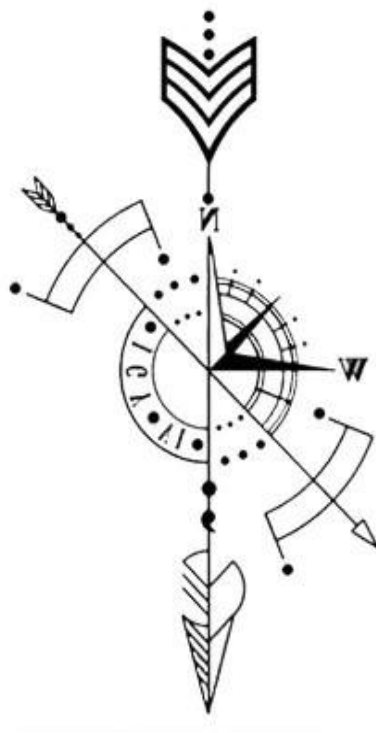


Муниципальное казённое учреждение города Лермонтова
«Централизованная библиотечная система» Инновационно-
методический сектор



18+

Квест в библиотеке «LIBER-QUEST»



Методические рекомендации

Моисеева К. С. Методические рекомендации Квест в библиотеке «LIBER-QUEST» / К. С. Моисеева ; МКУ г. Лермонтов «Централизованная библиотечная система». – Лермонтов (Ставропольский край), 2021 – 14 с.

Лермонтов, 2021

Начнём с того, что же такое квест и где впервые он был проведён.

Квест (с англ. Quest — «поиск, предмет поисков, поиск приключений, исполнение рыцарского обета»).

В мифологии и литературе понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета — путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей. Обычно во время этого путешествия героям приходится преодолевать многочисленные трудности и встречать множество персонажей, которые помогают либо мешают им. Герои могут выполнять квест как из личной выгоды, так и из других мотивов. Выполнение некоторых квестов связано с решением нравственно-этических задач. Большую популярность подобные сюжеты получили в рыцарских романах, в частности, один из наиболее знаменитых квестов рыцарей Круглого Стола — поиски Святого Грааля.

Особенно активно этот прием используется в жанре фэнтези. Так как этот жанр тесно связан с ролевыми играми, то термин переключался в игры, немного изменив свой смысл.

Так же квест, для тех кто знаком с компьютерными играми, если в них не играют библиотекари, это не значит что в них не играет молодёжь.

Квест — компьютерная игра-повествование, в которой управляемый игроком герой продвигается по сюжету и взаимодействует с игровым миром посредством применения предметов, общения с другими персонажами и решения логических задач.

Квест — задание в компьютерной ролевой игре, которое требуется выполнить персонажу (или персонажам) для достижения игровой цели. После выполнения вы получаете опыт, деньги, репутацию, вещи, одежду, оружие и т. д. Чаще всего квесты представляют собой задание пойти куда-то в определенное место (не всегда указанное) и убить определенное количество монстров.

Так же, если брать в оборот не только компьютерные игры, но и настольные: **Квест** — задание в настольной ролевой игре, которое мастер даёт команде персонажей.

Квест — интеллектуально-экстремальный вид игр на улицах города и за его пределами:

DozoR - международная сеть интеллектуальных активных городских игр (classic.dzzzr.ru);

Encounter - международная сеть активных городских игр en.cx ;

City Quest (CQ) — интеллектуально-развлекательный вид игр в пределах города;

Форт Байярд; Secret of the Lend и др.

Такие игры проводятся и у нас. Игры типа Encounter отличаются от обычного квеста тем, что регистрация локаций проходит в Интернете, так же как и в буккроссинге. Вот всё то что стоит у вас в библиотеках, это не буккроссинг, это полка с бесплатными книгами. Потому как буккроссинг тоже подразумевает регистрацию книг в Интернете, для отслеживания их местонахождения.

В таких играх обязательно согласование времени игры с правоохранительными органами, особенно если игра проходит в ночное время (а обычно игры в это время и проводят, т.к. на улицах не так много населения, которому можно помешать и прочие причины), так же игры проходят на машинах, что тоже оговаривается с правоохранительными органами, особенно если игры проводятся междугородние (например у нас на КМВ, если город большой, вроде Москвы или Краснодара, тогда внутри города).

С каждой командой заключается договор, что у организаторов и у команды нет друг к другу претензий и пр., в листах договоров прописываются все члены команды с телефонами и росписями.

Договор

Договор оферты

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Данный документ является официальным предложением Организатора для физических лиц заключить договор на проведение развлекательных игровых мероприятий.

1.2. В соответствии с пунктом 2 статьи 437 Гражданского Кодекса Российской Федерации данный документ является публичной офертой.

1.3. Публичный договор заключается в особом порядке: путем акцепта настоящей оферты, содержащей все существенные условия договора, без подписания сторонами. Заключенный таким образом договор имеет юридическую силу в соответствии со ст. 434 Гражданского кодекса Российской Федерации и является равносильным договору, подписанному сторонами. В соответствии с пунктом 3 статьи 438 ГК РФ, акцепт оферты равносильен заключению договора на условиях, изложенных в оферте.

1.4. Настоящий договор считается заключенным с момента акцепта оферты и действует до исполнения сторонами всех своих обязательств по нему.

2. ФОРМАТ ПРОВЕДЕНИЯ КВЕСТА

2.1. Участниками Квеста могут быть взрослые и дети от ___ лет, если иное не оговорено предварительно с Организатором.

2.2. Участники собираются на Месте проведения Квеста. Там их встречает ведущий (ие). Ведущий (ие) рассказывают участникам, что случилось и что нужно делать и делят участников на команды в случайном порядке.

2.3. Каждая команда получает свой комплект заданий и игра начинается. Комплекты заданий, как правило, выдаются в распечатанном виде, если иное не предусмотрено условиями Квеста.

2.4. Задача команд – следуя определенным заданиям Квеста, получать необходимую для их выполнения информацию. Задания у команд похожи, но расставлены в разном порядке – так команды не мешают и не подсказывают друг другу.

2.5. Задания участники выполняют самостоятельно.

2.6. Основные функции ведущего Квеста: подсказывать и направлять команды в процессе игры, следить, чтобы команды двигались примерно с одной скоростью, а также решать организационные вопросы.

2.7. В финале команды снова собираются вместе и совместно с ведущим (-ими) обсуждают результаты прохождения Квеста.

2.8. Рекомендуется заранее приобрести небольшие поощрительные сувениры для всех участников Квеста, которые ведущий (-ие) подарят по окончании игры.

3. ПРЕДМЕТ ДОГОВОРА

3.1. Организатор обязуется оказать Клиентам услуги по организации и проведению Квеста в заранее определенное Сторонами время.

3.3. Настоящий договор публичной оферты считается акцептованным (заключенным) с момента создания и оформления в порядке, предусмотренном настоящим договором.

4. ОБЯЗАННОСТИ СТОРОН

4.1. Клиент обязуется:

4.1.1. Сообщить Организатору полную и достоверную информацию о лице (лицах) для которых проводится мероприятие, пожелания Клиента, иную информацию, необходимую для надлежащего оказания услуг Организатором

4.1.2. В случае аннуляции\переноса мероприятия сообщить Организатору об этом не позднее, чем за 48 часов до времени мероприятия.

4.1.3. В случае изменения количества участников мероприятия сообщить Исполнителю точное количество человек не позднее, чем за 24 часа до времени Мероприятия.

4.2. Организатор обязуется:

4.2.1. Организовать и провести Квест в полном соответствии с Форматом проведения Квеста (п.3 настоящего договора).

4.2.2. Обеспечить своевременное прибытие ведущих в место проведения Квеста.

4.2.3. Оказать услуги по организации и проведению Квеста лично или же с привлечением третьих лиц. В случае привлечения третьих лиц для исполнения договора, Организатор несет полную ответственность за их действия, как за свои собственные.

5. ОТВЕТСТВЕННОСТЬ СТОРОН

5.1. За невыполнение или ненадлежащее выполнение обязательств по настоящей публичной оферте Организатор и Клиент несут ответственность в соответствии с условиями настоящей оферты и действующим законодательством.

5.2. Организатор не несет ответственность за несоответствие объективных свойств предоставляемых Заказчику услуг субъективным представлениям Заказчика и/или представителей Заказчика.

5.3. Организатор не несёт ответственности за неисполнение или ненадлежащее исполнение обязательств по настоящему Договору в случае незапланированного изменения расписания музея/библиотеки, где проходит квест, без уведомления посетителей: на официальном сайте или другим, открытым и доступным способом.

5.4. Организатор не несет ответственности за нарушение условий настоящего договора, если такое нарушение вызвано действием обстоятельств непреодолимой силы (форс-мажор), включая: действия органов государственной власти, пожар, наводнение, землетрясение, другие стихийные действия, отсутствие электроэнергии и/или сбой работы компьютерной сети, забастовки, гражданские волнения, беспорядки, любые иные обстоятельства, не ограничиваясь перечисленным, которые могут повлиять на выполнение Организатором условий настоящей публичной оферты и ему неподконтрольные.

5.5. Организатор не несёт ответственности перед Клиентом, в случае невозможности осуществления Организатором принятых на себя обязательств, в том числе вследствие:

- несоблюдения Клиентом установленных требований к участию его лично и членов сформированной им группы в Квесте, в том числе требований, касающихся возрастных ограничений, ограничений по количеству участников Квеста, ограничений по физическому состоянию и состоянию здоровья в части недопустимости у участников Квеста состояний алкогольного и/или наркотического опьянения, а также заболеваний, препятствующих участию в Квесте, и иных ограничений, установленных Правилами игры,
- в случаях создания непреодолимых препятствий в результате действий органов власти или третьих лиц.

6. СРОК ДЕЙСТВИЯ ДОГОВОРА-ОФЕРТЫ

Договор вступает в силу с момента его заключения (акцепта оферты) и действует до исполнения Сторонами всех обязательств по нему.

10. РЕКВИЗИТЫ ОРГАНИЗАТОРА

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЁННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ГОРОДА ЛЕРМОНТОВА

ЦЕНТРАЛИЗОВАННАЯ БИБЛИОТЕЧНАЯ СИСТЕМА

Ленина ул., д. 20, г. Лермонтов,

Ст. европольский край, 357340

Тел.: (879-35) тел. 3-98-17 факс: 3-71-35

E-mail: biblerm@rambler.ru

ОГРН 1122651000097, ОКПО 30443976

ИНН/КПП 2629800358 / 262901001

По всем вопросам: Моисеева Ксения Сергеевна – заведующий инновационно-методическим сектором МКУ г. Лермонтова «ЦБС» 8-928-34-26-332.

Вейвер

Помимо договора публичной оферты, официального, нам нужно (или можно вместо договора) заполнить Вейвер. Вейвер – это тоже некоторое подобие договора публичной оферты, но более упрощённый, и заключается он уже после того как сформированы команды, если конечно команды не были сформированы заранее. Выглядит он примерно так:

Команда: _____ Дата
заполнения _____ 2021 г.



Командный Вэйвер

ВЫРАЖАЮ ЖЕЛАНИЕ принять участие в командной игре “Liber_Quest” и подписываю данный документ в качестве необходимого условия участия в названной игре. С правилами игры ознакомлен и полностью согласен следовать им. **Я СОЗНАЮ**, что игра в “Liber_Quest”

требует физического и умственного напряжения и может привести к значительным физическим нагрузкам. В случае несоблюдения правил, с которыми я полностью ознакомился и которые я полностью понимаю, возможны несчастные случаи со мною и другими игроками.

ПОДТВЕРЖДАЮ, что:

- Я полностью осведомлен о существовании риска для меня и других игроков в ходе игр.
- Я физически и морально подготовлен к участию в игре и к возможному напряжению в ходе этих игр.
- Я осведомлен о том, что выполнение любого задания возможно без нарушения законов и риска для жизни своей и окружающих.
- Я обязуюсь соблюдать все действующие правила и законы. В случае несоблюдения правил и законов буду нести личную ответственность за их нарушение.
- Я буду неотступно соблюдать все правила.
- Во время игр я никогда ни при каких обстоятельствах не буду умышленно создавать ситуации, которые могут причинить вред другим участникам либо организаторам.
- Я буду беспрекословно подчиняться всем указаниям и требованиям организаторов игр во время проведения данной игры.

НАСТОЯЩИМ Я ЗАЯВЛЯЮ, что отказываюсь от каких-либо материальных или иных претензий и требований, которые я могу выдвинуть по отношению к организаторам игры, владельцам собственности, где проводится игра и любым другим организаторам игр, а также по отношению к другим игрокам, которые могут причинить мне травму или иной физический или моральный ущерб.

Капитан команды:

<i>Nick</i>	<i>Ф.И.О.</i>	<i>Номер мобильного телефона</i>

Главный координатор:

<i>Nick</i>	<i>Ф.И.О.</i>	<i>Номер мобильного телефона</i>

Состав команды:

№	Nick	Ф.И.О. (полностью)	Дата рождения	Номер моб. телефона	Подпись
1.					
2.					

--	--	--	--	--	--

Подлинность подписей участников команды подтверждаю

Подпись и расшифровка подписи капитана команды

Правила:

Прежде чем начать игру выв должны оговорить правила игры, ВСЕ правила игры, ответить на все вопросы участников о ПРАВИЛАХ игры, так же оговорить, напомнить правила Техники безопасности!

Например правила могут быть такими:

- * состав команды: по 7-10 человек + сопровождающий (если это дети)**
- * у команды остаётся 1 телефон с функцией мобильного Интернета и возможностью выхода в Интернет**
- * каждая команда получает карту «локации» (местности/места) в которой проходит игра**
- * на каждой точке получается определённое количество баллов**
- * команда, получившая наибольшее количество баллов из возможных – побеждает**
- * команда, не соблюдающая правила, может потерять баллы, может быть оштрафована, может быть дисквалифицирована!**

Инструкция-договор участия в квесте _____команды _____.

Правила безопасности, соблюдение которых необходимо для прохождения квеста

Участники обязаны соблюдать правила и требования, установленные данным документом.

В случае несоблюдения или нарушения данных правил Организатор не несет ответственности за последствия, включающие в себя травмы участников, возникшие по вине участников игры.

Во время игры мы видим и слышим Вас, в случае сознательного нарушения правил прохождения квеста, администратор имеет полное право остановить игру и отстранить участников от её дальнейшего прохождения.

1. На прохождение квеста дается _____ минут (в зависимости от количества участников команды). Во время игры вы можете просить неограниченное количество подсказок, так же если мы видим, что вы не справляетесь, либо не успеваете, мы можем дать вам подсказку сами, в ваших же интересах.

2. Рекомендованное количество участников 4-5.
3. Ваша задача пройти все игровые зоны и выйти на финальную точку. Специальных знаний и навыков для этого не требуется. Чтобы победить, нужно будет решать головоломки, находить ключи, потайные ходы, открывать замки и двери, проявлять смекалку и сообразительность.

4. Мы будем Вам очень признательна за аккуратное обращение со всем реквизитом и оборудованием на квесте, а так же предупреждаем, что в случае поломки оборудования по вине участников квеста, игра будет остановлена. Недопустимо: трогать проводку, вентили отопления, огнетушитель, выкручивать лампочки, выламывать двери, проламывать стены, отрывать картины или другие предметы интерьера.

5. Использование мобильных телефонов, планшетов и другой электронной техники во время игры не рекомендуется. Все личные вещи должны быть оставлены участниками в камере хранения до начала игры. Просим отключить звук ваших мобильных телефонов, перед тем как вы уберете их в шкафчик.

6. Опоздание на игру не приветствуется. Если команда опаздывает на игру более чем на 25 минут, организаторы имеют право отменить её или перенести игру на другой день.

7. Не рекомендуется принимать участие людям, страдающим страхом нахождения в замкнутом пространстве, в условиях повышенного эмоционально-психического напряжения, а также при наличии заболеваний сердечно-сосудистой системы и нервно-психические расстройств и/или других медицинских показаний, ограничивающих их в воздействии повышенных эмоциональных стрессов. За возможные последствия при добровольном участии в квесте, лиц с возможными ограничениями по здоровью, Организатор ответственности не несет.

8. У нас запрещено курить, употреблять алкогольные напитки и наркотические вещества, распылять отравляющие или слезоточивые газы. К игре не допускаются лица в состоянии алкогольного и/или наркотического опьянения.

ПОСЛЕДНЕЕ И КРАЙНЕ ВАЖНОЕ ПРАВИЛО!!!

Игра подразумевает использование логического мышления, не пытайтесь использовать грубую физическую силу для выполнения заданий.

Данная инструкция является неотъемлемой частью правил игры, в которой вы принимаете участие.

Обращаем ваше внимание, что подпись, поставленная в договоре оферты или вейвере, означает, что вы внимательно прочли инструкцию и согласны с условиями договора.

Виды квестов:

Современные приключенческие игры

Отказ от сложных головоломок и долгих раздумий в пользу быстро сменяющихся действий способствовал играм такого рода в дальнейшей

популяризации этого жанра. Отличительной чертой данного направления является атмосферность, заставляющая игрока погрузиться с головой во вселенную игры, будь то таинственный дом, полный ужасов, заброшенная научная лаборатория или город-призрак.

Головоломки

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

Покинуть комнату

Основная цель игры этого поджанра — найти выход из запертого помещения.

Приключенческий боевик

Популярнейшей на сегодняшний день разновидностью приключенческих игр является жанр приключенческого боевика, сочетающий в себе выполнение задач, основанных на реакции и рефлексах игрока, с решением головоломок, традиционных для игр в жанре квеста.

Живые квесты

Например, сюжетные детективные игры на 10-30 человек с интригующим сюжетом и простыми правилами, проходящие в кафе, дома и т.п.

Здесь самое ценное — это информация.

Живой квест может быть разновидностью активной игры в городе или в помещении, направленной на выполнение различных задач в виде поисков места, предмета, кода/ключа, с преодолением физических препятствий и т.п.

Фотоквест – заключается в задании сделать как можно больше фото в тематике. Тематика может быть самая различная: фото животных (как живых, так и картинок), книг (например из серии ЖЗЛ, или синих), писателей (если это библиотека), какого-то определённого цвета (например сделать как можно больше фотографий где присутствуют предметы красного цвета), фото персонажей книг, и прочее.

Т.к. в библиотеке мало места, и негде разгуляться, нам подойдёт такой вид квеста, как **Живая головоломка**, где можно и поискать предметы, и подумать головой, и походить, не требуется транспорт, для всего сгодятся подручные средства.

Смысл, цели и задачи «живого» квеста

Смысл – развлечься и получить знания и удовольствие, проверить себя.

Цель

- * найти код/ключ, который поможет перейти к другому заданию
- * выполнить задание, чтобы получить баллы или время для суммированной победы.

Задача – играть честно, соблюдая правила, выполняя все задания.

Преимущества живого квеста в библиотеке

- Позволяет лучше познакомиться с библиотекой и ее фондами (возможно, с услугами), так как сценарий носит тематический характер и привязан к зданию и/или территории библиотеки.
- Интеллектуальные этапы позволяют вспомнить произведение, писателя и развить эрудицию и проявить находчивость.
- Квест в команде помогает лучше узнать друг друга в условиях необходимости принятия быстрых и адекватных решений.
- Спортивные и активные этапы позволяют совместно пережить эмоциональные всплески, что психологически сближает участников события.
- Игровые задания вызывают массу позитивных эмоций и радостных воспоминаний, способствуют развитию коммуникации участников.

Интересные факты: считается что основоположником живых уличных квестов считается Америка, после выхода в широкий свет фильма «ИГРА» с Майклом Дугласом и Шоном Пенном в 1997 году. Сюжет фильма таков, что главный герой должен пройти ряд испытаний чтобы попасть на празднование своего собственного дня рождения, такой подарок уготовил ему родной брат. Вот только испытания эти довольно сильно влияют на психику героя. Они его пугают, заставляя делать неожиданный выбор, но он идет до конца. Идея фильма в том, что герой не знает, что он играет и принимает игру за реальность. В нашем же случае, игроки намеренно вступают игру, чтобы погрузиться в атмосферу выдуманного сюжета, погрузиться в другую реальность, испытать новые эмоции, понять, на что они способны.

2. Методика организации и проведения квеста в библиотеке

Основной упор проведения мероприятия в библиотеке должен быть на книгу, чтение и первоисточник, а также на возможность добычи и использования найденной информации.

- Придумывается идея/тема.
- Готовится концепция и стратегия игры.
- Намечается примерный сценарий, легенда.
- Организационная группа, как правило, возглавляемая методистом, информирует о принятых решениях коллектив.
- Принимать участие в квесте, по возможности, должны все библиотекари (это сплачивает коллектив для решения единой задачи).
- На местах, в отделах сотрудники детализируют маршруты, предлагают своё развитие сюжета, варианты заданий.
- Задания должны быть многовариантные на различные возрасты, а также интеллектуальные, познавательные, ориентирующие, активноразвлекательные. Желательно не менее 3-х заданий на отдел.

Все предложения стекаются в Орггруппу / Организатору / ОРГу, которая редактирует их и объединяет в одно развитие действия, предлагая переходы от одной точки к другой.

Желательно провести несколько репетиций квеста для проверки маршрутов, возможной сложности прохождения заданий, на время их выполнения (чем мы сегодня и займёмся).

После проведения квеста - подведение итогов и «разбор полетов» для исправления ошибок в будущем.

2.1. Подготовка

- Использоваться должен КАЖДЫЙ «уголок» библиотеки.

- Продумывается оформление, в том числе, музыкальное, звуковое /шумовое, костюмы и пр.

- Готовятся карты /маршруты, задания, мастер-классы, реквизит. - Ставятся выставки (интерактивные, инсталляции, электронные) о выставка-портрет героя или автора

о выставка-погружение в эпоху, время действия сюжета

о выставка-викторина, выставка-игра о выставка–

подсказка о выставка-цитата о выставка-карта

- Проводится рекламная акция (СМИ, Интернет, печать – афиши, флаеры, индивидуальные приглашения).

- Приглашаются социальные партнеры, в том числе потенциальные (волонтеры).

- Ищутся возможные спонсоры.

Участники

организаторы

мастера /агенты/ хранители/ свое название (те, кто выдает и проверяет исполнение заданий)

команды (организованные или спонтанно созданные) или индивидуальные игроки

Опознавательные знаки

для организаторов – бейджи

для игроков – название команды, отличительный знак (повязка, значок, наклейки и т.д.) **Возможные призы:**

о спецпризы (от спонсоров) о книги, диски (по теме квеста)

о магниты, брелки, ручки, блокноты и т.п. (желательно отражающие тематику квеста или фирменные от библиотеки)

о может быть один большой приз на команду-победительницу, напр.: торт

Бонусы:

о новая книга вне очереди, книга из читального зала о фотографирование в костюмах, с героем и т.п.

Информация, фото и комментарии участников квеста могут быть опубликованы в СМИ без согласования с игроками / организаторами.

2.2. Сценарий

Сценарий объединяет сюжетными линиями точки, в которых выполняются задания, учитывая штрафы или бонусы для команд или отдельных игроков.

Некоторые идеи можно почерпнуть не только в живых квестах, но и в маршрутах и заданиях компьютерных игр, где в сюжете фигурируют библиотека или книги.

Выбирается образ/ тип прохождения игры:

- * театрализация
- * экскурсия
- * строго по маршруту / свобода выбора маршрута
- * комбинированный, объединяющий несколько вариантов

Тут стоит сказать что есть игры линейные (линейка), а есть игры нелинейные, хаотичные. Если в линейной игре команды проходят одно и тоже задание (одну и ту же точку) одновременно, или друг за другом, если игра например идёт на время, то есть шанс что одна команда может подсмотреть за другой. А если квест строится хаотично, то команды каждая двигается по своему маршруту, не соприкасаясь с другими командами, что немного усложняет задачу. Если вы хотите сделать квест, чтобы команды вообще никак не соприкасались между собой, то можно сделать им вообще разные задачи, вопросы, головоломки, маршруты и прочее, чтобы избежать подглядывания друг за другом.

Так что тут всё зависит только лишь от вашей фантазии.

Определяется сюжет игры, который может быть сквозным и/или объединен и/или героем, автором, событиями, хронологией времени, а также местом

Вариант: каждая точка может быть с локальным (отдельным) заданием/уровнем, объединенным лишь конечной целью (найти артефакты, получить бонус / баллы, собрать часть паззла и т.п.).

Готовятся задания:

интеллектуальные
(вопросы на знание текста в виде ребуса, кроссворда, головоломки, разгадки закодированного буквенного или числового текста и т.д.)
ориентировочные

(пройти по чему-либо, найти выход по карте, найти подсказку, напр.: в определенной книге, или место /здание /предмет на карте или в реале и т.п.)

- технические (собрать что-либо, напр., в технике оригами)
- спортивные (попасть в цель, добежать и т.п.)
- творческие (нарисовать, напр., персонаж)

- комбинированные (из разных предыдущих) Ограничение заданий только вашей фантазией.

Бонусное задание – необязательное, но дает дополнительные очки или время, если игра происходит на улице могут быть какие то вкусные поощрения, в виде пайка, бонусное задание не обязательно выполнять всей команде, можно отправить одного или двух игроков, пока остальная команда будет выполнять основное задание.

Бонусное задание может быть как творческое, так и интеллектуальное, физическое, спортивное и пр. Например: Выйти на улицу и сделать селфи со случайным прохожим, постучать в дверь КПП и подарить печенье, сделать комплимент продавщице и заснять это на камеру, найти и принести за 5 минут горсть ягод, шишек, чего угодно, фантазия неограниченна ничем. Главное, если вы будете привлекать посторонних людей, будь то продавец в ларьке, охранник КПП, и т.д., чтобы эти люди были осведомлены.

Подсказки – помощь в прохождении заданий могут быть

- в наводящих вопросах
- в ответе на дополнительные вопросы
- в ответе на загадки
- в ответе на страницах книги, по которой проводится квест
- в специально сделанных файлах/презентациях на компьютере
- (если совсем ничего не знают) – в Интернете

В дополнительных персонажах, созданных специально для подсказок

2.3. Проведение игры

Условия игры

- игра начинается одновременно для всех участников
- все имеют равные шансы на победу
- Перед началом игры обязательно напомнить о правилах техники безопасности (не бегать по лестницам, напр.) для усиления эффекта от прохождения игры по приключенческим квестам возможен приём, где каждый игрок перед началом игры ставит подпись, подтверждая тем самым, что он с регламентом ознакомлен и в ходе игры он сам несёт ответственность за себя, своё здоровье и благополучие.

- Старт игры начинается с озвучивания легенды, где уже могут быть подсказки, особенно это важно для исторических, литературных, географических и т.п. квестов.

Легенда квеста – это главная тематика, в которой будет проходить игра, все законы игры подчиняются легенде.

- Далее следует объяснение условий игры.

□ Объяснение движения по маршрутам или раздача маршрутных листов возможны различные варианты: зачетная книжка, карта, картинка для сбора пазла.

□ **Маршрут** должен соответствовать определенной теме:

о - исторический материал о - литературный о - маршрут по малоизвестным достопримечательностям города и т.д.

□ **Контроль** прохождения заданий/ уровней участниками на каждой точке - отметка в карте, путевом листе, карточке участника и т.п. – ставится время, балл и т.д. онлайн регистрация пройденного места и т.п.

□ Возможно применение **штрафных** санкций за нарушение маршрута, неукладывание во время прохождения точек и т.п.

□ **Штрафы** могут быть в виде дополнительных вопросов, исполнения заданий, начисление/отнимание очков и т.д.

□ **Финиш** возможен вариативный:

о появление последней команды на конечном пункте и дальнейший подсчет баллов, очков или времени о до окончания установленного времени

о появление первой команды, прошедшей весь маршрут и выполнившей

все задания правильно

□ Торжественное **Награждение** победителей и участников, выполнивших все условия и пришедших первыми или заработавших большее количество баллов и т.д. Награждение может быть как дипломами, медалями, так и сладкими призами, Пятёрками (если это школьники), продлением срока нахождения книг на руках (годовой абонемент например), и прочее.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ:

Ролевые игры, квест-игры и другие интерактивные формы массовой работы наиболее актуальны сегодня. Объясняется это просто – увиденное и услышанное человек запоминает на 50-60%, а то, в чем он принимал участие – на 90%. Сегодня нам необходим другой формат общения с читателем – более «живой» процесс общения. Именно интерактивные формы массовой работы позволяют активизировать читательскую и творческую заинтересованность реальных и потенциальных посетителей библиотеки, тем самым позволяя библиотеке приобрести более высокий статус в информационном и культурном пространстве, а также делает чтение более привлекательным.