

Муниципальное районное бюджетное учреждение культуры  
«Сальская межпоселенческая центральная библиотека»  
МЕТОДИЧЕСКИЙ ОТДЕЛ

Серия «Методические консультации»



**Квест:**  
**путешествие туда и обратно**

**Сальская межпоселенческая центральная  
библиотека**

347631, г. Сальск, ул. Ленина, 104.

Телефон: 7-37-99; 7-35-62.

E-mail: [biblio@salsk.donpac.ru](mailto:biblio@salsk.donpac.ru)  
<https://biblio-salsk.ru/>

Сальск  
2024

91.9: 74  
К 32

**Квест : путешествие туда и обратно / МРБУК «СМЦБ» ; сост. У. В. Тятенко, Н. В. Ермолова, М. И. Ануфриева, Е. П. Полумиева ; ред. В. Н. Гладкова. – Сальск, 2024. – 14 с. – (Методические консультации).**

Квест как форма мероприятия пользуется неослабевающей популярностью в среде детей и молодежи. Они становятся частью массовых городских праздников, библиотеки и дома культуры организуют их как отдельные мероприятия. Такую форму можно легко приурочить к значимым событиям и памятным датам, погрузиться с их помощью в книжную вселенную, добавить в них спортивные и творческие элементы.

Наши рекомендации предназначены для организации квестов в библиотеке, поскольку в библиотечных квестах значимую роль играет продвижение игры и чтения, другие учреждения культуры обладают большей свободой.

Желаем успехов!

*Отв. за вып.: директор МРБУК «СМЦБ» Е.И. Евсеенко*



**СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!**

Отчет о прошедшем мероприятии. Группа мероприятия нужна не только для продвижения. Не менее важно разместить в ней по окончании квеста фотографии и итоговую статью, а также рекламировать среди участников группу или хэштег мероприятия, чтобы они размещали в ней фотографии до того, как вы обработаете и выложите официальный фотоальбом. Своевременно выкладывая информацию, вы поддерживаете связи с постоянными посетителями вашей библиотеки и формируете интерес у тех, кто задумывается о посещении. Попросите участников оставить комментарии, не забывайте вовремя отвечать на них.

Если на мероприятие пришли ваши постоянные читатели, которых вы можете идентифицировать в соц.сетях, отметьте их на фотографиях, если вы знаете, что это не вызовет у них негативной реакции.

Список того, чего нужно избегать при продвижении квеста в соц.сетях:

- не нужно звать на мероприятие всех друзей из соц.сетей;
- отмечать людей на фото без их разрешения;
- игнорировать негативные отзывы, удалять комментарии.

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

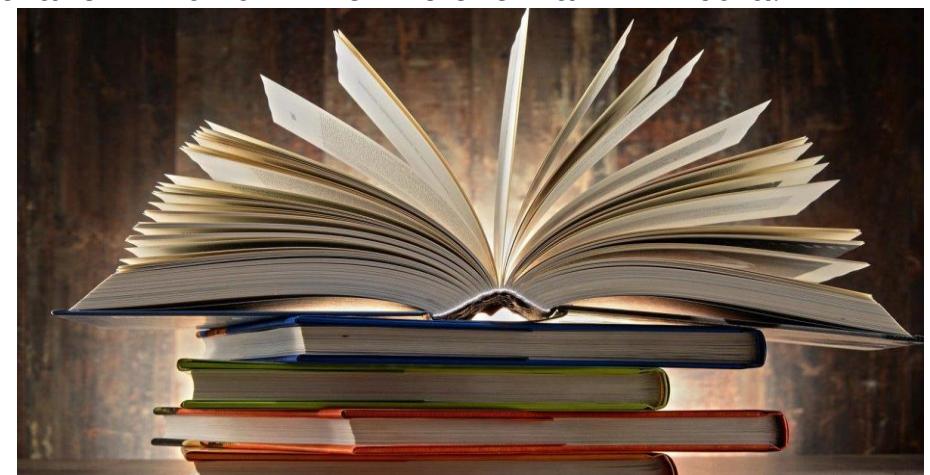
### 1. Организация рабочей группы

Подготовка квеста начинается с определения главного координатора и организации рабочей группы. Координатор готовит рабочий план, где прописывает все этапы.

Рабочая группа разрабатывает положение квеста или условия его проведения, где определяются правила игры, критерии оценки победителей, номинации, по которым планируется награждать команды.

### 2. Предварительная подготовка:

- Отбор литературы. При отборе книг следует учитывать цель квеста. Можно включить в сценарий произведения местных авторов, т.о. ввести региональный краеведческий компонент. Стоит определиться, требует ли сюжет квеста предварительного знакомства с книгой, или он будет выстроен так, чтобы участникам захотелось ознакомиться с книгой по окончании квеста.



- Определение круга участников. Формат квеста лучше всего подходит для молодежной аудитории (13-18 лет).

- Определение территории игры:

- помещение библиотеки;

- помещение библиотеки и объекты в шаговой доступности от нее;

- объекты за пределами библиотеки.

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

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

- Разработка правил квеста. В правилах необходимо определить требования к командам (возраст, количество участников), книги, которые помогут пройти маршрут, критерии определения победителей (быстрота прохождения маршрута, количество набранных баллов).

*В начале игры командам раздаются маршрутные листы, при помощи которых они передвигаются. «Точки» на маршруте определяются, исходя из текста книг. Это могут быть имена героев (например, если главную героиню романа зовут Света – точкой на маршруте может стать парикмахерская «Светлана» или магазин с таким названием) и др. На станциях участники отвечают на вопросы по прочитанным произведениям, выполняют задания и зарабатывают баллы. Команда, прошедшая весь маршрут и вернувшаяся на станцию назначения первой, зарабатывает дополнительные баллы.*

Анонс мероприятия с прикрепленной афишой рекомендуется разместить не только в шапке группы, но и закрепленным постом на стене, чтобы участники могли делать репосты на свои странички.

Создание рекламного видеоролика. Если вы планируете приглашать на квест значительное количество участников, рекомендуется создать рекламный видео ролик квеста.

Заполнение стены и фотоальбомов. Группа квеста должна содержать контент. Не стоит каждый день размещать чужие картинки, иначе ваша уникальная информация может потеряться.

Лучше сосредоточиться на пробуждении интереса потенциального участника к теме в целом, например, разместить индивидуальные афиши, фото подготовки и т.п. При этом, если вы найдете интересную информацию, глубже раскрывающую литературу, по которой создается квест, оставляйте ссылки на стене: это работает на привлечение внимание к книгам.

Приглашение участников. Помимо рассылки приглашений для участников группы вашей библиотеки рекомендуется приглашать участников из тематических групп по литературным вселенным, связанным с квестом. Для этого лучше лично писать модераторам групп, предлагая разместить на стене анонс квеста, даже если вы перед этим скинули анонс в «Предложить новость».

Кроме этого, размещайте анонс квеста в бесплатных группах объявлений о культурных событиях. Используйте ресурсы партнеров, волонтеров и групп-партнеров, чтобы они также разместили у себя рекламу вашего квеста.

точках маршрута, во втором случае проще сравнивать результаты разных команд.

Финиш квеста возможен вариативный:

- появление последней команды на конечном пункте и дальнейший подсчет баллов, очков или времени;
- до окончания установленного времени;
- с появлением первой команды, прошедшей весь маршрут и выполнившей все задания правильно.

### **Продвижение библиотечного квеста в социальных сетях**

Эта часть работы над квестом особенно актуальна, если вы планируете приглашать на квест новых потенциальных читателей, а не (только) организованные группы. Прежде, чем создавать группу/страницу мероприятия в социальной сети, необходимо составить анонс квеста, подготовить афишу и/или логотип. На начальном этапе продвижения, пока программа квеста окончательно неготова, можно ограничиться логотипом или заставкой для размещения на «аватарке» группы, а полноценную афишу выложить немного позже.

*Этапы продвижения в социальной сети:*

Создание группы мероприятия. В группе необходимо указать время и дату, краткое описание квеста, разместить «аватарку» и афишу. Обязательно написать контакты и условия участия в мероприятии. В ссылках можно указать сайт и группу библиотеки (если у вас есть группы в разных социальных сетях, рекомендуется указать их все).

### 3. Подготовка обязательного реквизита

При проведении квеста в библиотеке используется каждое помещение, подходящее для оформления локации и размещения команды. Продумывается в том числе музыкальное, звуковое/шумовое сопровождение, костюмы героев, окружающая их обстановка.

Книжные выставки к квесту могут быть самыми разными, их формат может быть связан с особенностью локации:

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

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

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

- спец.призы (от спонсоров и партнеров);
- книги (по теме квеста);
- магниты, брелоки, ручки, блокноты и т.п. (желательно, чтобы они отражали тематику квеста или были с логотипами библиотеки);
- один общий приз на команду-победительницу (торт, коробка конфет и т.п.).

#### 4. Создание сценария библиотечного квеста

В основе любого сценария лежит идея. Сначала это может быть только мысль о том, какой книге или теме будет посвящен квест. Затем формируется общая концепция.

Следующий важный этап в создании сценария – сбор информации и материала. Чтение или перечитывание книг, по которым делается квест, определение формата заданий и их разработка,

сбор информации о характерах персонажей и анализ всего вышеперечисленного. Без этого невозможно создание полноценного и грамотного сценария.

#### **Виды сюжета**

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

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

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

- Размещение в интернете итоговой статьи и фотографий квеста (на сайте библиотеки, в группе библиотеки в соц.сетях, в СМИ).

Важно обратить внимание на технику контроля за выполнением заданий и подсчетом баллов. Нужно определить, сколько баллов получают участники за выполнение заданий на контрольных точках и максимальное количество баллов, которое возможно заработать в течение квеста. Для определения баллов за творческие задания (например, сочинение стихов) должны быть критерии оценки за формальное соблюдение условий задания и оценка оригинальности, творческого мастерства. За нарушение маршрута, за отставание, нарушение правил техники безопасности возможно применение штрафных санкций, о которых также куратор делает отметку в маршрутном листе. Штрафы могут быть в виде дополнительных вопросов, начисления/вычета очков и т.д.

Варианты осуществления контроля:

- библиотекари, находящиеся на всех точках маршрута, оценивают результаты проходящих через них игроков;
- каждую команду участников на всей продолжительности маршрута сопровождает библиотекарь, суммируя результаты;
- согласовываются условия финиша и критерии выбора победителей.

Маршрутные листы, где проставляются оценки участникам, могут быть как на руках у команд, так и на руках кураторов точек маршрута. В первом случае наглядно видно, как работала команда на разных

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

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

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

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

## 6. Особенности проведения квеста

Проведение квеста, вне зависимости от тематики, включает несколько этапов:

- Общий сбор в назначенное время в назначенному месте. Повторный инструктаж для участников (правила игры, техника безопасности и т.п.).

- Прохождение командами маршрута и выполнение заданий.

- Общий сбор после прохождения маршрута и обозначение времени подведения итогов игры. Команды могут заканчивать квест в разное время, и

- если между окончанием квеста для первой пришедшей команды и окончательным подведением итогов проходит больше 10 -15 минут, нужно включить в программу элемент, позволяющий занять участников и не дать им скучать. Это может быть кофе-брейк, дополнительная игра, книжный обзор по тематике квеста или новых поступлений и т.д.

Подведение итогов и награждение победителей.

Как и в книге-первоисточнике, у сюжета квеста есть экспозиция (некая информация, полученная участниками до начала игры), завязка (событие, с которого начинается действие), основное действие (станции/точки и связанные с ними персонажи), кульминация (финальное испытание) и развязка (исход событий).

Экспозиция – это рассказ о каких-либо событиях, которые произошли до начала игры и являются причиной развития сюжета. Она не обязательно

должна быть представлена на самом мероприятии. Это может быть информация, которую участники получают из рекламы квеста: странички в соц.сетях, анонса на сайте библиотеки.

*Отсутствие экспозиции тоже может быть приемом. Например, неожиданно появившийся Белый Кролик, который побуждает ничего не подозревающих участников следовать за ним, ничего при этом не объясняя.*

Далее следует завязка – необходимый элемент любого сценария. По сути - это мотивация к началу игры. В театрализованных квестах завязка сюжета может быть оформлена в виде открывающей сценки, после которой команды расходятся по точкам или движутся за одним из персонажей (в случае линейного квеста).

При организации точек квеста необходимо учитывать два связанных друг с другом аспекта: характер персонажа и собственно само задание, а также их связь с темой и сюжетом. Здесь нельзя допускать нарушений логики литературного мира,

который вы создаете, иначе квест не будет выглядеть цельным.

### 5. Задания для квеста

Количество точек маршрута и сложность заданий зависит от цели игры и возраста игроков. Точек должно быть достаточно для того, чтобы полнее раскрыть тему квеста, сделать задания более интересными по виду. В то же время, точек и заданий не должно быть слишком много, чтобы участники не устали. Общая длительность квеста не должна больше

1-1,5 часов, а для прохождения заданий на точке маршрута рекомендуется отводить от 5 до 15 минут.

Виды заданий:



**Зашифрованное.** От участников требуется перевести некое сообщение, записанное в определенной знаковой системе. Это могут быть ребусы, стихи-перевертыши, тексты на Азбуке Морзе и т.д.

- **Спортивное.** Например, в квесте «Таинственный Хогвартс» участники могут играть в квиддич. Это могут быть задания, связанные с попаданием в цель, перемещением предметов и т.д.

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

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

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

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

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

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

Основные требования к финальному испытанию: