

Краевое государственное бюджетное научное учреждение культуры

**«ДАЛЬНЕВОСТОЧНАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ НАУЧНАЯ
БИБЛИОТЕКА»**

ОТДЕЛ НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ И НАУЧНО-МЕТОДИЧЕСКОЙ РАБОТЫ

**ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ В ПРАКТИКЕ РАБОТЫ
ОБЩЕДОСТУПНЫХ МУНИЦИПАЛЬНЫХ БИБЛИОТЕК**

Консультация

Составитель Елена Николаевна Бойнякшина

Хабаровск

2021

Что такое игра? В древние времена это понятие люди связывали с весельем и радостью. Древние греки определяли игру, как поведение ребёнка. Платону игра представлялась полезнейшим занятием, Аристотель видел в игре источник душевного равновесия, гармонии души и тела. По мнению педагога Д. Б. Эльконина в игре происходит рождение смыслов человеческих действий, другой российский педагог Л. С. Выготский считал игру ведущей линией развития ребёнка. Игра оказывает большое влияние на развитие детского воображения, а следовательно, и других психологических функций.

В философском словаре даётся **определение игре как разновидности физической и интеллектуальной деятельности, лишенной прямой практической целесообразности и представляющей индивиду возможность самореализации, выходящей за рамки его актуальных социальных ролей.**

Игра в жизни человека выполняет ряд очень важных функций, таких как:

- социокультурное назначение (игра — средство социализации личности: усвоения знаний, духовных ценностей и норм);
- межличностная коммуникация (моделирование различных ситуаций жизни, поиск выход из конфликтов, обучение навыков взаимодействия в социуме);
- функция самореализации человека (игра важна как сфера реализации себя как личности, поэтому сам процесс игры имеет большее значение, чем её результат или достижение какой-либо цели);
- диагностическая функция (человек ведёт себя в игре на максимуме проявлений (интеллект, творчество), игра сама по себе это особое «поле самовыражения»);
- терапевтическая функция (игра используется для преодоления различных трудностей, возникающих у человека в поведении, в общении с окружающими, в учении);

– коррекционная функция (игры объединяют, помогают справиться с критическими ситуациями, способны оказать помощь детям с отклоняющимся поведением);

– развлекательная функция (создание определённого комфорта, благоприятной атмосферы, душевной радости, возможность свободы в проявлении фантазии).

Все эти функции приемлемы в библиотечном обслуживании.

В просветительской работе с населением используются разные виды игр: ролевые, обучающие, интеллектуальные, спортивные, народные и др.

В последнее время один из видов игр — интеллектуальные игры — приобрели особую популярность. Объясняется это тем, что, с одной стороны, азарт и страсть к игре, желание продемонстрировать свой интеллект людям был присущ всегда; с другой стороны — растёт значимость культурного досуга: приятно получить удовольствие, проведя несколько часов за игрой, общаясь с друзьями, и узнать что-то новое; и, наконец, третье — они легко доступны, в них можно играть как компанией, так и одному, выполняя различные задания. Повлияло на развитие популярности интеллектуальных игр и телевидение — телевикторины, игры по типу «Колесо чудес», «Как стать миллионером» и другие востребованы зрителями.

По данным опроса россиян об интеллектуальных играх, проведённого Всероссийским центром изучения общественного мнения 20 июля 2021 года в топ пяти известных населению игр вошли шахматы и шашки (25%, 36% среди мужчин, 38–41% среди молодёжи, 38% среди активных потребителей интернета), викторина «Что? Где? Когда?» (17%, 22% среди 34–44-летних, по 21% среди активных телезрителей и жителей Центрального федерального округа и граждан, находящихся в хорошем материальном положении), карточные игры (например, в дурака, покер, преферанс, 7%, по 12% среди 18–24-летних, жителей Северо-Западного и Дальневосточного федерального округов, 10% среди мужчин), а также викторина «Своя игра» и нарды (по 6%).

Играют в интеллектуальные игры 39% опрошенных россиян, при этом 5% играют в них практически ежедневно, 10% играют несколько раз в неделю, 9% — несколько раз в месяц, а 15% — лишь эпизодически; 61% опрошенных ответили, что не играют в интеллектуальные игры. Чаще других играют в интеллектуальные игры молодые люди (60–61%), 56% активных пользователей интернета, 53% жителей Москвы и Санкт-Петербурга.

Среди тех, кто играет в интеллектуальные игры, 43% встречаются для этого лично, 14% играют дистанционно, а 33% играют одни или против компьютерного противника. Те, кто лично встречаются для игр, предпочитают шахматы (28%, 52% среди 45–59-летних, 41% среди мужчин), шашки (10%, 14% среди 35–44-летних, 12% среди женщин), карты (8%), монополию (5%, 8% среди молодёжи) и нарды (5%, 8% среди мужчин).

На основе этого можно сделать вывод: популярность шахмат неизменна и приоритетна, на втором месте — викторины, на третьем — карточные игры.

Какую игру можно назвать интеллектуальной?

Интеллектуальная игра — это такая игра, где успех достигается, прежде всего, за счёт мыслительных способностей человека, его ума.

В зависимости от игровых действий интеллектуальные игры делятся на предметные (шашки, лото, домино) и словесные (ребусы, викторины, кроссворды), компьютерные (связанные с новыми технологиями); по количеству участников — парные и индивидуальные.

Ориентируясь в своей работе на читательские потребности, сотрудники библиотек давно обратили внимание на феномен популярности интеллектуальных игр и стали включать их в свои мероприятия, соблюдая главное условие — игра должна быть интересной и нескучной.

Для библиотек наиболее значимыми и приемлемыми являются игры, в основу которых положены произведения художественной литературы.

Цели использования интеллектуальных интерактивных и настольных игр в работе библиотеки:

- расширить спектр активных форм руководства чтением;

- разнообразить формы подачи библиотечного материала;
- стимулировать потребность в самореализации, самовыражении;
- учить общаться, развиваться интеллектуально;
- развивать познавательный интерес, выявлять лучших читателей.

Из существующих видов интеллектуальных игр самыми используемыми в библиотеках остаются викторины.

Викторина — форма интеллектуальной игры, где успех достигается за счёт наибольшего количества правильных ответов. Викторины делятся на две группы — тестовые и сюжетные. Тестовые викторины являются простейшей формой интеллектуальных игр. Участники отвечают на вопрос и получают оценку. Примеры игр этого типа: «Кто хочет стать миллионером», «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Умники», «Брейн-ринг».

Сюжетные викторины — организаторы придумывают какой-либо игровой сюжет, например: лошадиные скачки, космическое путешествие, морская регата; участники соответственно становятся жокеями, космонавтами, моряками («Полундра!», «Колесо истории»).

Тестовые викторины состоят из вопросов и нескольких вариантов ответов на выбор.

Чем же отличаются интеллектуальные викторины от других видов игр?

1. Наличие вопросов, на которые предстоит ответить участникам игры во время её проведения.
2. Наличие регламентированных правил, придерживаться которых следует, отвечая на вопросы.
3. Наличие игрового сюжета.

В подготовке и проведении интеллектуальных игр нет ничего сложного, но некоторые факторы нужно учесть: количество игроков в команде, сколько всего команд (участников) участвуют в игре, как будут задаваться вопросы: по очереди, одновременно или по принципу жребия; какое количество времени даётся игроку на подготовку ответа, как участники игры будут демонстрировать готовность к ответу.

Несмотря на множество видов словесных интеллектуальных игр, существуют общие для них правила подготовки вопросов:

- особое внимание необходимо обращать на корректную формулировку вопросов;
- вопрос должен быть логичным, чётким, доступным, соответствовать возрасту игроков;
- вопрос должен соответствовать теме игры, её сюжету;
- если необходимо угадать слово, то искомое существительное должно быть в именительном падеже, едином числе, глагол — в неопределённой форме, прилагательное — в именительном падеже, мужском роде, единственном числе;
- вопросы не должны быть слишком сложными или слишком лёгкими, узко специфичными, состоящими из нескольких моментов, требующих перечисления. Если игра, состоит из нескольких туров, вопросы подбирают постепенно, усложняя их от тура к туру;
- задаваемые вопросы не должны быть сухим и заумным материалом. Желательно, чтобы они были интересными, чтобы они несли в себе какую-то новую информацию, запоминались;
- использование игровых атрибутов: колеса, рулетки, волчка, чёрного ящика, жеребьёвки помогут в создании интриги, повышении интереса к игре;
- игра не должна быть слишком затянутой.

В настоящее время всё чаще викторины переходят в виртуальный формат и размещаются на сайтах и в аккаунтах социальных сетей. Библиотеки формируют перечень вопросов, ответы на которые пользователь присылает по электронной или традиционной почте.

Современный вариант викторины — *квиз* (от английского quiz — заданный вопрос) — командная игра, в которой игроки за ограниченный период времени отвечают на вопросы из разных сфер знания. Вопросы могут быть устные или касаться изображений, видео- и аудиофрагментов. Большая

часть вопросов рассчитана на логику, сообразительность и общую эрудицию игроков.

Вопросы озвучивает ведущий игры, параллельно они должны дублироваться на экране для удобства участников. Над каждым вопросом игроки размышляют в формате «мозгового штурма» в течение минуты. Затем ответы записывают на специальном бланке, который сдаётся организаторам после завершения раунда. Пока организаторы проверяют ответы участников, ведущий зачитывает правильные ответы. Разновидность игры — Квизбук, который посвящается литературе, книгам и писателям.

В квизе может быть от трёх до шести раундов: музыкальный (угадать название музыкального отрывка); на отгадывание ребусов, загадок, головоломок; мультимедийный (отгадывание визуальных картинок), тематический и др.

Вот несколько примеров проведения квизов в общедоступных библиотеках.

Отечественному и зарубежному кинематографу посвятили квиз в центральной библиотеке № 17 МБУК «Библиотечная сеть» Эльбанского городского поселения» Амурского муниципального района. Игра состояла из пяти раундов: «Разминка», «Музыка и песни из кино и мультфильмов», «КиноКартинка», «Цитаты и крылатые фразы кино- и мультгероев», «Верю-не верю». Первый раунд «Разминка» содержал блиц опрос, второй раунд предлагал участникам определить, из какого фильма или мультфильма звуковой фрагмент, в третьем раунде на экране появлялась картинка, которую нужно было проанализировать и дать ответ, из какого кино или мультфильма она взята; в четвёртом раунде нужно было определить цитату из фильма, в пятом — ведущая зачитывала игрокам невероятные факты из мира кино, а командам нужно было решить, произошла ли эта история на самом деле, или это вымысел.

Сказки стали темой квиза «В гостях у сказки» этой же библиотеки. Сказочный квиз включал пять раундов с различными вопросами и заданиями: «Фотовопрос» (по картинке определить, какому герою

принадлежит волшебная вещь), «По тропинкам сказок» (географические вопросы о сказках), «Полезные советы героев книг» (нужно было определить, кто мог дать такой совет), «Кто автор сказки?» (назвать автора сказки), «Крылатые сказочные выражения» (из предложенного набора слов собрать фразу, которая часто встречается в сказках).

Квизы, как форма массовой работы, привлекает ещё и тем, что для подготовки вопросов и заданий можно использовать различные форматы: паззлы, карточки, кроссворды, мультимедийные презентации, аудио- и видеофрагменты. Всё это может быть ярко, интересно и привлекательно.

Квиз «Ларец мудрости» центральной детской библиотеки МБУК «Богородская районная централизованная библиотечная система» (Нижегородская область) заставил его участников вспомнить басни И. А. Крылова. Заданиями раундов игры были: вспомнить басню по иллюстрациям; собрать части картинки, чтобы получились названия басен автора; используя книги, называть басни о лисе, медведе, волке; подобрать крылатые выражения из басен И. А. Крылова для предложенных ситуаций (например, ситуация, когда хвалят другого, а тот в ответ хвалит первого); разгадать филворд «А Васька слушает да ест».

Современный квиз может быть мультимедийным и размещаться в сети Интернет.

Используя информационные технологии, к юбилею Ф. М. Достоевского на платформе izi.TRAVEL был размещён квиз «Детский Достоевский». Автором информационного продукта являются Некоммерческое партнёрство «Сообщество по развитию сетевого взаимодействия и поддержки проектной деятельности в сфере культуры и образования «Лидеры и инновации в библиотеках» совместно с библиотекой им. Ф. М. Достоевского ГБУК ЦБС ЗАО г. Москвы. Каждый желающий в режиме online может проверить свои знания о жизни и творчестве писателя. В викторине предлагается ответить на 25 вопросов и пройти 5 раундов: «Разминочный», «Внимание на экран», «Отрывки из произведений», «Узнай Москву», «Правда или вымысел».

Не менее популярны и другие виды **командных интеллектуальных игр.**

Игра «Где логика» перекочевала с телеэкрана и канала ТНТ в стены библиотек. В игре четырнадцать раундов. Кратко о каждом.

1. *«Найди общее»* — на экране появляются три картинки и нужно понять, что их объединяет.

2. *«Два в одном»* — взяты портреты известных людей, которые разделены пополам, а затем разные половинки соединяются в один общий портрет; задача игрока — определить этих людей.

3. *«Секретные материалы»* — взяты фотографии известных людей в детском возрасте, задача — определить этих людей.

4. *«Бой с тенью»* — на экране появляется силуэт известного человека, задача игрока — угадать его.

5. *«Добей мудреца»* — ведущий зачитывает начало фразы известного человека, задача игрока — договорить её, подсказками являются картинки на экране, при этом только одна из трёх является настоящей подсказкой.

6. *«Формула всего»* — на экране появляются две картинки со знаком сложения между ними, команда должна понять идеи двух картинок и дать ассоциативный результат их сложения.

7. *«Потерянное звено»* — на экране появляются две картинки, на первый взгляд, друг с другом никак не связанные; игрокам нужно будет между ними построить так называемую связь.

8. *«Четвёртый элемент»* — на экране появляются две картинки, которые представляют собой два звена цепочки подсказок, на первый взгляд, они друг с другом никак не связаны, но игрокам необходимо построить цепочку, предугадать, что окажется четвёртой подсказкой и назвать, что объединяет четыре картинки. При затруднительной ситуации на экране показывают третью картинку. Если игроки не угадывают и после этого, на экране показывают четвёртую картинку, которая даёт прямую наводку на правильный ответ.

9. «Кто в номере живёт?» — в этом раунде один участник из каждой команды, вооружившись видеокамерой, отправляется в специально построенную комнату импровизированного отеля и ищет различные улики, который дают наводку на известного человека. Задача второго участника команды — угадать знаменитость и заработать целый балл.

10. «Киноребусы» — в этом раунде также появляются три картинки, которые ассоциативно связаны с фильмом, сериалом или мультфильмом; задача игроков — дать название киноленты.

11. «Назови меня» — в этом раунде демонстрируют анимированные ролики, которые призваны подсказать дословное название фильма, сериала или мультфильма; задача игрока — дать название киноленты.

12. «Чего-то не хватает» — в этом раунде на экране изображаются картинки, на которых чего-то не хватает, игроки должны угадать, чего именно.

13. «Убери лишнее» — на экране изображаются картинки, на которых есть лишний элемент, игроки должны угадать, какой именно.

14. «Классика жанра» — в финальном раунде на экране изображаются картинки, в которых зашифрована известная фраза, игрок должен угадать, какая именно.

Побеждает в игре та команда, которая наберёт большее количество баллов.

Конечно, при проведении игры «Где логика» в библиотеках используют не все раунды с заданиями, а лишь некоторые из них. Вот как, адаптировали игру в МБУК «ЦБС» Минераловодского городского округа Ставропольского края. Раунды были такими: «найти общее», т. е. объединить предметы, представленные на картинках, общим словом; определить «формулу всего» — дать ассоциативный результат сложения двух картинок, выяснить «чего не хватает» на картине известных художников; разгадать «киноребусы», расшифровав название фильма, мультфильма или сериала; понять, кто или что «четвёртый лишний» на представленных картинках.

Подобна игре «Где логика» игра **«Мозгобойня»** — одна из самых крупных интеллектуально-развлекательных игр в мире, охватывающая сегодня 240 городов в 16 странах. В игре Мозгобойня — семь туров по семь вопросов. В турах нужно: угадать термин, дополнить цитату или догадаться, о каком событии или явлении идёт речь. Есть новостной тур, в который включены вопросы по недавним событиям в мире, музыкальный и блиц — с быстрыми вопросами различной тематики.

Игра **«Ребусня»** не похожа на другие игры. Вместо текстовых вопросов нужно разгадать ребусы и другие графические загадки. Каждый раунд со своей особенностью: в одном раунде разгадывают ребусы, в другом — нужно узнать песню или фильм по эмоджи.

Все приведённые игры объединили в одну интеллектуально-развлекательную игру **«PLAY-БИТВА»** в МКУК «МЦБ» Амурского муниципального района Хабаровского края. Игра состояла из восьми раундов: в первом раунде «Сказочные карикатуры» нужно было угадать сказки по их карикатурам, во втором раунде — по минусовкам угадать представленные песни. Следующими были задания «Найди общее» и «Чего не хватает». В раунде «Крылатые фразы с экрана в жизнь» заданием для игроков было разгадать 10 ребусов, в которых были зашифрованы крылатые фразы из известных советских кинофильмов. В конкурсе «Детство, детство, ты куда ушло» игроки должны были по детским фотографиям узнать известных людей: актёров, певцов и музыкантов. Знание зарубежных и отечественных фильмов игроки показали в раунде «Фильм? Фильм? Фильм?». В последнем раунде «Эмоджи» игроки должны были угадать современные песни и их исполнителей, зашифрованных с помощью символов и смайликов.

Созвучна теме года **экономическая игра «В мире нанотехнологий»** подготовленная сотрудниками центральной библиотеке № 17 МБУК «Библиотечная сеть» Эльбанского городского поселения» Амурского муниципального района Хабаровского края. Игра проходила в форме биржевых торгов. В ходе игры её участникам предлагалось инвестировать

нанорубли в технические разработки и при этом выявить наиболее перспективные. Ведущая «торгов» (библиотекарь) знакомила игроков с новейшими разработками мировых учёных, которые уже существуют или имеются в проекте, а участники «брокеры», если считали данную разработку перспективной, вкладывали в неё деньги; если же разработка уже существует и активно продвигается, «брокеры» получали свои дивиденды, если разработка ещё только в проекте — «брокеры» теряли свои накопления.

Следующие варианты игр уже стали классикой, но не теряют своей актуальности.

Литературный аукцион — мероприятие, в котором, копируются правила настоящих аукционов: выигрывает тот, чей правильный ответ на предложенный вопрос будет последним и самым полным. В «торги» вступают знатоки литературных произведений. Самые начитанные получают возможность «купить» книгу.

Для проведения игры необходимо заготовить книги для «продажи», а также вопросы, на которые будет предложено ответить участникам аукциона. Например, перечислить названия книг, где в заглавиях встречается цифра (цвет, имя, кличка животного и т. д.). На аукцион могут быть выставлены и «вещи» литературных героев. Примерно по тем же принципам проводится аукцион знаний. На аукционе «продаётся» вопрос или приз и его можно «купить»: «покупка» совершается путём предъявления каких-либо знаний, затребованных «продавцом». Победителем становится тот, кто ответит последним. Сохраняется атрибутика аукциона: кафедра, молоток, колокольчик.

Литературный тир (дартс) — интеллектуальная игра, в которой принимают участие 2 или более участников (команд). Атрибутика: мишени, разноцветные кружки (стикеры), обозначающие места попадания. Игра проводится в 3 и более этапов. На каждом этапе задаётся расстояние до мишени от 10 до 100 метров (сложность вопросов), каждый участник получает от 3 до 5 выстрелов (вопросов), правильность ответа означает

меткость попадания (от 1 до 5 баллов). Выигрывает набравший большее количество очков.

Настольные игры.

Настольная игра — это игра, в которую играют двое и более игроков, используя специальную доску, игровое поле или обычный стол передвигая фишки.

Лото литературное — специально организованное состязание в знании литературы по правилам традиционного лото. В лото играют две команды с равным числом игроков. Представитель команды выбирает из заранее подготовленного набора карточку с заданием, зачитывает вслух.

Задания на карточках — тексты из литературных произведений разных авторов. По стилю повествования и содержанию играющие должны определить, откуда взяты эти строки и кто их автор. Если ответ, по мнению жюри, верный, то игрок заштриховывает одну клетку своего игрового поля.

Выигрывает та команда, которая заштрихует раньше (больше) клетки своего поля. Другой вариант: игрокам раздаются листы, где записаны ответы на вопросы и конверты, в которых находятся карточки с ответами. Когда прозвучит вопрос, игрок должен найти карточку с ответом и закрыть ячейку в таблице с таким же ответом. Карточки можно сделать трёх цветов, по уровню сложности вопросов.

Литературное домино. Игра строится по принципу обычного домино, только вместо точек на костяшках размещены изображения персонажей самых известных произведений отечественной или зарубежной литературы.

Крестики-нолики. Игровое поле состоит от 3 до 9 клеток по вертикали и столько же клеток по горизонтали. Каждая клетка поля обозначает тематическое задание. Команды по очереди выбирают клетку-задание, отвечают на неё и ставят в ней свой знак. Цель игры: построить линию из 3–9 крестиков или ноликов по горизонтали, вертикали либо диагонали.

Приведённые примеры интеллектуальных игр стали уже традиционными, но находящиеся в инновационном поиске сотрудники

библиотек разрабатывают и заимствуют из других областей деятельности новые игры.

Не так давно в практику работы библиотек вошла интеллектуальная игра — библиотечный квест — быстро ставшая очень популярной.

Библиотечный квест — приключенческая игра, требующая от игрока выполнения задач для продвижения по сюжету. Основной акцент библиотечного квеста делается на книгу, чтение, а также на возможность поиска и использования найденной информации. Сам квест может проходить в форме театрализации, экскурсии, маршрута. Его итогом может быть составление карты, паззла, фразы, накопление баллов или артефактов.

Задания квеста могут быть разноплановыми — в зависимости от сюжета игры: интеллектуальные (знание текста определённого произведения, разгадывание кроссворда, головоломки, ребуса, решение детективной задачи, дешифрация информации), ориентировочные (найти подсказку, выход, маршрут на карте, место в книге), технические (собрать что-либо — например, макет, письмо).

Методика организации и проведения квеста в библиотеке.

1. Выбор идеи/темы квеста.
2. Разработка концепции игры, легенды.
3. Написание сценария, подготовка заданий.
4. Реклама квеста (устная реклама, листовки, афиша, индивидуальные приглашения, размещение объявления на сайте, в социальных сетях).
5. Внутреннее оформление помещения библиотеки в соответствии с выбранной темой.

Веб-квест — новая форма квеста. Веб-квест, построен на основе современных информационно-коммуникационных технологий. Участники веб-квеста работают со страницей в интернете, на которой размещены задания, задействуя информационные ресурсы библиотеки, других сайтов.

Особенности создания веб-квеста.

Веб-квест должен иметь:

1. Вступление, где чётко описаны главные роли участников (например: «Ты детектив, пытающийся разгадать загадку таинственного происшествия»), сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.

2. Центральное задание, которое понятно, интересно и выполнимо. Результат должен быть чётко определён (например, задана серия вопросов, требующих поиска ответа; прописана проблема, которую нужно решить; определена позиция, которая должна быть защищена, или указана другая деятельность, направленная на переработку и представление результатов, исходя из собранной информации).

3. Список информационных ресурсов, необходимых для выполнения задания (в электронном или бумажном виде, на компакт-дисках, видео- и аудионосителях, ссылки на ресурсы в интернете). Список должен быть аннотированным.

4. Описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому участнику при самостоятельном выполнении задания.

5. Руководство к действию, которое может быть представлено в виде направляющих вопросов, организующих работу (например, связанных с определением временных рамок, общей концепцией, рекомендациями по использованию электронных источников).

6. Заключение, в котором суммируется опыт, полученный читателями в результате прохождения веб-квеста.

Игра *геокэшинг* была заимствована библиотекарями из туристической деятельности. Геокэшинг (geocaching, от греч. geo — Земля, англ. cache — тайник) — это увлекательная игра, в которой присутствуют: путешествие, нахождение местоположения заданных объектов с помощью, GPS навигации, поиск информации об объектах и ответов на вопросы. Если тайники создавать в местах, которые представляют природный, исторический, культурный интерес, то игроки могут получить полезную информацию по краеведению, множество любопытных сведений о достопримечательностях, совершить увлекательное и полезное путешествие

по памятным местам населённого пункта, узнать об истории их создания, о людях, чьи судьбы связаны с посёлком или селом.

В качестве примера виртуального краеведческого геокэшинга можно привести мероприятия в ГБУК ЦГДБ им. А. С. Пушкина г. Санкт-Петербурга. В ходе игры нужно было по GPS-координатам отыскать нужную местность в черте города, затем угадать памятник, площадь или другую достопримечательность города, которую А. С. Пушкин упомянул в своём произведении.

В итоге, в узнанном произведении Александра Сергеевича найти именно те строчки, где говорится об исторических объектах г. Санкт-Петербурга.

Игра Данетки придумана Полом Слоуном, британским писателем и специалистом в области инновации и эффективности работы и творчества. В игру играют взрослые и дети.

Данетки — словесная игра, тренирующая логику и фантазию, она также является примером популярного метода генерации идей «мозговой штурм». В условии описывается ситуация, которая на первый взгляд выглядит странной, загадочной, нелепой. Задача отгадывающих — раскрыть суть ситуации, задавая «закрытые» вопросы. Ведущий может отвечать только «да», «нет», «не имеет значения» или «некорректный вопрос». Например, мальчик был напуган, когда обнаружил у себя дома незнакомца. Затем мальчик пытался убежать, но был настигнут. Но это принесло ему только пользу. Что произошло? Ответ: Мойдодыр скомандовал своим подчинённым догнать мальчика-грязнулю и помыть его.

ГБУК «Астраханская библиотека для молодёжи им. Б. Шаховского» организует турниры «данеток» на литературную тему как онлайн в своём аккаунте социальной сети «Инстаграм», так и оффлайн приглашая к участию сразу несколько команд астраханских школьников. В турнирных заданиях зашифрованы известные эпизоды из любимых книг или факты из биографий известных писателей.

Игра Таймлайн (или Ось Времени) — это французская викторина в формате карточной игры. Ленты времени могут быть разными. Чаще всего, используется лента, напоминающая координатную ось. За ноль берётся настоящий момент, в сторону положительных значений движется будущее, в сторону отрицательных — прошлое. Цель игры проста — размещая карты событий, открытий или изобретений в правильном хронологическом порядке в виде временной ленты, избавиться от всех своих карт. Каждая ошибка отдаляет игрока от победы, добавляя новую карточку взамен проваленной.

Взяв за основу правила игры таймлайн, сотрудники ГБУК «Архангельская областная научная библиотека имени Н. А. Добролюбова» разработали игру, посвящённую русскому поэту М. Ю. Лермонтову. Цель игры такова: необходимо выложить ленту времени из событий, связанных с именем поэта. Игра охватывает большой период: начиная с первых упоминаний о роде поэта, заканчивая нашими днями. Игра «Вокруг Лермонтова», содержит 67 двусторонних карт, на которых, размещены события из следующих разделов: история рода Лермонтовых, творчество и живопись поэта, факты его жизни, личность и творчество Лермонтова в искусстве (музыка, живопись, театр, кино, архитектура).

В данной игре используется лента, которая нулевого деления не подразумевает. Все события размещаются вокруг случайной стартовой карты, на которой указан год события. Остальные карты добавляются слева или справа в зависимости от того, когда произошло событие, до или после стартового.

Сотрудниками БУ «Национальная библиотека Республики Карелия» разработана *интеллектуальная игра «Персона INCOGNITO»*, вызывающая большой интерес у читателей. Суть игры в том, что ведущий рассказывает о каком-либо известном человеке (писателе, актёре, музыканте, политике), не называя его имя. В рассказ включены подсказки, по которым участники должны узнать эту персону. Свой вариант участники игры должны написать на выданных листочках и сдать ведущему. Выигрывает участник, который

первым дал правильный ответ. Иногда до последней подсказки, самой явной, игроки не могут догадаться, о ком идёт речь.

К разряду инновационных можно отнести **мультимедийные игры на сайтах или используемые в качестве мобильного приложения.**

Специалистами ГБУК «Астраханская библиотека для молодёжи им. Б. Шаховского» разработана мобильная игра «Добрось до Шаховки!». Игра содержит мультимедийный персонаж, который является главным героем. Он должен попасть в библиотеку по адресу, где находится библиотека. Времени у него с момента его пробуждения — 9 часов, т. е. он должен попасть в библиотеку с 9.00 до 18.00.

На его пути попадаются препятствия в виде животных и машин. Эти препятствия он должен преодолеть, ответив на вопросы, только тогда можно попасть к месту назначения. При неправильном ответе на вопрос, приложение подсказывает, указывая верный вариант. Все вопросы содержат краеведческий аспект. Помимо этого, мультимедийное приложение, это своего рода, вариант рекламы библиотечных услуг, так как используется для наглядного информирования потенциальных пользователей о библиотеке.

Таким образом, подводя итог использования игровых технологий в практике работы библиотек, можно сделать вывод: неизменна остаётся классика — игры на основе викторин. С развитием информационных технологий они переходят на новый мультимедийный формат. Разработка и заимствование новых игр обогащают библиотечный опыт массовой работы. А за созданием библиотечных мобильных игр-приложений — будущее, ведь новое поколение не мыслит себя без смартфонов,

В материальном плане проведение игр не затратно, они дарят читателям радость победы, вызывают интерес к библиотеке. В дальнейшем игровые формы будут использоваться в практике работы библиотек, хотя будут претерпевать трансформацию.

Приложение 1

ЛИТЕРАТУРНЫЙ КВИЗ «ЗАГАДКИ РУССКИХ СЛОВ»

(сценарий для детей младшего школьного возраста)

Цель — формировать интерес младших школьников к чтению и к русскому языку посредством игрового и занимательного материала.

Оборудование:

- Медиатека (проектор, экран, ноутбук, колонки).
- Столы по числу команд.
- Бланки с вопросами для команд и жюри.
- Ручки шариковые.
- Табло для результатов.
- Презентация.
- Книжная выставка.

Ход игры.

Ведущий 1: Здравствуйте, ребята и уважаемые взрослые!

Ведущий 2: Добрый день, друзья!

Ведущий 1: Сегодня в нашей библиотеке состоится литературная игра-квиз «Загадки русских слов».

Квиз — это соревнование, во время которого участники команд будут выполнять разные задания, и отвечать на вопросы. В ходе игры, вы сможете проверить не только свои знания, но и показать свои лучшие качества: смекалку, эрудицию, находчивость, логическое мышление, умение работать в команде.

Ведущий 2: В игре примут участие четыре команды. Каждая команда занимает места за своим столом. На каждом столе лежит лист цветной бумаги, это цвет вашей команды. Оценивать ваши ответы, следить за ходом всей игры и подводить итоги будет строгое жюри. Победит команда, которая наберёт больше всего баллов (очков).

Ведущий 1: Правила игры. Игра будет состоять из пяти раундов. В первых четырёх раундах будет по пять вопросов. В последнем пятом раунде будет одно задание. В каждом раунде команды получают по одному бланку определённого цвета. (1 команда — жёлтого, 2 команда — зелёного).

В бланках под каждым вопросом будет подсказка с несколькими вариантами ответов. Задача команд — выбрать правильный ответ и подчеркнуть. На обсуждение каждого вопроса у них будет 30 секунд. Обсуждать ответы надо так, чтобы соперники не услышали ваши ответы. За каждый правильный ответ начисляется один балл.

Ведущий 2: Ведущие зачитывают вопрос, он появляется на экране. Команды получают бланк. После каждого раунда бланки с ответами представители команд сдают жюри. В это время на экране все увидят правильные ответы. Команды могут проверить свои ответы. Жюри объявляет итоги раундов. Их результаты отражаются на табло. Каждый игрок команды должен понимать, что Игра — это игра. Не стоит переносить игровую конкуренцию в реальную жизнь.

Ведущий 1: Команды, вы готовы приступить к игре?

Ведущий 2: Тогда мы начинаем. Желаем всем успеха!

Ведущий 1: Первый раунд называется: «Сказка сказывается...»

Во многих сказках часто можно встретить слова, которые на первый взгляд не совсем понятны, их ещё называют устаревшими. Объяснение их значения мы найдём в «Толковом словаре» Владимира Ивановича Даля. В детстве каждому из нас читали сказки про удалых молодцев, про красных девиц. Даже начинались они необычно: «В некотором царстве, в некотором государстве...». В известной русской народной сказке «Колобок» читаем «Жили-были старик со старухой. Вот и говорит старик старухе: Поди-ка, старуха, по коробу поскреби, по сусеку помети, вот и наскребёшь муки на колобок».

Вопрос 1. Что такое сусек? (2-й ведущий раздаёт бланки командам.)

- Короб;
- Корзина;
- Ящик;
- Сумка.

Время пошло!

Время, отведённое для ответа на 1-й вопрос 1-го раунда, закончилось.

Ведущий 2: Слушаем отрывок из сказки «Заяц-хваста»: «Жил-был заяц в лесу: летом ему было хорошо, а зимой плохо — приходилось к крестьянам ходить, овёс воровать. Стал он хвастать: У меня не усы, а усищи, не лапы, а лапищи, не зубы, а зубищи — я никого не боюсь. Рассказали другие зайцы тётке вороне про этого хвасту. Пошла ворона хвасту разыскивать и нашла его под кокоринной».

Вопрос 2. Что такое кокорина?

- Пень;
- Дерево;
- Яма;
- Сучок.

Время пошло!

Время, отведённое для ответа на 2-й вопрос 1-го раунда, закончилось.

Ведущий 1: Слушаем отрывок из сказки Владимира Даля «Лиса и мужик»: «Жила-была кума-Лиса, надоело Лисе на старости самой о себе промышлять, вот и пришла она к мужику на ночлег проситься: Сжалился мужик, пустил лису, а она ему и говорит: — Мужичок, мужичок, спрячь мой лапоток!»

Вопрос 3. Объясните значение слова «Лапоток»?

- Хлеб;
- Обувь;
- Рубашка;
- Воротник.

Время пошло!

Время, отведённое для ответа на 3-й вопрос 1-го раунда, закончилось.

Ведущий 2: Наверное, трудно найти человека в нашей стране, который бы не знал и не любил сказки гениального русского поэта Александра Сергеевича Пушкина. Поэт всегда восторгался богатством, выразительностью русского языка. В его сказках также можно встретить много устаревших слов. (*Ведущий зачитывает отрывок.*)

«Жил старик со своею старухой

У самого синего моря;

Они жили в ветхой землянке

Ровно тридцать лет и три года.

Старик ловил неводом рыбу».

— Узнали сказку Пушкина? *(ответы детей)*

Вопрос 4. Что такое невод?

- Удочка;
- Багор;
- Сеть (рыболовная);
- Садок.

Время пошло!

Время, отведённое для ответа на 4-й вопрос 1-го раунда, закончилось.

Ведущий 1: И последний отрывок из русской народной сказки «Кочеток и Курочка»: «Жили-были курочка с кочетком. Пришли они в лес по орехи. Кочеток залез на орешню орехи рвать, а курочке велел на земле подбирать. Кочеток кидает, а курочка подбирает».

Вопрос 5. Кто такой «Кочеток?»

- Колобок;
- Петушок;
- Мышь;
- Свинья.

Время пошло!

Время, отведённое для ответа на 5-й вопрос 1-го раунда, закончилось.

Ведущий 2: Время выполнять задание 1-го раунда у команд закончилось.

Просим передать свои бланки жюри. *(Собрать бланки.)* А пока жюри подводит итоги, проверим свои ответы. Внимание на экран.

Ведущий 1: Правильные ответы. *(Дети или ведущие по очереди читают ответы с экрана.)*

Сусек — ящик, в котором хранилась мука или зерно. Кокорина — пень, коряга. Лапоток — плетёная обувь из лыка, охватывающая ступню ноги. Невод — большая рыболовная сеть. Кочеток — Петушок.

Ведущий 2: Жюри свою работу закончило и готово объявить итоги первого раунда. Вам слово.

(Жюри подводит итоги 1-го раунда, объясняет допущенные ошибки. На сцене нужно поставить большой флипчарт и развесить листы по цвету команд. Вписывать фломастером очки за каждый раунд.) Аплодисменты.

Переходим ко 2-му раунду.

Второй раунд «Допиши словечко».

Ведущий 1: Пословицы и поговорки каждому знакомы с детства. Они появились во времена, когда на Руси не было письменности. Их называют золотыми зёрнами русского языка, маленькими жемчужинами, сокровищами народной мудрости. Благодаря пословицам и поговоркам, наш язык становится образнее, красочнее, ярче. А сами мы становимся немного мудрее.

Ведущий 2: На экране будут появляться пословицы, где есть пропущенное слово. Пословицы мы будем вам читать. Задача команд — в своих бланках выбрать из четырёх вариантов ответов один правильный и его подчеркнуть. На выполнение заданий этого раунда у команд 3 минуты.

(1-й ведущий раздаёт бланки командам.)

Ведущий 1:

1. Беречь как зеницу ...

а) ока;

б) веко;

в) руку;

г) ногу.

Ведущий 2:

2. Дорога ... к обеду

- а) вилка;
- б) чашка;
- в) ложка;**
- г) кружка.

Ведущий 1:

3. Работа ... в лес не убежит

- а) не заяц;
- б) не лиса;
- в) не кот;
- г) не волк.**

Ведущий 2:

4. У ... глаза велики

- а) у лягушки;
- б) у страха;**
- в) у светофора;
- г) у стрекозы.

Ведущий 1:

5. Рыбак ... видит из далека

- а) удочку;
- б) поплавок;
- в) рыбака;**
- г) рыбу.

Ведущий 2: Время, отведённое на задания 2-го раунда, закончилось.

Команды, передайте, пожалуйста, свои бланки с ответами жюри. Пока жюри совещается и подводит итоги второго раунда, проверим ответы. Внимание на экран. Правильные ответы.

(Ведущие по очереди читают правильные ответы на экране.)

Ответы:

Ведущий 2: 1. Беречь как зеницу ока.

Ведущий 1: 2. Дорога ложка к обеду.

Ведущий 2: 3. Работа не волк в лес не убежит.

Ведущий 1: 4. У страха глаза велики.

Ведущий 2: 5. Рыбак рыбака видит из далека.

Ведущий 1: Жюри свою работу закончило и готово объявить итоги второго раунда. Вам слово.

(Жюри подводит итоги 2-го раунда, объясняет допущенные ошибки, подводит итоги 2 раундов.)

Ведущий 2: Следующий третий раунд — музыкальный. Называется он «Герой в маске».

Участники команд будут слышать только слова песен из известных мультфильмов и фильмов для детей. Задача игроков по услышанному фрагменту определить этого героя. В бланках под каждым вопросом будет подсказка с несколькими вариантами ответов. Задача команд выбрать правильный ответ и подчеркнуть.

На обсуждение каждого вопроса у команд будет 30 секунд. Команды, готовы? Слушаем!

(1-й ведущий раздаёт бланки командам. Звучат по очереди небольшие музыкальные фрагменты песен.)

1.

а) Карабас-Барабас;

б) Дуремар;

в) Кот Базилио;

г) Пьеро.

2.

а) Шарик;

б) Тотошка;

в) Артемон;

г) Чёрный кот.

3.

а) Баба-Яга;

б) Кикимора;

в) Шапокляк;

г) Лихо Одноглазое.

4.

а) Дядя Стёпа;

б) почтальон Печкин;

в) Тараканище;

г) Кощей Бессмертный.

5.

а) Гингема;

б) Виллина;

в) Бастинда;

г) Гудвин.

Ведущий 1: Время на выполнение заданий третьего раунда закончилось. Команды, передайте, пожалуйста, свои бланки с ответами жюри.

Ведущий 2: Пока жюри проверяет и подводит итоги третьего раунда, команды могут проверить свои ответы. Внимание на экран.

(На экране — фрагменты из фильмов и мультфильмов, а также имена героев, голоса которых звучат. В конце каждого фрагмента ведущие по очереди задают командам вопросы. Дети отвечают.)

Ответы к 3-му раунду:

Ведущий 1: 1. (Карабас-Барабас, книга «Золотой ключик или приключения Буратино», автор Алексей Толстой) Кто поёт?

— Назовите книгу, по которой снят этот фильм? Кто её автор?

Ведущий 2: 2. (Чёрный кот, книга «Голубой щенок», автор Юрий Энтин. Кто поёт? Назовите книгу, по которой снят этот мультфильм?) Кто её автор?

Ведущая 1: 3. (старуха Шапокляк, книга «Крокодил Гена и его друзья», автор Эдуард Успенский) Кто поёт? Назовите книгу, по которой снят этот мультфильм? Кто её автор?

Ведущий 2: 4. (почтальон Печкин, книга «Трое из Простоквашино», автор Эдуард Успенский) Кто поёт? Назовите книгу, по которой снят этот мультфильм? Кто её автор?

Ведущий 1: 5. (волшебница Бастинда из книги «Волшебник Изумрудного города», автор Александр Волков) Кто поёт? Назовите книгу, по которой снят этот мультфильм? Кто её автор?

Ведущий 2: Жюри готово объявить итоги третьего раунда? Ему слово.

(Жюри подводит итоги 3-го раунда, объясняет допущенные ошибки, подводит итоги 3-х раундов.)

Ведущий 1: Впереди четвёртый раунд. «Перевёртыши». Команды получают бланк, на котором написаны шесть слов. Задача игроков — составить из этих слов — шесть слов, но новых. Слова будут и на экране. На выполнение задания у вас будет шесть минут.

(1-й ведущий раздаёт бланки командам.)

Ведущий 2: Команды! Внимание на экран. Вот эти слова: росинка, коршун, липа, кабан, ткани, навес.

Ведущий 1: Время на выполнение заданий четвёртого раунда закончилось. Команды, передайте, пожалуйста, свои бланки с ответами жюри. Пока жюри проверяет ваши ответы и подсчитывает баллы за этот раунд, внимание на экран. На экране, вы можете прочитать слова, которые должны были получиться у вас. Но могут быть и другие варианты. Так ли это — решит жюри. Правильные ответы четвёртого раунда.

Ведущий 2: Из этих слов могли получиться такие слова:

- Росинка — Соринка;
- Коршун — Шнурок;
- Липа — Пила;
- Кабан — Банка;
- Ткани — Нитка;
- Навес — Весна.

Ведущий 1: Жюри, вы готовы подвести итоги четвёртого раунда? Вам слово.

(Жюри подводит итоги четвёртого раунда, объясняет допущенные ошибки, подводит итоги прошедших раундов.)

Ведущий 2: Пятый раунд «Число в слове».

Задание. В этом тексте спрятались 9 чисел. Числа могут повторяться. Ваша задача их найти и подчеркнуть.

Ночью в лесу стонала вьюга. Шёл густой снег. Но едва на востоке сверкнул одинокий луч солнца, ветер стих. И частокол столетних елей замер в безветрии, укутанный чистой белой шалью.

Максимальное количество баллов за этот раунд — 9 баллов. Время на выполнение этого задания — 5 минут.

(2-й ведущий раздаёт бланки командам)

Время пошло.

Ведущий 1: Время истекло. Просим передать свои ответы членам жюри. А пока жюри проверяет ваши ответы и подсчитывает баллы за этот раунд, команды могут проверить, все ли числа они нашли в тексте.

Помните, сколько чисел спряталось в этом тексте? *(Дети отвечают.)*
Правильно — 9 чисел.

Ведущий 2: Друзья! Вот и подошла к финалу наша игра. Нам осталось только дождаться, когда жюри подведёт итоги всей игры и объявит команду-победительницу.

Ведущий 1: Итак, жюри свою работу закончило и готово объявить итоги за пятый раунд и назвать победителей всей игры. Ему слово.

(Жюри подводит итоги.)

Ведущий 2: Всем спасибо за игру! Вы большие молодцы. Вот видите, ребята, как важно знать родной язык, правильно писать и говорить.

Всем спасибо за внимание,
За задор и звонкий смех,
За азарт соревнованья,

Обеспечивший успех.

Ведущий 1: Вот настал момент прощанья,

Будет краткой наша речь:

Говорим мы: до свиданья,

До счастливых новых встреч!

Всех девчонок и мальчишек

Приглашают в гости книжки!

Приходите к нам в библиотеку! Здесь вы всегда можете найти и почитать интересные и увлекательные книги и журналы. Каждый сможет найти то, что будет ему интересно и полезно.

Составитель: Н. Н. Шиваренкова

Приложение 2

КВЕСТ-ИГРА «ПРАЗДНИК ЦВЕТОВ»

(сценарий для детей среднего школьного возраста)

Цель — пополнение знаний детей интересными сведениями о цветах через вовлечение их в занимательное действие, при котором за определённое время необходимо выполнить ряд заданий и достичь результата.

Задачи:

1. Создать условия для расширения и пополнения знаний у школьников о цветах.
2. Способствовать развитию внимания, коммуникативных умений, мышления, сообразительности и смекалки.
3. Содействовать воспитанию бережного отношения к цветам и окружающему миру.

Оборудование: презентация, компьютер, экран, маршрутные листы, изображения цветов, фрагменты с изображением цветов для каждой команды, пазлы для составления картины Исаака Ильича Левитана «Лесные фиалки и незабудки», бланки с заданиями для каждой команды, ручки и карандаши, песочные часы, настенная ромашка.

Возраст участников: 6–7 классы.

Место проведения: библиотека.

Ход мероприятия

Организационный момент:

(Ведущий предлагает каждому участнику взять на столе лепестки цветов, разрезанных на части. Их нужно соединить друг с другом, получив изображение цветка. Тем самым, образуется шесть команд по пять человек.)

Ведущий: Цветы — всегда покоряют человеческое сердце. Они с нами на протяжении всей нашей жизни, в дни радости и в дни печали. Цветы всегда помогают нам выразить свои чувства и настроение, вдохновляют на создание восхитительных картин и стихов, они являются неизменным атрибутом практически любого праздника. Многообразие цветов потрясает наше воображение. Крохотные и огромные, белые и разноцветные, цветы всегда радуют человеческий глаз и душу. Во многих странах мира цветы стали героями праздничных дней. Например, мимоза — этот цветок герой праздника во Франции и Югославии. Фиалка является главным цветком в Германии, каждый год в первое воскресенье марта отмечается праздник фиалок. В Болгарии роза — один из символов страны и находится в особом почёте. А вот лаванда считается душой Прованса. Хризантема — главный цветок Японии, она олицетворяет счастье и долголетие. В честь этих трепетных созданий люди устраивают фестивали и парады, праздники и конкурсы.

Каждый год, 21 июня, отмечается невероятно красивый, нежный и романтичный праздник — Международный день цветка.

Сегодня я предлагаю вам не оставаться в стороне от такой интересной темы, и принять участие в квесте «Праздник цветов». Главная задача каждой команды, это собрать паззлы. В конце нашей игры команда, собравшая наибольшее количество паззлов, сможет сложить изображение картины

знаменитого русского художника. А что это за картина мы узнаем в самом конце игры.

Перед началом игры каждая команда, получает свой маршрутный лист, по которому отправится выполнять своё первое задание.

(Команды получают свои маршрутные листы и движутся по заданному маршруту, на каждой остановке команду встречает ведущий конкурса с заданием. После выполнения задания команде по результатам выдаётся или не выдаётся пазл с изображением картины. Чтобы понять, где их ждут дальше по маршруту, команда разгадывает предложенное ведущим задание-загадку.)

Остановка «Цветы из сказок»

(На стенде представлен макет ромашки с лепестками, на которых записаны выдержки-описания цветов из сказок.)

Вашей команде надо узнать и назвать сказку, её автора, по описанию с упоминанием цветов. Слушайте внимательно. Выдержки записаны на обратной стороне лепестков ромашки, оформленной на стенде. Игроки команды по очереди выбирают лепесток и узнают содержание текста.

(Ответы команды фиксируются в бланке ответов, и время выполнения задания регулируется песочными часами.)

1. В этом произведении рассказывается о храбром и смелом маленьком цветочке, который вырос в глине, среди камней. Жизнь его была трудна. Он питался лишь пылинками, которые приносил ветер. Днём цветочек сторожил ветер, а ночью росу. Он трудился день и ночь, чтобы жить и не умереть. (А. П. Платонов сказка-быль «Неизвестный цветок»).

В этой сказке маленькая девочка спасла незадачливых садовников от гнева их хозяйки — очень злой Карточной королевы? Эта особа приказала отрубить им головы за то, что они посадили в саду не красные розы, а белые, и, чтобы исправить свою ошибку, садовники решили покрасить цветы красной краской. За этим занятием их и застала королева со своей свитой. (Л. Кэрролл «Алиса в стране чудес»).

Главная героиня сказки — девочка с необычным именем. Ей один студент рассказал, что цветы завяли от того, что сильно устали от танцев на балу. Он столько всего наговорил девочке про цветочные балы, что она долго не могла уснуть. Цветы, что завяли, она уложила отдыхать в кукольную кроватку. Ночью, когда все спали, девочка увидела хоровод цветов. (Г. Х. Андерсен «Цветы маленькой Иды»).

В какой волшебной сказке фея за доброту и приветливость сделала милой девушке такой подарок: «...с нынешнего дня каждое слово, которое ты промолвишь, упадёт с твоих губ либо цветком, либо драгоценным камнем»? (Ш. Перро «Подарки феи»).

Как называется сказка, в которой очень самоуверенная королева зимой, под Новый год придумала «новый закон природы»? (С. Маршак «Двенадцать месяцев»).

К вечеру по всему Северному полюсу разнеслась новость: в необозримой ледяной пустыне появилось маленькое странное ароматное существо лилового цвета. Оно держалось только на одной-единственной ножке и не двигалось с места. Посмотреть на этот цветок собрались моржи и тюлени, прибыли олени из Сибири, мускусные быки из Америки, а из совсем далёких краёв прибежали белые лисицы, волки, прилетели морские сороки.

Все восхищались незнакомым цветком, его трепещущим стеблем, все с удовольствием вдыхали его аромат. («Фиалка на Северном полюсе» Джанни Родари).

(Ведущий этого испытания записывает правильные ответы в бланк учёта, по результатам выдаёт часть пазла и предлагает решить задание-загадку того места, где команду ждут дальше.)

Остановка «Анаграммы из цветов».

Вам нужно правильно расположить буквы, прочитать и записать названия цветов, на выполнение задания вам даётся три минуты (время контролируется песочными часами).

1. Яитупен — Петунья;
2. Хзаиртенам — Хризантема;

3. Синарц — Нарцисс;
4. Шкамора — Ромашка;
5. Онип — Пион;
6. Андышл — Ландыш;
7. Кадузабен — Незабудка;
8. Кидоснжнеп — Подснежник;
9. Юльтнап — Тюльпан;
10. Цытхараб — Бархатцы.

(Ведущий этого испытания записывает количество правильных ответов в бланк учёта, по результатам выдаёт часть паззла картины и предлагает решить задание-загадку того места, где команду ожидает следующее испытание)

Остановка «Всё о цветах».

В предложениях слова перепутались. Помогите предложениям вернуть первоначальный вид, а для этого расставьте слова в нужном порядке, на выполнение задания вам даётся три минуты.

(Команде выдаются ручки и листок со словами, из которых нужно составить предложение.)

1. Цветочек, чтобы, и маленький, жить, нужно, свобода, солнце.

Ответ: Чтобы жить, нужно солнце, свобода и маленький цветочек.

2. Радость, которая, это улыбка, дарит, цветы, солнца.

Ответ: Цветы — это улыбка солнца, которая дарит радость.

3. Цветы, кто, тот, выращивает, радость, и, людям, себе, приносит.

Ответ: Тот, кто выращивает цветы, приносит радость и себе, и людям.

4. Поэты, рисуют, художники, слагают, стихи, цветы, а, о них.

Ответ: Художники рисуют цветы, а поэты слагают о них стихи.

5. Повсюду, кто, только, цветы, хочет, цветут, для всех, их видеть.

Ответ: Цветы цветут повсюду, для всех кто только хочет их видеть.

(Ведущий этого испытания записывает количество правильных ответов в бланк учёта, по результатам выдаёт часть паззла картины и задание-загадку того места, где команду ожидает следующее испытание.)

Остановка «Строение цветка».

Добавьте вместо пропусков буквы и поменяйте их местами в словах так, чтобы получились названия частей цветка (*Команде выдаётся бланк задания и ручки.*)

№	Слово	Ответ
1	Л---ПС---ТК	ЛЕПЕСТОК
2	Л---БИК--СТ	СТОЛБИК
3	ЧЕКЛ---ИТОС	ЛИСТОЧЕК
4	Ч---Ш---ЧК-	ЧАШЕЧКА
5	П-ЛЫН -К	ПЫЛЬНИК
6	--- ВЯЗ ---	ЗАВЯЗЬ
7	Ок ---Л- ВЦ- НТ---К	ОКОЛОЦВЕТНИК
8	КИЧВЕН	ВЕНЧИК
9	-----ЧИН-----	ТЫЧИНКА
10	КИТПЕС	ПЕСТИК
11	-----НОЖ -----	ЦВЕТОНОЖКА

(Ведущий этого испытания записывает правильные ответы в бланк учёта, по результатам выдаёт часть паззла и задание-загадку того места, где команду ожидает следующее испытание.)

Остановка «Цветочный филворд»

Для вашей команды приготовили цветочный филворд, его нужно разгадать. Чем больше слов, тем выше результат.

(Команде выдаётся бланк с цветочным филвордом, ручки.)

К	О	Л	О	К	Н	А	Г	Л	А
А	М	О	Р	О	Ц	Р	О	И	Д
Ш	С	Ч	Ь	Л	И	С	Л	И	Ф
К	И	И	Г	В	Л	С	У	А	Л
А	Р	К	З	О	И	Л	С	А	К
Л	Е	Н	Д	И	Я	И	Н	Ч	И
А	Н	Ь	А	К	О	Д	А	В	К
П	Д	Ы	Ш	З	А	У	В	А	С
И	Т	Ю	Р	О	Н	И	С	Л	И
О	Н	Л	Ь	П	А	Р	И	Ё	К

Ответ: колокольчик, ромашка, сирень, гвоздика, ландыш, пион, тюльпан, роза, нарцисс, лилия, одуванчик, гладиолус, ирис, фиалка, василёк.

(Ведущий этого испытания записывает правильные ответы в бланк учёта, по результатам выдаёт часть паззла и задание-загадку того места, где команду ожидает следующее испытание.)

Остановка «Фото глаз».

Некоторые цветы, занесённые в Красную книгу нашей Родины, могут встретиться нам в лесу или в поле. Чтобы охранять и не повредить их, такие цветы нужно хорошо знать в «лицо». А вы знаете охраняемые цветы нашего края? Вам представлены изображения цветов. Нужно из них выбрать и назвать те, что занесены в Красную книгу Хабаровского края.

(Демонстрируются фото цветов, среди них те, что не причислены к охраняемым растениям Хабаровского края).

- Кувшинка белая;
- Ландыш майский;
- Хризантема;
- Венерин башмачок;
- Медуница;
- Адонис весенний;
- Колокольчик;
- Прострел;
- Лилия водяная;
- Роза;
- Крокус;
- Нарцисс;
- Ирис;
- Мак.

Ответ: Роза, Колокольчик, Хризантема, Крокус, Нарцисс, Ирис, Мак не занесены в Красную книгу.

(Ведущий этого испытания записывает правильные ответы в бланк учёта, по результатам выдаёт часть паззла и загадку того места, где команду ожидает следующее испытание.)

После прохождения всех остановок команды встречаются в исходной точке, где их встречает ведущий.

Ведущий: Ну что ж команды, вот мы снова встретились. Проходя каждое испытание, по результатам его прохождения вы получали паззлы или не получали. Сейчас, вас ждёт последнее задание: нужно из полученных паззлов сложить картину и узнать её название и автора. Победит та команда, у которой изображение картины будет полным.

(Команды из полученных паззлов собирают изображение картины, ведущий подходит к каждому столу и оценивает целостность изображения, узнаёт название картины и её автора.)

Подведение итогов ведущим. Команды! Кто из вас сможет назвать автора картины, которую вы собрали? Это картина известного русского художника Исаака Ильича Левитана «Лесные фиалки и незабудки», написанная в 1889 году.

Сегодня вы были участниками познавательного и увлекательного квеста. Вы прошли все испытания, и пусть у кого-то сегодня не получилось победить, но мы надеемся, что вам было интересно.

Победителем нашего квеста становится команда_____ (ведущий называет победившую команду). Команда победителей награждается памятными сувенирами-магнитами с изображением цветов.

Приложение а)

Квест- игра «Радуга цветов»

Оценочный лист

Команда _____

Названия остановок	Задание выполнено в полном объёме	Задание не выполнено	Примечание
Остановка «Цветы из сказок»			
Остановка «Анаграммы из цветов»			
Остановка «Всё о цветах»			

Остановка «Строение цветка»			
Остановка «Цветочный филворд»			
Остановка «Фото глаз»			

Приложение б)

Задания-загадки на остановках

Остановка «Цветы из сказок»	Окошки: на одном листе вырезаны «окошки», столько, сколько букв в слове. Это трафарет. Второй лист заполнен буквами в хаотичном порядке. Ваша задача — при помощи трафарета и листа найти в «окошках» буквы, сложить их в слово-подсказку, где вас ожидают.										
Остановка «Анаграммы из цветов»	В конверте для вас приготовлены вырезки из статей о цветах. Вам нужно из выделенных слов сложить предложение, из которого узнаете место, где вас ожидают.										
Остановка «Всё о цветах»	Прочитайте зашифрованное предложение и узнаете место, где вас ожидают. Смог дружно за чтоб Любому существует Карточки помочь в ряд стоят любому Друг за другом ровно в ряд Дружно карточки стоят, Чтоб помочь любому смог Существует (каталог)										
Остановка «Строение цветка»	Вам нужно прочитать и понять где вас ожидают.										
Остановка «Цветочный филворд»	Чтобы понять, где вас ожидают, решите эту головоломку. <table border="1" data-bbox="483 1406 742 1509"> <tr> <td>н</td> <td>т</td> <td>а</td> <td>е</td> <td>н</td> </tr> <tr> <td>о</td> <td>б</td> <td>е</td> <td>м</td> <td></td> </tr> </table>	н	т	а	е	н	о	б	е	м	
н	т	а	е	н							
о	б	е	м								
Остановка «Фото глаз»	Для вас приготовлено задание в этом конверте. Это фотография, разрезанная на небольшие куски. Необходимо их сложить и понять, где вас ожидают.										

Список источников

1. **Битва умов.** — Текст : электронный // МКУК «МЦБ Амурского района» : [сайт]. — 2021. — URL: <https://www.mcbamk.ru/2019/10/13/bitva-umov-v-biblioteke/>

2. Где логика? — Текст : электронный // GameSHOWS.ru : [сайт]. — 2021. — URL: http://gameshows.ru/wiki/Где_логика%3F (дата обращения: 21.11.2021).

3. Где логика? — Текст : электронный // МБУК «Централизованная библиотечная система» Минераловодского городского округа Ставропольского края : [сайт]. — 2021. — URL: <http://muk-cbs.ru/index.php/1066-gde-logika> (дата обращения: 21.11.2021).

4. В молодёжной библиотеке состоится турнир «Литературные данетки». — Текст : электронный // Астраханская библиотека для молодёжи им. Б. М. Шаховского : [сайт]. — 2020 — URL: [https:// youth-library.com.ru/v-molodezhnoj-biblioteke-sostoitsya-turnir-literaturnye-danetki/](https://youth-library.com.ru/v-molodezhnoj-biblioteke-sostoitsya-turnir-literaturnye-danetki/) (дата обращения: 22.07.2021).

5. Игра «В мире нанотехнологий». — Текст : электронный // Муниципальное бюджетное учреждение культуры «Библиотечная сеть Эльбанского городского поселения» : [сайт]. — 2021. — URL: <https://bibliotekaelban.edusite.ru/p68aa1.html> (дата обращения: 21.11.2021).

6. Игра «Добрость до Шаховки!». — Текст : электронный // ГБУК Астраханская библиотека для молодёжи им. Б. Шаховского : [сайт]. — 2021. — URL: <https://youth-library.com.ru/game/> (дата обращения: 22.07.2021).

7. Игровые технологии в детской библиотеке. — Текст : электронный // Центральная муниципальная детская библиотека им. Максима Горького : [сайт]. — 2021. — URL: <http://www.gorlib.ru/colleag/metod/igrteh/> (дата обращения: 22.07.2021).

8. Интеллект играющий. Самой популярной интеллектуальной игрой в России остаются шахматы. — Текст : электронный // ВЦИОМ : [сайт]. — 2021. — URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/intellekt-igrajushchii> (дата обращения: 22.07.2021).

9. Квест-игра «Праздник цветов». — Текст : электронный // Урок РФ : [сайт]. — 2021. — URL: https://урок.рф/library/kvestigra_prazdnik_tcvetov_114445.htm (дата обращения: 22.07.2021).

10. Квиз «Детский Достоевский». — Текст : электронный // Некоммерческое партнёрство «Сообщество по развитию сетевого взаимодействия и поддержки проектной деятельности в сфере культуры и образования «Лидеры и инновации в библиотеках» : [сайт]. — 2021. — URL: <https://izi.travel/ru/8e9d-kviz-detskiy-dostoevskiy/ru> (дата обращения: 21.11.2021).

11. Квиз «Ларец мудрости». — Текст : электронный // Нижегородская государственная областная детская библиотека имени Т. А Мавриной : [сайт]. — 2021. — URL: <https://нгодб.рф/?p=8794> (дата обращения: 22.11.2021).

12. Квизбук-викторина «В гостях у сказки». — Текст : электронный // Муниципальное бюджетное учреждение культуры «Библиотечная сеть Эльбанского городского поселения» : [сайт]. — <https://bibliotekaelban.edusite.ru/p68aa1.html> (дата обращения: 22.11.2021).

13. Киноквиз. — Текст : электронный // Муниципальное бюджетное учреждение культуры «Библиотечная сеть Эльбанского городского поселения» : [сайт]. — 2021. — URL: <https://bibliotekaelban.edusite.ru/p68aa1.html#КИНОКВИЗ>

14. Литературный квиз «Загадки русских слов». — Текст : электронный // Педагогический портал «О детстве» : [сайт]. — 2021. — URL: <https://www.o-detstve.ru/forteachers/primaryschool/reading/170610.html> (дата обращения: 22.07.2021).

15. Магия книги. — Текст : электронный // Национальная библиотека республики Карелии : [сайт]. — URL: http://library.karelia.ru/Programmy_i_proekty/biblio_night/Socialno-kulturnaja_aksija_Biblionoch_2018/ (дата обращения: 22.07.2021).

16. Рекомендации по проведению настольной игры «Вокруг Лермонтова». — Текст : электронный // Библиотеки Архангельской области : [сайт]. — URL: <https://biblioteka29.ru/professional/docs/rekomendatsii-po-provedeniyu-nastolnoy-igry-vokrug-lermontova/> (дата обращения: 22.07.2021).

