

Министерство культуры и туризма Пензенской области

ГКУК «Пензенская областная библиотека
для детей и юношества»



Мы рады вас видеть:

вторник - пятница: с 10.00 до 19.00,
суббота - воскресенье: с 10.00 до 18.00,
понедельник - выходной день.
Последний четверг каждого месяца -
санитарный день.

Адрес: г. Пенза,
ул. Толстого, 8а, т. 94-58-17,
зал делового и досугового чтения 49-15-50.

E-mail: biblioteka_sura@mail.ru

Сайт: <http://dyub.org>



Составитель В.А. Никулина
Редактор Н.Г. Полякова
Компьютерная верстка М.П. Суворкина
Ответственный за выпуск Ю.А. Звягина

Как провести квест в библиотеке / сост. В.А. Никулина. – Пенза : ГКУК «Пензенская областная библиотека для детей и юношества», 2019. – 40 с.

Знак информационной продукции **0+**

Подписано к печати 05.12.2019 Формат 60×84/16
Заказ № 24
Усл. печ. л. 2,5 Тираж 30

Издательство ГКУК «ПОБДЮ»
Отпечатано в издательском отделе ГКУК «ПОБДЮ»
440061 г. Пенза, ул. Толстого, 8-а
(тел.: 94-58-17, e-mail: biblioteka_sura@mail.ru)

Математические задания

1. Гарри Поттер, Гермиона и Рон решили открыть частное предприятие по охране колдунов (ЧПОК). По их подсчетам, для старта потребуется 70 000 галлеонов. Известно, что месячная аренда офиса составляет 27% от этой суммы, на экипировку уйдет 14 500 галлеонов, на регистрацию 0,18 стартовых вложений, а остальные деньги нужны для оплаты рекламы за первые полгода. Сколько минимально галлеонов необходимо получать ребятам каждый месяц, чтобы отбивать текущие расходы, если на регистрацию и экипировку больше тратиться не придется?

2. Организованное Гарри, Роном и Гермионой частное предприятие по охране колдунов (ЧПОК) оказывает три вида услуг: защиту от фантастических тварей, от проклятий и от дементоров, причем цены на услуги фиксированные. Если количество заказов на защиту от фантастических тварей увеличиться втрое, общий доход ЧПОКа вырастет на 126%. Если заказов на защиту от дементоров станет в пять раз меньше, то общий доход предприятия упадет на 8%. Сколько процентов общего дохода ЧПОКа приносят заказы на защиту от проклятий?

3. 12 мантий дороже метлы на 32%. На сколько процентов 7 мантий дешевле метлы?



Уважаемые коллеги!

В данном издании рассказывается о популярной форме массовой работы в библиотеке – квесте. Многообразие его жанровых преимуществ позволяет раскрыть любую тему и гарантировать участникам яркие впечатления.

А разнообразные книги, используемые игроками для выполнения заданий, вызывают у них большой интерес и желание самостоятельного прочтения.

В качестве примера-иллюстрации предлагаем вам сценарий квеста, проведенного в библиотеке для детей и юношества в рамках V Всемирной акции «Книжная ночь Гарри Поттера».

Этот материал без изменений вы можете применить в своей практике, а также сделать основой разработки собственного мероприятия.



Квест (англ. quest), или приключенческая игра (англ. adventure game) – один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком.

При проведении библиотечных квестов основной акцент делается на знание литературного первоисточника (или знакомство с ним), а также на возможность поиска и использования найденной информации. Цель проведения таких игр – приобщение к чтению и развитие познавательной активности их участников.

Библиоквесты давно «ушли» от своих прародителей (поисковых компьютерных игр) и сейчас могут включать в себя не только поиск предметов и решение головоломок, но и мастер-классы, викторины, элементы театрализации и спортивные игры. Неизменным остаётся только одно – достижение результатов участниками игр.

После завершения квестов игрокам предлагается посмотреть фотоотчёты и оставить отзывы на библиотечном сайте или в группах в социальных сетях. Это позволяет увеличить количество просмотров новостей и новых уникальных посетителей.

Преимущества библиотечного квеста:

- привлекает внимание к деятельности учреждения;
- позволяет рассказать о книгах, хранящихся в фонде и используемых для выполнения заданий;
- способствует реализации различных видов деятельности в рамках одного мероприятия;
- изменяет привычные стереотипы массовой работы;
- проводится как в библиотеке, так и на прилегающей к ней территории;
- задания варьируются в зависимости от категории участников (дошкольники, подростки, юношество, родители)

Судьи кидают снитч из-за границ поля, и ловец обязан поймать его, прежде чем снитч коснулся земли. Если одному из ловцов это удалось – игра заканчивается, в противном случае – снитч отдаётся судьям для нового броска.

За нарушения правил команды, как и в книге, наказываются пенальти – охотник получает право на пробитие своеобразного «буллита» по воротам соперников. Впрочем, ничего не препятствует вражеским загоницикам его «выбить» (а своим загоницикам – защитить его и выбить вратаря). Также охотнику, пробивающему пенальти, обычно мешает вражеский ловец.



Правила квиддича

Как и в книжном квиддиче, в команде играют три охотника. В качестве квоффла используется баскетбольный мяч третьего размера. Он меньше, чем обычный баскетбольный. Игра охотников примерно аналогична гандбольной, за важным исключением – в квиддиче нет ведения и ограничения на число шагов, что приводит к достаточно жесткому стилю игры в защите. Для соблюдения «духа правил» и принципа «квиддич – игра для всех» как минимум один из охотников в каждой команде обязательно должен быть девушкой.

Вратарь в квиддиче играет практически по тем же правилам, что и вратари в других видах спорта – он защищает мини-футбольные ворота от ударов из-за пределов вратарской площадки, куда вражеские охотники не вправе заходить.

Роль загонщиков (их в команде двое) противоположна книжной – в книге загонщики защищают игроков своей команды от бладжеров (резиновых легких мячиков). Здесь загонщики атакуют соперников при помощи бладжеров и теннисных ракеток. Игрок, которого коснулся бладжер, обязан в течение 10 секунд простоять неподвижно. Загонщики могут держать бладжер в руках, но не более 3 секунд, после чего они обязаны совершить удар. Если загонщик не видит для себя подходящей цели, то это может быть удар в пол, после которого загонщик вновь возьмет мяч. От загонщиков требуется умение совершать резкие рывки и хорошее видение поля.

Ловец, как и в книге, обязан поймать снитч. Правда, для того, чтобы придать смысл игре охотников, за снитч начисляется всего 50 очков. Снитч появляется на поле через несколько минут после начала игры, а до этого ловец обычно помогает своим охотникам при игре в защите и загонщикам в борьбе за бладжеры.

В библиотеке для детей и юношества данная форма массовой работы используется давно и успешно. За это время было подготовлено более десятка интеллектуальных игр:



Квест «В книжном царстве, в сладком государстве» (для дошкольников и учащихся 1-4 классов)

В этой волшебной стране книги можно попробовать на вкус. И даже самый изысканный литературный гурман найдет для себя подходящее лакомство.

Здесь можно познакомиться с историей появления сладостей, любимых главными героями детской художественной литературы, а также узнать рецепты их приготовления.



Квест «Кругосветное путешествие» (для дошкольников и учащихся 1-7 классов)

Это увлекательный литературный круиз по разным странам и континентам. Его маршрут «пролегал» по территории Швеции, Германии, Индии, Бразилии и России. В пути происходит знакомство с культурными особенностями этих государств, а еще предоставляется возможность вспомнить созданные там известные художественные произведения, а также – изготовить памятные сувениры в этническом стиле.



Квест «Индийские сокровища» (для учащихся 1-7 классов)

В незапамятные времена жил на земле старый и мудрый вождь Арэнк. Долгие годы он хранил тайну о сокровищах,

спрятанных его предками. Но пришло время открыть секрет потомкам. Передать свое знание он готов только самым умным и находчивым.

Открыть тайну старого Арэнка, найти спрятанный клад, а главное, познакомиться с историей, традициями и обычаями индейских племен смогут участники этой познавательной игры.



Квест «Путешествие в Средневековье» (для учащихся 3-5 классов)

Собрать все трофеи, стать лучшим в турнире короля Ричарда Мудрого и королевы Марии Прекрасной не каждому под силу. И лишь самые достойные смогут стать рыцарями Свободных земель, храбрыми и отважными защитниками средневекового государства. А очаровательным юным дамам представится возможность попасть в свиту королевы.

Внимание! Для участия в игре необходимо использовать в одежде элементы средневекового костюма и взять с собой только хорошее настроение.



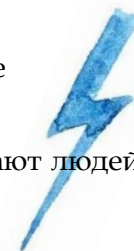
Фотокест «Книга в фокусе» (для учащихся 3-11 классов и студентов)

Эта захватывающая игра построена на основе сюжета известного художественного произведения. Участие в ней позволит по-новому взглянуть на творчество знаменитого писателя и узнать интересные факты истории создания его романа (имя специально не называется).



Какую должность занимал Тесеус Скамандер?

1. Помощника Министра Магии
2. Мракоборца
3. Судьи в Визенгамоте



Как в Америке называют людей, не обладающих магическими способностями?

1. Магглы
2. Не маги
3. Простецы

Какой предмет преподавал Альбус Дамблдор в 1928 году?

1. Трансфигурацию
2. Зельеварение
3. Защиту от тёмных искусств

Где работал Криденс Бербоун после побега из Нью-Йорка?

1. В Министерстве Магии Франции
2. В цирке «Арканус»
3. Помогал Николасу Фламелью

Какой облик принимал боггарт Ньюта Скамандера?

1. Офисный стол
2. Мёртвое животное
3. Исключение из школы



Какая особенность внешности была у Геллерта Грин-де-Вальда?

1. Меланизм (слишком тёмная кожа)
2. Гетерохромия (разный цвет глаз)
3. Полидактилия (шестипалость)

Что нюхли любят находить и прятать у себя в нагрудной сумке?

1. Сладости и лакомства
2. Блестящие вещи
3. Волшебные артефакты

Кто из магических существ может по желанию изменять свой размер?

1. Сносорог
2. Нунду
3. Окками

Куда отправился Геллерт Грин-де-Вальд после событий в Нью-Йорке?

1. В Париж
2. В Лондон
3. В Вашингтон

Кем являлась Лита Лестрейндж?

1. Первой любовью Ньюта
2. Сторонницей Грин-де-Вальда
3. Мракоборцем

Кем является девушка Нагайна?

1. Оборотнем
2. Анимагом
3. Маледиктусом

Чей дом в Париже становится временным приютом для Ньюта, Якоба и Тины?

1. Дом Николаса Фламеля
2. Дом Юсуфа Камы
3. Дом Винды Розье



**Л и т е р а т у р н о -
краеведческий квест «По
книжным лабиринтам
Пензенского края»** (для
учащихся 5-8 классов)

Участники этой мультимедийной, анимационной, интерактивной игры делают для себя много краеведческих «открытий», «общаются» с писателями и поэтами, прославившими Пензенскую землю, и составляют литературную карту Пензенской области.



Квест «Великая Победа. День за днём» (для учащихся 5-9 классов)

Игра дает возможность создать карту боевых действий в период Великой Отечественной войны.

Художественные и документальные литературные произведения, фрагменты фильмов помогают узнать о боях под Москвой и о героях – панфиловцах; о Сталинградской битве и крупнейшем танковом противостоянии на Курской дуге; о прорыве блокады Ленинграда и победоносной Берлинской операции.



Лермонтовский квест «Мятежный гений вдохновения» (для учащихся 6-9 классов)

Эта необычная интеллектуальная игра позволяет почитателям таланта М.Ю. Лермонтова узнать больше о его жизни и творчестве.

Выполняя задания, самые эрудированные разгадают фразу из известного лермонтовского произведения, а сильнейших игроков определит литературная дуэль.



Квест-расследование «Классик, я Вас знаю?» (для учащихся 6-11 классов, студентов)

Участникам интерактивной игры предстоит определить личность известного русского прозаика. Получить сведения о нем можно будет на пяти тематических площадках, посвященных фактам биографии писателя, информации об увлечениях, сюжетам его произведений, маршрутам совершенных им путешествий и характеристике эпохи, в которую он жил.



Краеведческий квест «Мой край: настоящее, прошлое, будущее» (для учащихся 7-11 классов, студентов)

Участники игры смогут проверить собственные знания о Сурском крае и получить много новых исторических сведений о нем. Выполняя задания на 5 тематических площадках, они разгадают кроссворд, поработают с картой, ответят на вопросы об истории, архитектуре, геральдике, культурных и природных достопримечательностях Пензенской области.



Квест-рум «Тайнопись Лермонтова» (для учащихся 8-9 классов)

(Этот жанр предполагает, что действие происходит в одной комнате, закрытой на ключ. А чтобы его найти и открыть дверь, участникам игры

Где работали сёстры Тина и Куинни Голдштейн?

1. В пекарне
2. В Магическом Конгрессе Управления по Северной Америке
3. В обществе "Второй Салем"

Где Ньютон Скамандер познакомился с Якобом Ковальски?

1. На улице
2. В гостях у сестёр Голдштейн
3. В банке

Чей облик принял Геллерт Грин-де-Вальд на время своего пребывания в Америке?

1. Серафины Пиквери
2. Персиваля Грейвса
3. Мэри Лу Бэрбоун



Как Ньютон Скамандер прибыл в Америку?

1. На пароходе
2. Трансгрессировал
3. С помощью сети Летучего пороха

В какой школе обучались сёстры Голдштейн?

1. В Ильверморни
2. Они обучались на дому
3. В Хогвартсе

Где жили звери Ньюта во время его путешествий?

1. У него дома под присмотром помощницы
2. В заповеднике, куда вёл специальный портал
3. В чемодане с чарами незримого расширения

Кто из героев никогда не смотрел в зеркало «Еиналеж»?

1. Рон Уизли
2. Гермиона Грейнджер
3. Альбус Дамблдор

Где хранилось пророчество, сделанное Сивиллой Трелони?

1. В Хогвартсе
2. В Кабаньей голове
3. В Отделе тайн

Кто может видеть фестралов?

1. Все волшебницы и волшебники
2. Их видно только по желанию самих животных
3. Тот, кто видел смерть



Тест №3

Фантастические звери и где они обитают

Какое животное Ньют Скамандер планировал выпустить на волю в Америке?

1. Камуфлори
2. Нюхля
3. Птицу-гром

Кто из питомцев был любимцем Ньюта?

1. Лечурка Пиккет
2. Лунтелята
3. Окками



необходимо выполнить разнообразные задания, цель которых – отыскать спрятанные предметы (артефакты) или тексты).

Предлагаемая интерактивная игра составлена по мотивам знаменитых произведений М.Ю. Лермонтова. Каждый игрок становится героем захватывающего детективного приключения и знакомится с историей создания нескольких лермонтовских драм и поэм, тексты которых спрятаны в закрытом помещении.



Литературный дилжанс «Визит к писателю» (в форме квеста) (для учащихся 8-9 классов)

Участники игры совершают необычное путешествие в мир творчества великого русского писателя И.С. Тургенева. В пути они открывают для себя интересные факты из жизни автора, видят героев его произведений на сцене, а также показывают свои литературные способности, умение логически размышлять, делать выводы и работать в команде. Результатом квеста становится создание творческого портрета писателя.



Далее следует рассказ о квесте, созданном по произведениям популярной книжной серии. Подобные игры привлекают к себе много внимания и способствуют увеличению посещаемости библиотеки.

V Всемирная акция «КНИЖНАЯ НОЧЬ ГАРРИ ПОТТЕРА»

Квест, проведенный в рамках Акции, состоялся в библиотеке 7 февраля 2019 года.

Подготовка к нему началась за несколько недель до объявленной даты. Определив общую концепцию квеста, – посещение памятных мест поттерианы – сотрудники библиотеки выбрали для создания площадок (станций) знаковые с точки зрения сюжета эпизоды и занялись разработкой тематических заданий. При этом были учтены: возраст детей (от дошкольников до учащихся средних классов), разнообразие представленных заданий, возможность участия в мероприятии тех, кто ещё не успел познакомиться с книжной серией о Гарри Поттере, и предполагаемое количество посетителей (около 100 человек).

Для информирования о дате и времени проведения мероприятия были использованы следующие способы:

- пригласительные билеты на «Хогвартс-экспресс»;
- анонсы о предстоящем событии (на сайте библиотеки, в группах в социальных сетях и на общегородских информационных порталах);
- sms-рассылка (только читателям, давшим согласие на такую форму информирования);
- электронная рассылка по школам;

Каким был самый главный страх Молли Уизли?

1. Возрождение Волан-де-Морта
2. Смерть членов семьи
3. Заключение в Азкабана



Как близнецы Фред и Джордж Уизли получили деньги на открытие своего магазина?

1. Гарри Поттер отдал им свой приз за победу в Турнире Трёх Волшебников
2. Они выиграли пари на Чемпионате Мира по квиддичу
3. Они стали продавать свои товары ещё во время обучения в Хогвартсе

Как звучит девиз школы магии и волшебства «Хогвартс»?

1. «Где сокровище ваше, там будет сердце ваше»
2. «Никогда не щекочи спящего дракона»
3. «Последний же враг истребится – смерть»

Какая магическая школа не принимала участия в Турнире Трёх Волшебников?

1. Дурмстранг
2. Шармбатон
3. Илверморни

Каким цветом обладает «Сыворотка правды»?

1. Цвет расплавленного золота
2. С перламутровым отливом
3. Абсолютно прозрачный напиток



Где находился дом родителей Гарри Поттера?

1. В Годриковой впадине
2. В Хогсмиде
3. В Лондоне

Какой дракон достался Гарри Поттеру на Турнире Трёх Волшебников?

1. Норвежский горбатый
2. Китайский огненный шар
3. Венгерская хвосторога

На какой праздник Почти Безголовый Ник пригласил Гермиону, Рона и Гарри на втором году их обучения?

1. На Хеллоуин
2. На Юбилей Смерти
3. На церемонию в «Клубе безголовых охотников»

Какое прозвище было у Сириуса Блэка в его школьные годы?

1. Бродяга
2. Мягколап
3. Лунатик

Как зовут брата Альбуса Дамблдора?

1. Аберфорт Дамблдор
2. Аурелиус Дамблдор
3. Персиваль Дамблдор



Кто был любимым учителем Гарри Поттера по Защите от Тёмных искусств?

1. Грозный Глаз Грюм
2. Ремус Люпин
3. Северус Снегг

Как назывался самый популярный паб в Хогсмиде?

1. «Гарцующий пони»
2. «Кабанья голова»
3. «Три метлы»

- объявления на информационных стендах библиотеки;
- устное информирование читателей.



Все станции (площадки) этого квеста были разделены на активные («Поле для квиддича»), интеллектуальные («Запретный лес», «Отдел тайн», «Министерство магии», «Банк «Гринготтс» и «Лавка гадалки») и мастер-классы («Ателье мадам Малкин», «Книжный магазин «Флориш и Блоттс», «Дырявый котёл»). За выполненные задания на каждой из площадок игроки получали жетоны-галеоны, которые потом обменивали на призы и лотерейные билеты в «Косом переулке».

Работа на каждой из станций занимала 15 минут. Команды могли перемещаться между ними совершенно свободно, без заранее определённой последовательности, поскольку площадок было больше, чем команд.

При проведении квеста важную роль играло оформление помещений, благодаря чему создавалась атмосфера волшебного мира.



В качестве примера можно привести фотозону «Платформа 9 ¾», которая была оформлена в холле библиотеки. Для её создания потребовались плотные обои с рисунком красной кирпичной стены, ставшие основным фоном. Дополнительными яркими элементами послужили таблички с номером платформы, тележка с чемоданами и чучело совы, взятое из фондов Пензенского государственного краеведческого музея.



Также в холле располагалась творческая зона, где собравшимся перед мероприятием были предложены раскраски – иллюстрации к книжной серии о юном волшебнике.

Начался квест с приветствия его участников и рассказа о Всемирной акции «Книжная ночь Гарри Поттера» (их познакомили с историей появления первой книги «Гарри Поттер и философский камень», выпущенной британским издательством Bloomsbury, по инициативе которого была организована первая «Книжная ночь»), потом последовало объяснение правил игры и выбора тематических площадок.



Далее состоялась знакомая поклонникам саги процедура распределения участников квеста на факультеты-команды и вручения каждому путеводителя.

А чтобы было легче отличить одну команду от другой, всем поочередно предложили посетить «Ателье мадам Малкин».

Тест №2

С. О. В.

Для тех, кто готов к серьёзным экзаменам

Сколько братьев у Рона Уизли?

1. Пятеро братьев
2. Шестеро братьев
3. Девять братьев

Кем был Ремус Люпин?

1. Вампиром
2. Оборотнем
3. Метаморфом

Какой предмет хотел преподавать Том Реддл?

1. Трансфигурацию
2. Зельеварение
3. Защиту от тёмных искусств

Какие сборные участвовали в Чемпионате Мира по квиддичу?

1. Бразилия и Ирландия
2. Болгария и Ирландия
3. Британия и Индия

Что досталось Рону Уизли согласно завещанию профессора Дамблдора?

1. Снитч
2. Делюминатор
3. Сказки барда Билля



Куда записываются заклинания?

1. В магическую книгу
2. На обрывке бумаги
3. В дневник



Кто из животных и птиц помогает колдунам?

1. Яркий какаду
2. Серая мышка
3. Чёрный кот

Кого маг может призвать из волшебной лампы?

1. Светлячка
2. Джина
3. Электрика

Когда получают самые сильные заклинания?

1. После дождика в четверг
2. Ровно в 9.25
3. Ночью в полнолуние

Где хранятся магические книги?

1. В зачарованном сундуке
2. В банковском сейфе
3. Стопкой под кроватью



Ателье мадам Малкин



Выбор содержания каждой площадки соответствовал определенному книжному эпизоду.

Именно в этом «Ателье» Гарри Поттеру и другим ученикам Школы волшебства шили форменную одежду.

Здесь участники квеста изготавливали факультетские галстуки из пластичной замши (фоамирана). И каждая команда выбирала соответствующую расцветку, орнамент и украшение для поделки (так что возможностей для проявления собственных творческих способностей было предостаточно).



Ход работы: из фоамирана по шаблонам вырезаются заготовки в форме галстуков; к ним с помощью суперклея или двустороннего скотча приклеиваются полосы контрастных цветов. К получившимся галстукам крепятся шляпные резинки и украшения.



Необходимые материалы:

- ♦ листы фоамирана (чёрный, жёлтый, красный, зелёный, серый, синий, коричневый);
- ♦ ножницы;
- ♦ суперклей;

- ♦ двусторонний скотч;
- ♦ шляпная резинка;
- ♦ шаблоны (для ребят постарше) и заготовки (для самых маленьких).

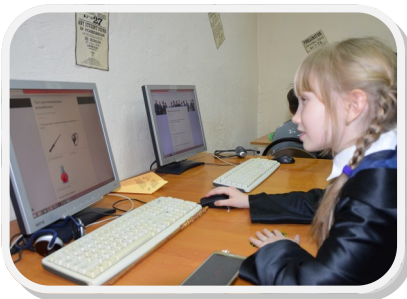
ВАЖНО: работа с ножницами может вызвать затруднение у самых маленьких участников квеста, им необходимо помочь.

Соответствующим сюжету было и оформление площадки:

- вывеска с названием площадки,
- картинки с изображением школьной формы «Хогвартса»,
- разноцветные флажки,
- гербы факультетов,
- нитки, пуговицы, игольницы и т.д.

Министерство магии

Участникам квеста необходимо было продемонстрировать свои знания, пройдя тесты в режиме онлайн. Задания в них различались: самые младшие проходили «Тест для начинающих волшебников»; тех, кто постарше, ждали вопросы по сюжетам книг; истинные поклонники книжной серии отвечали на дополнительные вопросы, посвящённые новым фильмам про фантастических зверей. Тесты были созданы на базе сервиса Google Документы.



Приложение

Тест №1

Тест для начинающих волшебников
Вы готовы к поступлению в «Хогвартс»?

С помощью какого предмета колдуют волшебницы и маги?

1. Волшебная палочка
2. Кольцо
3. Бутылочка с зельем



На чём летают ведьмы?

1. На ступе
2. На метле
3. На ковре-самолёте

Что чародеи носят на голове?

1. Остроконечную шляпу
2. Кепку от солнца
3. Яркую панамку



Во что одеваются волшебники?

1. В халаты
2. В комбинезоны
3. В мантии

В чём варят зелье?

1. В микроволновке
2. В большой кастрюле
3. В котелке



Почему было выбрано это место: в литературной саге в «Косом переулке» располагались все самые важные магазины для волшебниц и магов. Герои поттерианы посещали его каждый раз перед началом нового учебного года.



В течение всего квеста его участники делали памятные фотографии в библиотечной фотозоне «Платформа 9 ¾» и публиковали их в социальных сетях с тематическим хэштегом (#НочьНаТолстого). В финале «Книжной ночи» самые лучшие снимки были отмечены специальными призами.

О проведенном мероприятии был снят новостной сюжет одним из пензенских телеканалов. Его можно посмотреть, пройдя по ссылке: <https://russia58.tv/news/265627/> (ГТРК «Пенза» программа «Вести Пенза» эфир от 09.02.2019) или отсканировав QR-код.



Уважаемые коллеги! Приглашаем Вас принять участие в VI Всемирной акции «Книжная ночь Гарри Поттера», которая состоится 6 февраля 2020 года.

Желаем успехов!

(Вопросы к тестам даны в Приложении).

Кроме этого, все желающие могли проверить свои знания, по памяти соотнеся между собой имена школьных приведений и их факультеты, патронусы и героев саги, которые могли их вызывать, магических животных и их владельцев и др.



ВАЖНО: для каждого теста лучше выделить отдельный компьютер с доступом в интернет и обозначить, для кого он предназначен. Так участники сразу смогут понять, где им лучше расположиться.

Оформление площадки:

- вывеска с названием площадки,
- распечатки министерских указов,
- сиреневые бумажные самолётики,
- ручки, оформленные под пишущие перья.

Почему было выбрано это место: с Министерством магии связаны многие знаковые моменты жизни Гарри Поттера: он впервые оказался здесь во время действия пятой книги («Гарри Поттер и Орден феникса»), когда его обвиняют в преднамеренном использовании магии и поднимают вопрос об исключении из школы. Позже в той же книге (в атриуме Министерства) происходит сражение между Дамблдором и Волан-де-Мортом, после чего весь магический мир убедился, что тёмный волшебник действительно вернулся. В седьмой книге («Гарри Поттер и Дары Смерти») трое главных героев под прикрытием проникают в Министерство, чтобы добыть один из крестражей, который поможет уничтожить Волан-де-Морта.

Отдел тайн

На этой площадке были представлены различные головоломки и логические задания для старших участников игры, а младшие собирали пазлы с изображениями главных героев.



ВАЖНО: для сбора пазлов и конструкторов лучше использовать столы или подставки с небольшими бортиками, чтобы мелкие детали не потерялись.



Оформление площадки:

- вывеска с названием площадки,
- надписи на древних языках,
- тёмная драпировка,
- изображения свечей с синим пламенем.

Почему было выбрано это место: Отдел тайн – ключевое место в пятой книге («Гарри Поттер и Орден феникса»). Именно там хранилось пророчество, в котором говорилось о человеке, способном уничтожить Тёмного Лорда.



Косой переулок

На каждой тематической площадке участники квеста получали «галеоны» за выполненные задания (в зависимости от их сложности – одну, две или три монеты). А здесь заработанные галеоны можно было потратить на билет беспроигрышной лотереи или сразу обменять на приз по своему вкусу. В качестве призов были представлены: волшебные палочки, факультетские значки из фетра, конфеты «Берти Боттс» (арахис в глазури), «Лучшее средство против дементоров» (шоколадные конфеты), сувенирные метлы (декорированные карандаши) и многое другое.



ВАЖНО: необходимо так рассчитать количество призов и установить «цены», чтобы каждый участник мероприятия мог выбрать себе награду.

Оформление площадки:

- вывеска с названием площадки,
- тематические ценники,
- яркая однотонная драпировка,
- «волшебные» рекламные плакаты,
- табличка «Открыто»,
- ящик для лотерейных билетов.



Лавка гадалки

На этой площадке происходило знакомство с приметами и присказками, гаданиями разных стран и народов. Кроме того, здесь демонстрировались чудеса «ясновидения» и математические фокусы (примеры можно взять, например, из книги Дж. Фулмана «Большая книга трюков и фокусов»).



ВАЖНО: лучше избежать гаданий на кофейной гуще или чайниках, т.к. дети могут неосторожно вылить на себя горячий напиток.

Оформление площадки:

- вывеска с названием площадки,
- тёмная драпировка,
- руны,
- хрустальный шар,
- гадальные карты,
- чайные чашки с чайниками,
- книги по астрологии, нумерологии, сонники.



Почему было выбрано это место: лавка гадалки заменила изображенный в книжной серии кабинет прорицаний, где в третьей книге («Гарри Поттер и узник Азкабана») Гарри услышал пророчество о возвращении Волан-де-Морта, которому поможет его верный слуга.

Запретный лес

Здесь был создан верёвочный лабиринт, преодолев который можно было оказаться перед несколькими чёрными коробками. Их число соответствовало количеству букв в загаданном секретном слове. В каждой из коробок было отверстие, в которое нужно было опустить руку и постараться угадать содержимое (гидрогель, рваная бумага, мелкие бусины и др.). Правильно ответив на вопрос, участники квеста получали букву ключевого слова («единорог»).



ВАЖНО: свет в помещении лучше приглушить или заменить верхнее освещение фонариками.



Оформление площадки:

- вывеска с названием площадки,
- верёвочный лабиринт или паутинка,
- фигурки и изображения мифических существ,
- отпечатки лап, ветки, паутина,
- записи голосов животных и птичьего щебета.

Почему было выбрано это место: Запретный лес появился уже в первой книге серии («Гарри Поттер и философский камень») и с самого начала описывался как опасное и таинственное место. На первом курсе Гарри Поттер увидел в лесу человека, убивающего единорогов, и

познакомился с кентаврами. На втором – узнал информацию о василиске, на третьем – столкнулся с оборотнем и дementорами. В финальной части саги именно в Запретном лесу был уничтожен последний крестраж, находившийся в теле самого Гарри.

Поле для квиддича

Так названа спортивно-игровая станция, задания на которой имели одно общее условие – их нужно было выполнять сидя «верхом» на метлах. Например, участникам квеста предлагалось с помощью ракеток для бадминтона забить воздушный шарик в ворота команды соперников. Кроме эстафеты, была возможность сыграть в «магловский квиддич» по адаптированным правилам (они представлены в Приложении).



Необходимые материалы:

- ♦ метлы по числу человек в команде,
- ♦ ракетки для бадминтона,
- ♦ воздушные шары,
- ♦ мячи для большого и настольного тенниса.



ВАЖНО: необходимо с тщательностью подходить к выбору места для активных игр. Дети не должны случайно задеть острые углы или сбить что-то ракетками или мячами.

Ход работы: в одноразовый стакан наливается одна чайная ложка жидкого мыла, к ней добавляются три чайные ложки крахмала. Полученная смесь размешивается до состояния теста, так, чтобы не было комочков. Если смесь получается слишком жидкой, то добавляется крахмал, если же наоборот, слишком рассыпчатой, то жидкое мыло.



Получается игрушка «Жвачка для рук». Ее можно мять в руках, а хранить следует в пакетах с zip-локом, чтобы избежать преждевременного высыхания.



Оформление площадки:

- вывеска с названием площадки,
- стеклянные бутылки разных форм, цветов и размеров,
- разнообразная посуда (чашки, блюда, деревянные ложки),
- страницы газеты «Ежедневный пророк»,
- магическое меню.

Почему было выбрано это место: с этого паба началось знакомство одиннадцатилетнего Гарри Поттера с волшебным миром, ведь именно на заднем дворе «Дырявого котла» находится вход в Косой переулок.

- «пергаментные» свитки,
- связки перьев,
- книги «Сказки барда Бидля», «Квиддич с древности до наших дней» и «Фантастические звери и где они обитают».

Почему было выбрано это место: во второй книге серии («Гарри Поттер и тайная комната») в этом магазине ребята не только повстречали Златопуста Локонса, своего будущего учителя по Защите от тёмных искусств, но и Люциус Малфой подкинул Джинни Уизли дневник, который и стал катализатором случившихся в школе мрачных событий.

«Дырявый котёл»

Здесь участникам предлагалось создать необычную игрушку «Жвачка для рук».

Необходимые материалы:

- ♦ одноразовые стаканчики;
- ♦ одноразовые скатерти на столы;
- ♦ чайные пластиковые ложки;
- ♦ крахмал;
- ♦ жидкое мыло;
- ♦ пакеты с зип-локом



ВАЖНО: если хотите придать цвет жвачке для рук, то красители нужно выбирать тщательно (чтобы были гипоаллергенными и не пачкали кожу ребёнка).

Оформление площадки:

- вывеска с названием площадки,
- табло со счётом,
- шесть колец на высоких стойках,
- изображения метел и мечей,
- комментаторский рупор,
- трибуны.



Почему было выбрано это место: игра в квиддич является очень важной для героев книг: на первом курсе Гарри поймал здесь снитч, который позже завещал ему Дамблдор, на третьем – увидел Сириуса Блэка в образе гигантского чёрного пса и повстречал группу дементоров.

Банк «Гринготс»

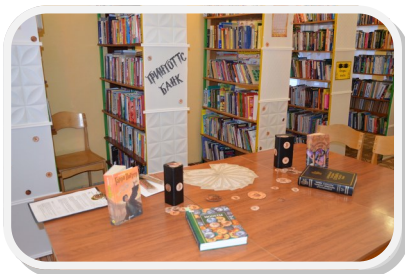
На этой площадке посетителям предлагалось разгадать математические головоломки и решить сложные примеры, чтобы получить в награду несколько галеонов. Малыши выполняли простейшие арифметические действия с монетами, а ребята постарше решали задачи школьного уровня (они приведены в Приложении).



ВАЖНО: монеты, которые использовались на этой станции, должны отличаться от галеонов, которые зарабатывают участники квеста, иначе возникнет путаница.

Оформление площадки:

- вывеска с названием площадки,
- копилка-сейф,
- распечатки с заданиями,
- монеты разных стран,
- бухгалтерские книги,
- «золотые» слитки и «драгоценные» камни.



Почему было выбрано это место: банк – одно из первых мест, с которых Гарри начинает своё знакомство с волшебным миром. Здесь хранился философский камень, до того, как его переместили в Хогвартс, а также чаша Пуффендуя – один из крестражей, в котором была заключена частичка души Волан-де-Морта.

Книжный магазин «Флориш и Блоттс»

Ещё одна станция, на которой проводился мастер-класс. Здесь участникам квеста предлагалось изготовить книжные закладки с объёмными элементами по мотивам книжной серии. (В надежде на то, что этот простой в исполнении красивый сувенир послужит дополнительным напоминанием о квесте).



Необходимые материалы:

- ♦ шаблон из плотного картона с прорезью;
- ♦ фон для обложки из крафтовой бумаги с тематическим рисунком;
- ♦ внутренний фон из цветной бумаги с тематическим рисунком;
- ♦ декоративные элементы (распределяющая шляпа, сова, письмо, метла и др.);
- ♦ клей;
- ♦ пряжа;
- ♦ ножницы;
- ♦ цветные карандаши;
- ♦ дырокол.



ВАЖНО: рабочие поверхности лучше закрыть плёнкой или застелить одноразовыми скатертями, чтобы не испачкать клеем.

Ход работы: на шаблон наклеивается фон изнутри и снаружи, пока клей подсыхает, цветными карандашами раскрашиваются декоративные элементы, которые тоже приклеиваются на закладку. Из пряжи делается кисточка, которая прикрепляется к готовой закладке.

Оформление площадки:

- вывеска с названием площадки,
- разделители с названиями секций («Всё о квиддиче», «Магическое домоводство» и др.),