЕЛЕНА ЛЕОНИДОВНА МАРКОВА** – заведующая отделом обслуживания Центральной городской библиотеки, г. Сыктывкар, Республика Коми



ПОДГОТОВКА

Оформляется выставка «Книжная полка поколения Z», на которой представлена литература для подросткового чтения (см. с. 106). Перед началом игры ребятам выдаются опознавательные знаки разных цветов: стикеры и ленточки. Так формируются команды. Всего участвуют 4–5 команд по 5–6 человек в каждой. В ходе квеста ребята перемещаются из зала в зал. Примерные маршруты для команд: «синие» – стеллажи с энциклопедиями в читальном зале, зона отдыха на абонементе, каталоги; «зелёные» – каталоги, выставочная зона, медиатека; «красные» – выставочная зона, медиатека, энциклопедии; «жёлтые» – медиатека, энциклопедии, зона отдыха; «розовые» – выставочная зона, каталоги, зона отдыха.

Понадобятся:

- компьютер, экран, проектор;
- фрагмент фильма «Левша» (реж. С.М. Овчаров, 1986 г.);
- ленточки-индикаторы разных цветов;
- вырезанные из бумаги фигурки покемонов разных цветов (10–15 штук для каждой команды);
- карточки с заданиями (см. в тексте);
- карточки с буквами, рамка с вырезанными окошечками для букв;
- маршрутные листы для команд на разноцветных листах;
 - листы бумаги, ручки;
 - призы для победителей.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Задача игроков – собрать как можно больше букемонов, спрятанных в залах библиотеки, и в финале составить синквейны.

Каждой команде выдаётся маршрутный лист определённого цвета, соответствующего цвету группы. Он включает в себя схему библиотеки с указанием контрольных точек. На каждой из них находятся Модераторы, которые следят за правильностью выполнения заданий, а также дают подсказку, где находится следующий пункт.

Команды проходят одинаковые этапы, но в разной последовательности, чтобы не было пересечений на маршруте. Собирать букемонов игроки могут в каждом зале после выполнения заданий, но лишь цвета своей группы.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Библиотекарь, Ведущий,
Модераторы (1)–(3)



(Участники игры собираются в фойе или зале, где их встречают Библиотекарь и Ведущий.)

БИБЛИОТЕКАРЬ: Здравствуйте, ребята! Рады приветствовать вас в нашей библиотеке и приглашаем поучаствовать в игре, которая называется «Ловцы букемонов». А девиз наш будет такой: «Покемонопоколение выбирает чтение!»

ВЕДУЩИЙ: Кто такие покемоны, вы прекрасно знаете. Это выдуманные существа, которые выглядят как мультипликационные персонажи, а иногда представляют собой мутации сразу нескольких животных или даже растений. Они появились в Японии в 1996 г., а буквально за последний год весь мир поразила настоящая покемомания. Если раньше «карманными монстрами» увлекались в основном дети, а также истинные любители жанра аниме, манги и компьютерных игр, то теперь их ловят все — от мала до велика! Связано это с появлением новой игры «Pokemon GO», о которой все вы, конечно, слышали, а кто-то, может, и сам был её участником.

БИБЛИОТЕКАРЬ: В нашей библиотеке вы тоже сможете встретить покемонов, но необычных. Они очень любят читать

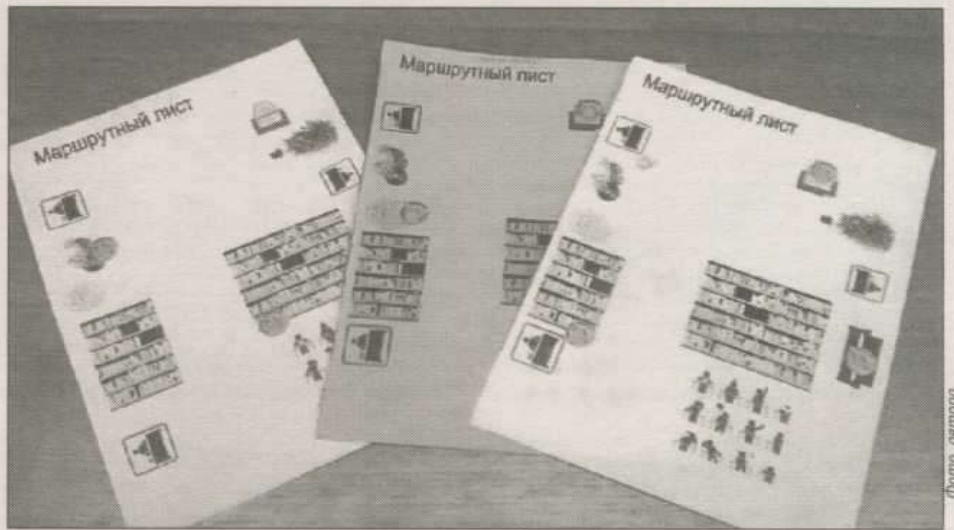


Фото автора

В маршрутных листах с помощью картинок были обозначены пункты прохождения квеста...

и поэтому называются букемонами, от английского book — книга.

ВЕДУЩИЙ: При входе в библиотеку каждый из вас получил цветной индикатор. Он поможет вам определить, в какой вы команде. И в ходе игры вы сможете собирать букемонов только этого цвета.

БИБЛИОТЕКАРЬ: Чем больше соберёте, тем лучше. «Охотиться» за «карманными монстриками» вы можете в каждом зале после выполнения заданий. На маршрутных листах, которые вы получите, обозначены контрольные точки — там вас встретят Мо-

дераторы. Они будут давать задания.

ВЕДУЩИЙ: После выполнения всех заданий вы должны вернуться в этот зал, где вас ждёт финальное испытание.

Ребята, а сейчас объединитесь в команды.

(Ребята объединяются в команды в соответствии с цветом ленточек.)

Отлично! А теперь — выберите капитанов.

(Ребята выполняют.)

Прошу капитанов подойти ко мне и получить маршрутные листы.

(Капитаны выполняют. Ведущий вручает маршрутные листы.)

Друзья, вы можете выходить на маршруты. Желаем удачи, ловцы букемонов!

(Команды выходят на маршруты. Организаторам квеста нужно учесть возможности библиотеки. Если помещения небольшие, то игроков может быть меньше, например одна команда. Или же квест может проходить на свежем воздухе, в парке, сквере перед библиотекой и т. п. На выполнение заданий можно давать определённое время, которое ребята будут засекают по часам на мобильных устройствах.)



Фото автора

...а среди книг от искателей искусно прятались заветные букемоны

	а	с	з	д	в	е	1	
	п	ч	у	о	ю	ш	2	
	р	н	х	л	н	т	3	
	ж	ч	м	к	э	р	4	
	с	и	п	ч	б	ш		
	т	ф	я	л	и	н		

Задание для первой команды

	а	с	з	д	в	е	1	
	к	ч	у	о	ю	п	2	
	р	н	х	л	н	т	3	
	ж	ч	м	р	э	р	4	
	с	и	п	ч	б	ш		
	т	ф	я	л	и	н		

Задание для второй команды

	а	с	з	д	в	е	1	
	г	ч	о	а	ю	г	2	
	р	н	х	л	н	т	3	
	ж	ч	м	о	э	р	4	
	с	л	п	ч	б	ш		
	т	ф	я	л	и	н		

Задание для третьей команды

ПУНКТ 1. ЗАГАДКИ

(Игроков встречает Модератор (1).)

МОДЕРАТОР (1): Здравствуйте, ребята! В этом зале вам предстоит отгадать предметы и найти книги, на обложке которых они изображены.

(Модератор сам зачитывает задания или передаёт игрокам карточки с вопросами. Ребята выполняют задание.)

Задания

1. Устройство для передачи и приёма звука на расстоянии. (Телефон.)

2. Сооружение в виде башни, располагаемое в судоходных водах или на суше вблизи них. Слу-

жит видимым ориентиром днём и испускает непрерывный свет или световые вспышки ночью, чтобы предупредить моряков об опасностях и помочь им в определении верного курса судна. (Маяк.)

3. Механическое транспортное средство, предназначенное для перевозки пассажиров или грузов. Может быть двухколёсным, трёхколёсным или четырёхколёсным. Возможные типы конструкции: мотороллер, мопед, скутер. А ещё он бывает классическим, спортивным, кроссовым, шоссейным. (Мотоцикл.)

4. Струнный щипковый музыкальный инструмент. Применяется в качестве аккомпанирующего или сольного инструмента во многих стилях и направлениях

музыки. В мультфильме про Простоквашино на нём играл кот Матроскин. (Гитара.)

5. Крупное морское судно. (Корабль.)

6. Домашний тигр. (Кошка.)

7. Устройство, предназначенное для защиты человека от дождя или солнечных лучей. (Зонт.)

8. Моторное дорожное транспортное средство, используемое для перевозки людей или грузов. Может быть легковым, грузовым. Первые известные чертежи принадлежат Леонардо да Винчи. (Автомобиль.)

МОДЕРАТОР (1): Молодцы! Вы можете переходить в зал, где вас ждёт второе задание.

(Игроки переходят во второй зал в соответствии с маршрутным листом.)

ПУНКТ 2. КРИПТОГРАММЫ

(Игроков встречает Модератор (2).)

МОДЕРАТОР (2): Ребята, многие писатели увлекались криптографией. Например, А.С. Пушкин в юности подписывался буквами НК ШП. Это его фамилия, написанная справа налево. В ней пропущены гласные буквы, а ещё есть пробел. Не так-то просто догадаться, правда?

(Ребята отвечают.)

Сейчас вы получите карточку, на которой в квадраты вписаны буквы. Если на них наложить рамку с окошечками для дешифровки, вы сможете прочитать фамилию известного писателя.



Озорные «монстрики» могли и в каталожном ящике притаиться

	а	с	з	д	в	е	1
	л	ч	е	о	ю	с	2
	р	н	х	л	н	т	3
	ж	ч	м	к	э	р	4
	с	о	п	ч	б	ш	
	т	ф	я	л	и	в	

Задание для четвёртой команды

(Модератор (2) выдаёт команде карточку с буквами и рамку с окошечками для дешифровки, см. выше. Ребята выполняют задание. Модератор может помочь им.)

(Схемы к заданиям см. на с. 104–105.)

Задание для первой команды

Ответ. Пушкин.

Задание для второй команды

Ответ. Куприн.

Задание для третьей команды

Ответ. Гоголь.

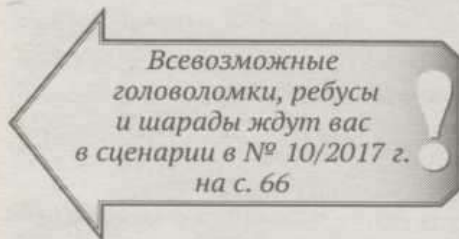
Задание для четвёртой команды

Ответ. Лесков.

Задание для пятой команды

Ответ. Есенин.

МОДЕРАТОР (2): Отлично! Вы превосходно справились с этим непростым заданием. Вас ждёт ещё одно испытание. Оно находится в третьем зале.



(Игроки переходят в третий зал в соответствии с маршрутным листом.)

ПУНКТ 3. ШИФРОВКИ

(Игроков встречает Модератор (3). В этом зале находятся книги «Анна Каренина» Л.Н. Толстого, «Отцы

	а	с	з	д	в	е	1
	е	ч	с	о	ю	е	2
	р	н	х	л	н	т	3
	ж	ч	м	н	э	р	4
	с	и	п	ч	б	ш	
	т	ф	я	л	и	н	

Задание для пятой команды

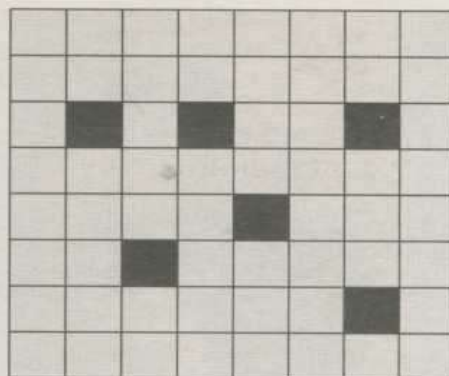
и дети» И.С. Тургенева, «Василий Тёркин» А.Т. Твардовского, «Преступление и наказание» Ф.М. Достоевского и «Вишнёвый сад» А.П. Чехова.)

МОДЕРАТОР (3): Ребята, сейчас вы получите карточки, на которых написана словесная абракадабра. В ней необходимо отыскать названия известных литературных произведений, а затем найти в зале эти книги.

(Модератор (3) передаёт игрокам карточки с заданием. Ребята разгадывают шифровки.)

Задание для первой команды
ЙЦУКЕНГШЩАННАЫВСЫКА-РЕНИНАХЪФФЫВАМ

Задание для второй команды
ОРСАВИНОТЦЫВПРПАИВРЗ-ДЕТИДЖЭЯЧСМИТЬБЛГРП



Рамка с окошечками для дешифровки

Задание для третьей команды
БЮЙЦУКЕНГВАСИЛИЙМИТ-ПРВЧТЁРКИННВШЩЦЗА

Задание для четвёртой команды
РОЛДЖЙПРЕСТУПЛЕНИЕМИ-АЛДИААКНАКАЗАНИЕЫВА

Задание для пятой команды
ТРНШОПРТВИШНЁВЫЙ-ОЛВИССАДЭЯЧПРОТПСЫСМП

МОДЕРАТОР (3): Замечательно! Ребята, можете проходить в зал, где начинался квест. Вас ждут Библиотекарь и Ведущий. Обязательно возьмите с собой книги, которые нашли сейчас.

(Игроки проходят в зал, где начинался квест.)

БИБЛИОТЕКАРЬ: Ну что, друзья, справились с заданиями?



«У нас в активе уже около десятка трофеев. Ещё парочку найдём — и победа в кармане»

Фото автора