

По следам Шерлока Холмса
Литературно-детективный квест

В жанре детектива

Детектив – определенный вид художественной литературы, когда сыщик, пользуясь профессиональным опытом или особым даром наблюдательности, расследует, и тем самым аналитически реконструирует обстоятельства преступления, опознает преступника и во имя определенных идей осуществляет победу добра над злом. Настоящий детектив призван увлечь читателя, дать пищу пытливому уму, отработать логические операции, отточить наблюдательность и научить строить цепочки рассуждений. Без детектива человеку просто неинтересно жить. **Детектив – это литература плюс игра.** Определить преступника и обезвредить, стать героем – желают многие. Такую возможность предоставляет квест. Логика и еще раз логика, смелость, последовательность – вот обязательные качества для игрока.

Цель проведения квеста: популяризация чтения, формирование навыков работы с информационными ресурсами, реклама деятельности библиотеки и привлечение читателей.

Тема: игра-поиск по книге Артура Конан Дойла «Записки о Шерлоке Холмсе».

Цель игры: отгадать ключевую фразу, собрав улики при поиске скрипки, пропавшей из квартиры Шерлока Холмса (важного письма, исчезнувшего со стола Шерлока Холмса).

Стратегия игры: прохождение по маршруту «Детективная тропа», выполнение заданий.

Участники игры: в квесте участвует равное количество членов команд. Команды проходят одинаковые этапы и выполняют задания, но в разной последовательности, не пересекаясь на маршруте (например, две команды по 8-10 человек).

Агенты(модераторы,руководители, помощники): находятся на каждой станции, следят за правильностью выполнения заданий и выдают «УЛИКИ», отмечают маршрутный лист.

Время игры: 2 часа.

Место проведения:помещение библиотеки.

Авторы: М.В. Колгина, Л.А. Халкечева.

Начало игры. Читатели и гости располагаются в холле библиотеки. Гаснет свет. Полная темнота. Вдруг все замечают, что вдоль стены крадется человек в кепи, на плечах у него короткая накидка в клетку, в руках маленький чемоданчик (дипломат) и зажженный фонарик. Неожиданно включается свет, перед человеком появляются два полицейских.

- Именем закона Вы арестованы (надевают на него наручники). Отбирают чемоданчик, но не могут его открыть.
- Сообщите полиции секретный код замка.
- Я не знаю.
- Хорошо, мы догадаемся сами. Вы, судя по одежде, похожи на англичанина, скорее всего, код «АНГЛИЯ». Замок не открывается. Кто же здесь может помочь? Наверно, Скотланд-Ярд! Пробуют код «СКОТЛАНД-ЯРД». Ничего не получается. Вдруг откуда-то раздается голос Шерлока Холмса: «ЭЛЕМЕНТАРНО! ВАТСОН!».

Пробуют этот код,чемоданчик открывается. В нем находится книга Артура Конан Дойла «Записки о Шерлоке Холмсе». Полицейские отдают книгу ведущему и уходят вместе с задержанным.

Ведущий. Дорогие друзья! У нас в руках оказалась очень интересная книга известного английского писателя Артура Конан Дойла «Записки о Шерлоке Холмсе». Сегодня мы пройдем по следам самого знаменитого литературного сыщика – Шерлока Холмса!

Голос ведущего: Вот она, роковая минута! Вы слышите шаги на лестнице (раздается громкий звук чьих-то шагов), эти шаги врываются в вашу жизнь, но что они несут с собой – добро или зло, неизвестно...Я слышу его. Вот камень попал ему под каблук. Еще раз...еще...шаги все ближе, ближе...

(Звучит музыка Владимира Дашкевича «Увертюра» из фильма режиссера Игоря Масленникова «Приключения Шерлока Холмса и доктора Ватсона»). На экране появляется профиль сыщика Шерлока Холмса (или кадры из фильма).

Ведущий объявляет о начале **квеста «По следам Шерлока Холмса»**.

Описание и ход игры: Все желающие участвовать в квесте располагаются в холле библиотеки. Ведущий приветствует всех гостей. Зачитывается отрывок из книги Конан Дойла «Записки о Шерлоке Холмсе» (можно сделать мини-презентацию):

«Мой друг страстно увлекался музыкой; он был не только очень способный исполнитель, но и незаурядный композитор. Весь вечер просидел он в кресле, вполне счастливый, слегка двигая длинными тонкими пальцами в такт музыке. Хорошо было известно, с каким бездумным спокойствием отдавался он по вечерам своим импровизациям и нотам. Наблюдая за ним и видя, с какой полнотой душа его отдается музыке, чувствовалось, что тем, за кем он охотится, будет плохо» («Союз рыжих»).

Ведущий объясняет, что Шерлок Холмс не только любил музыку, но и сам прекрасно играл на скрипке. Случилось неожиданное – украли его любимую скрипку.

Суть игры: Мы все должны ему помочь, поэтому предлагаем организовать две команды, чтобы провести игру-поиск **«По следам Шерлока Холмса»**. Собрать определенные предметы и выполнить различные задания, чтобы найти скрипку Шерлока Холмса. После успешного выполнения задания команде выдается «УЛИКА» - отдельный слог фразы, которую необходимо собрать после прохождения 1 и 2 этапов: **«Люди делятся на тех, кто любит детективы, и тех, кто не признается в этом»**. (Ее можно заменить поиском открытки, разрезанной на части, пазла, какого-либо предмета, записки, отпечатков пальцев и т.д.). Собрав фразу, команда получает от агента ключ от комнаты, в которой находится скрипка, украденная из квартиры на Бейкер-стрит 221-б. Победителем окажется команда, первая нашедшая скрипку.

1 этап «Детективные агентства»

Ведущий определяет тему квеста, знакомит с правилами и порядком его проведения. Игроки делятся на 2 команды, вытягивая цветные бейджи. (Команды могут быть сформированы и заранее самими участниками игры). Каждая команда придумывает название «Детективного агентства», девиз, эмблему и выбирает капитана. **Цель команд:** пройти по маршруту **«Детективная тропа»**, собрать фразу из «улик» и найти украденную скрипку.

Для прохождения 1 этапа каждой команде отводится отдельное помещение. На столе цветная бумага, скотч, ножницы, маркеры, клей, скрепки. Капитан распределяет роли в команде: сборщик улики, криминалист, аналитик и т.д. После подготовки команды представляют себя и получают маршрутный лист. На прохождение первого этапа дается 20 минут (10 минут на подготовку и по 5-10 минут на представление каждой команды).

2 этап «В поисках улики»

Динамичная и азартная игра по станциям. Время 1-1,5 часа. Каждая команда движется по **«Детективной тропе»** согласно маршрутному листу, выполняя задания на каждой станции. Если задание не выполнено, команда имеет право перейти на следующую станцию, с дальнейшим возвратом для

повторного выполнения пропущенного задания. В случае отсутствия ответа при повторной попытке «УЛИКА» не выдается.

3 этап. «Звуки скрипки».

Подведение итогов. Награждение. Вручение удостоверения лучшего детектива игрокам. (Приложение № 7). Просмотр «Песни гениального сыщика» из фильма «Бременские музыканты». Время 15-20 минут.

В ПОИСКАХ УЛИК

СТАНЦИЯ 1. Знакомство: Литературный вернисаж.

Задание 1. Игроки получают задание на карточке или со слов ведущего:

Автором знаменитых произведений о Шерлоке Холмсе и Докторе Ватсоне является известный английский писатель Артур Конан Дойл. Рассказы и повести об этом бессмертном герое богаты выдумкой, точной и легкой манерой изложения, а сам герой – идеал рыцарственного борца со злом, воплощенном в преступлении. А что мы знаем о самом авторе? Вам представлен **Литературный вернисаж** с портретами известных писателей – мастеров детективного жанра. (Подобрать портреты писателей – мастеров детективного жанра: Рекс Стаут, Агата Кристи, Ян Флеминг, Эдгар По, Стэнли Гарднер, Жорж Сименон, Гилберт Честертон, Умберто Эко, Борис Акунин и др.). Необходимо найти портрет Артура Конан Дойла. Предоставляется 2 попытки и одно право на ошибку.

Задание 2. Артур Конан Дойл был очень интересным, увлекающимся и разносторонне образованным человеком. На стенде представлены факты из жизни писателя, из которых вам необходимо выбрать те, которые действительно относятся к его биографии.

1. В 1902 году Артуру Конан Дойлу было присвоено рыцарское звание и титул «сэр» (да)
2. Это он придумал скафандр (нет)
3. Конан Дойл был участником Англо-Бурской войны (да)
4. Он открыл Берингов пролив (нет)
5. Отличный спортсмен, увлекался боксом, футболом (да)
6. Отменный бильярдист (да)
7. Он – один из проектировщиков Суэцкого канала (нет)
8. Один из первых организаторов авторалли (да)
9. Работал библиотекарем в Эдинбургском университете (нет)
10. Первый испытатель мопеда (да)
11. Ему принадлежит идея о прокладке туннеля под проливом Ла-Манш (да)
12. Изобретатель парашюта (нет)
13. Служил в полиции Скотланд-Ярда (нет)
14. Шерлок Холмс – член Британского королевского общества химии (Да, это произошло в октябре 2002 года, генеральный секретарь общества заявил: «Это был великий человек, использовавший свой ясный ум, отвагу и достижения науки в борьбе со злом»)

Если количество правильных ответов преобладает, команде вручается «УЛИКА». Если задание не выполнено, команда имеет право перейти на следующую станцию, с дальнейшим возвратом для повторного выполнения пропущенного задания. В случае отсутствия ответа при повторной попытке «УЛИКА» не выдается.

СТАНЦИЯ 2. ПЕСТРАЯ ЛЕНТА

Команде вручается конверт с отрывком из рассказа Артура Конан Дойла:

«Работая из любви к своему искусству, а не ради денег, Холмс никогда не брался за расследование обыкновенных, банальных дел; его всегда привлекали только такие дела, в которых есть что-нибудь необычайное, а порою даже фантастическое. Я не знал большего наслаждения, как следовать за Холмсом во время его профессиональных занятий и любоваться его стремительной мыслью. Порою казалось, что он решает предлагаемые ему загадки не разумом, а каким-то вдохновенным чутьем, но на самом деле все его выводы были основаны на точной и строгой логике» («Пестрая лента»).

ЗАДАНИЕ. По оставленным преступником предметам (шляпа, кепка, шарф, перчатки, сумка, трость, телефон, планшет, письмо, визитка и др.; можно взять 2-3 предмета) составить его психологический портрет (пол, род занятий, возраст, черты характера, увлечения и т.п.).

После выполнения задания команде вручается «УЛИКА»

СТАНЦИЯ 3. ПЯТЬ ЗЕРНЫШЕК АПЕЛЬСИНА

Команде вручается конверт с отрывком из рассказа Артура Конан Дойла:

«Ватсон, в ранние годы нашей дружбы вы очень точно определили границы моих знаний. Да, – ответил я смеясь, – это был необыкновенный документ. Я помню, что философия, астрономия и политика стояли под знаком нуля. Познания в ботанике – колеблющиеся, в геологии – глубокие, поскольку дело касается пятен грязи из любого района в пределах пятидесяти миль вокруг Лондона; в химии – эксцентрические; в анатомии – разрозненные; в области уголовной литературы и судебных отчетов – исключительные, при этом скрипач, боксер, владеет шпагой, юрист («Пять зернышек апельсина»).

ЗАДАНИЕ. В тексте выделены слова. Необходимо найти четыре предмета, характеризующих увлечения Шерлока Холмса: скрипач – НОТЫ, бокс – БОКСЕРСКУЮ ПЕРЧАТКУ, фехтование – ШПАГУ, юрист – СБОРНИК ЗАКОНОВ.

Можно использовать две подсказки:

Первая подсказка – текст написан задом наперед (или запись сделана с зеркальным отражением).

Вторая подсказка - «Пазл» (собрать пазл, на обороте которого написано место нахождения предмета).

Можно не использовать подсказки. После выполнения задания команде выдается «УЛИКА».

СТАНЦИЯ 4. ОБРЯД ДОМА МЕСГРЕЙВОВ

Команде вручается конверт с отрывком из рассказа Артура Конан Дойла:

«В характере моего друга Холмса меня часто поражала одна странная особенность: хотя в умственной работе он был точнейшим и аккуратнейшим из людей, во всем остальном это было самое беспорядочное существо в мире, и его привычки могли свести с ума любого человека, живущего с ним под одной кровлей. Когда я вижу, что человек держит свои сигары в ведерке для угля, а письма прикалывает перочинным ножом к деревянной доске над камином, мне начинает казаться, будто я образец всех добродетелей. Я всегда считал, что стрельба из пистолета возможна только под открытым небом. Когда у Холмса появлялась охота стрелять, он, усевшись в кресло, начинал украшать стену вензелем, выводя его с помощью пуль» («Обряд дома Месгрейвов»).

ЗАДАНИЕ. Необходимо с помощью фломастера исписать лист ватмана на рабочей доске или стене инициалами Ш.Х. (Шерлок Холмс). Задание выполняется на время (1-2 минуты) одним игроком, выбранным командой. (Возможны варианты: необходимо вырезать инициалы из бумаги, задание выполняется на время всей командой).

Если задание выполнено, выдается «УЛИКА».

Дополнительный вариант.

Задание. С помощью игрушечного пистолета необходимо, сидя в кресле, «нарисовать» вензель Ш Х (Шерлок Холмс) на рабочей доске или стене.

На выполнение задания дается ограниченное время: 3-5 минут. Если задание выполнено успешно, команде выдается «УЛИКА».

СТАНЦИЯ 5. ТАИНСТВЕННЫЕ ЗНАКИ

Команде вручается конверт с отрывком из рассказа Артура Конан Дойла:

«Не так уж трудно построить серию выводов, в которой каждый последующий простейшим образом вытекает из предыдущего. Если после этого удалить все средние звенья и сообщить слушателю только первое звено и последнее, они произведут ошеломляющее, хотя и ложное впечатление. Конечно, – сказал Шерлок Холмс, – всякая задача оказывается очень простой после того, как вам ее растолкуют. А вот вам задача, еще не решенная. Посмотрим, как удастся вам с ней справиться» («Пляшущие человечки»).

Задание №1. Тренировка интеллекта. Чтобы успешно справиться с главным заданием, попробуйте расшифровать это сообщение:

94НН03 С006ЩЗННЗ ПОК4ЗЫ8437, К4КНЗ У9Н8Н7ЗЛЬНЫЗ 8ЗЩН МОЖ37 9ЗЛ47Ь Н4Ш Р4ЗУМ!
8ПЗ47ЛЯЮЩНЗ 8ЗЩН! СН4Ч4Л4 Э70 БЫЛО 7РУ9НО, НО СЗЙЧ4С Н4 Э70Й С7Р0КЗ 84Ш Р4ЗУМ ЧН7437 Э70
4870М47НЧЗСКН, НЗ 349УМЫ84ЯСЬ 06 Э70М. ГОР9НСЬ! ЛНШЬ ОПР39ЗЛЗННЫЗ ЛЮ9Н МОГУ7 ПРОЧН747Ь
Э70!

ОТВЕТ. Данное сообщение показывает, какие удивительные вещи может делать наш разум! Печатающие вещи! Сначала это было трудно, но сейчас на этой строке ваш разум читает это автоматически, не задумываясь об этом. Гордись! Лишь определенные люди могут прочитать это!

Задание №2. Вопрос на эрудицию и смекалку. Для этого необходимо правильно ответить на три вопроса из шести. Если ответы не найдены, команда уже не имеет права для повторного выполнения задания.

Бонус – вопрос:

1. Карась, плотва, сельдь, лосось, треска, окунь, форель, кефаль. Какая рыба здесь лишняя? (Ответ: окунь. В этом слове 5 букв, во всех остальных – по 6 букв).
2. В каком случае шестеро детей и две собаки, забравшись под маленький зонтик, не намочнут? (Ответ: Если не будет дождя).
3. Однажды глава города отправил письмо Председателю санитарной комиссии, который был в отъезде: «Холера идет на убыль. Буду рад, если горожане передохнут». Председатель отправил телеграмму, потребовав уточнения. Какого? (Ответ: На каком слове ударение в слове «передохнут»).
4. Одному глухому человеку, который ставил забор, понадобилась пила. Он пришел в лавку, где продавались скобяные изделия. Как он смог объяснить продавцу, что ему нужна пила? (Ответ: Глухой человек просто сказал: «Я хочу купить пилу»).
5. Каким уникальным свойством обладают числа 3 и 11? (Ответ: Число 3 состоит из трех букв, а число 11 – из одиннадцати).
6. Писатель Борис Полевой, редактируя журнал «Юность», иногда ставил на полях число 22. Что он хотел этим сказать? (Ответ: Перебор. Это связано с карточной игрой, число 21 означает очко. Если число больше, это перебор.)

В случае правильного ответа игрокам выдается «УЛИКА». Если ответы не найдены, команда уже не имеет права для повторного выполнения задания.

СТАНЦИЯ 6. МОРСКОЙ ДОГОВОР

Команде вручается конверт с отрывком из рассказа Артура Конан Дойла:

«...Холмс прошел мимо кушетки к открытому окну, приподнял опустившийся стебель... И полюбовался тончайшими оттенками. Эта сторона его характера мне еще не была знакома – я до сих пор ни разу не видел, чтобы он проявлял интерес к живой природе.

*– Мне кажется, что своей верой в Божественное провидение мы обязаны цветам. Все остальное – наши способности, наши желания, наша пища – необходимо нам в первую очередь для существования. Но этот цветок дан нам сверх всего. Запах и цвет (**название цветка**) украшает жизнь, а не является условием существования. Только божественное провидение может быть источником прекрасного. Вот почему я и говорю: пока есть цветы, человек может надеяться...»*
(«Морской договор»).

ЗАДАНИЕ. Какому цветку так доверял Шерлок Холмс? Отгадать название цветка. (Ответ: роза)

Можно использовать подсказку: найти на полке книгу Конан Дойла с рассказом «Морской договор», прочитать рассказ.

После правильного выполнения задания команде выдается «УЛИКА».

СТАНЦИЯ 7. ПЛЯШУЩИЕ ЧЕЛОВЕЧКИ

Команде вручается конверт с отрывком из рассказа Артура Конан Дойла:

«Шерлок Холмс разложил перед собой бумажки с пляшущими человечками и углубился в вычисления. В течение двух часов покрывал он страницу за страницей цифрами и буквами. Когда дело шло на лад, он начинал напевать и насвистывать, когда же он становился в тупик, он подолгу сидел с нахмуренным лбом и блуждающим взглядом. В этих странных рисунках, бесспорно, заключен какой-то смысл.

– Я превосходно знаком со всеми видами тайнописи и сам являюсь автором научного труда, в котором проанализировано сто шестьдесят различных шифров, но этот для меня новость».



ЗАДАНИЕ. Прочитать зашифрованную фразу «ПРЕСТУПНИК БЛИЗКО» с помощью шифрового ключа(образец шифра взять из рассказа «Пляшущие человечки»). Это шифр подстановки (используется русский алфавит из 33 букв, где каждой русской букве соответствует знак пляшущего человечка). Чтобы получить ключ к шифру, необходимо решить логические задачи.

Логическая задача № 1. В комнате находится Эрудит и его 5 братьев. Каждый занят каким-либо делом. Один играет на фортепиано, второй читает книгу, третий из братьев играет в шахматы, четвертый смотрит телевизор, пятый – решает кроссворды. А чем занят Эрудит?

Ответ: Игрет с третьим братом в шахматы.

Логическая задача №2. Как вы думаете, что ваши друзья и знакомые используют чаще, чем вы, но это является вашей собственностью?

Ответ: Ваше имя. Друзья и знакомые используют его чаще, чем вы.

Логическая задача № 3. Продолжите следующую последовательность букв: Я, Ф, М, А, М, И, И, А...

Ответ: Следующая буква С. Здесь использована последовательность первых букв в названии месяцев года (январь, февраль, март и т.д.).

После решения логических задач выдается ключ для отгадывания шифра. Когда записка будет расшифрована, команда получает «УЛИКУ».

СТАНЦИЯ 8. СОБАКА БАСКЕРВИЛЕЙ

Команде вручается конверт с отрывком из рассказа Артура Конан Дойла:

«Я выяснил, что кое-кто из местных жителей видел на болотах некое странное существо, в точности соответствующее описаниям баскервильского демона и не похожее ни на какое другое животное, известное науке. Все видевшие его утверждали в один голос: это страшный светящийся призрак непомерной величины. Все рассказывают о чудовищном привидении, почти слово в слово повторяя описание того пса, о котором говорится в легенде. Верьте мне, мистер Холмс: во всей нашей округе царит ужас, выходить на болото ночью никто не отваживается, разве только самые отчаянные смельчаки» («Собака Баскервилей»).

ЗАДАНИЕ. Найти собаку Баскервилей в библиотеке. (Необходимо подготовить игрушечную собаку, сделать ей большие светящиеся глаза и надежно спрятать в комнате). Поиск ведется в помещении без освещения.

Можно заработать 2-3 подсказки, если:

- назовете самые известные рассказы Конан Дойла о Шерлоке Холмсе и докторе Ватсоне (не менее пяти); («Союз рыжих», «Скандал в Богемии», «Пестрая лента», «Собака Баскервилей», «Пять зернышек апельсина», «Пляшущие человечки», «Шесть Наполеонов», «Голубой карбункул» и др.);
- назовете самых известных авторов мировых детективов (Рекс Стаут, Агата Кристи, Ян Флеминг, Эдгар По, Стэнли Гарднер, Жорж Сименон, Гилберт Честертон, Умберто Эко, Борис Акунин и др.)

Подсказки:

1. **Фонарь детектива** (Волшебный луч, Таинственный свет) – на 2-3 минуты игрокам дается электрический фонарик для поиска собаки Баскервилей.
2. **Следы.** Показывают игрокам следы лап собаки, обрисованные мелом на полу, указывающие правильное направление поиска.
3. **Вектор поиска.** Указывается направление поиска (стрелки мелом на полу или на стенах, можно просто изображение злой или страшной собаки).

После выполнения задания выдается «УЛИКА».

3 этап. «ЗВУКИ СКРИПКИ»

После прохождения всех станций команда находит комнату, где скрываются преступник вместе со скрипкой. Побеждает та команда, которая сделает это быстрее других. Все возвращаются в главный холл библиотеки, где и происходит подведение итогов и выдача Удостоверений лучшего детектива. Можно закончить игру презентацией («Элементарно! Ватсон!», «Ах! Детектив, детектив, детектив...», «Просто УЖАС!!!», «Детям до 16...», «Страсти по детективу») или песенкой гениального сыщика из мультфильма «Бременские музыканты».

Удостоверение лучшего детектива

(Вручается каждому участнику команды-победительницы или всем игрокам)

Настоящее удостоверение вручается (____имя____) за смелость, находчивость, состязательность и дружеское соперничество в детективно-литературном квесте «По следам Шерлока Холмса». Данный документ дает право читать как можно больше хорошей литературы, в том числе детективов, привлекать к чтению своих друзей и знакомых и собирать «улики» на тех, кто не читает. А также дает возможность беспрепятственно проходить в любые отделы и неограниченно пользоваться всем книжным фондом библиотеки.

Директор детективного агентства

«**НАХОДИ! ПОБЕЖДАЙ! УЧАСТВУЙ!**»

Шерлок Холмс

Секретарь

Доктор Ватсон

ЧЕМ ЗАНЯТЬ ГОСТЕЙ?!

Чем занять гостей, которые не участвуют в командном соревновании? Прежде всего, к их услугам различные выставки, интерактивные стенды (см. Приложения). Можно пригласить всех желающих в «**Клуб джентльменов**» для игры в шахматы, шашки или настольные игры.

Провести викторину «**Английские фанты**» на знание культуры и литературы Великобритании. Предложить участие в конкурсе «**Лаборатория токсиколога**»: имеется ряд жидкостей, различных по цвету и запаху, необходимо из них выбрать неядовитые, которые можно употребить человеку. В случае правильного ответа победитель награждается призом (вкусный напиток, обязательно в бутылке: чистая вода, лимонад, сок). Пригласить гостей в «**Гостиную миссис Хадсон**» предложить английский чай, угощение. Кроме того, все гости получают в подарок «**Письма Артура Конан Дойла к читателю XXI века**»: запечатанные большие конверты, в которых находится набор буклетов о творчестве писателя, книжные закладки, записная книжка с цитатами из его произведений. В качестве поощрительных призов гостям можно вручить **пакетики** овсянки с написанными на нем словами: «**Овсянка, сэр**».

Дополнительные материалы:

Приложение 1. Стенд-плакат: по страницам биографии сыщика

МЫСЛИ ШЕРЛОКА ХОЛМСА ВСЛУХ ИЛИ ВСЕ, ЧЕГО ВЫ НЕ ЗНАЛИ И БОЯЛИСЬ СПРОСИТЬ

Моя сфера деятельности – прошлое и настоящее. Что человек собирается делать в будущем, это я не берусь решать.

Вся моя жизнь – сплошное усилие избежать тоскливого однообразия наших будней. Маленькие загадки, которые я порой разгадываю, помогают мне достигнуть этой цели!

Расследование преступлений – точная наука, по крайней мере, должна ею быть.

Если отбросить все совершенно невозможное, то именно то, что останется – каким бы невероятным оно ни казалось, - и есть истина!

Я никогда не гадаю. Очень дурная привычка: действует губительно на способность логически мыслить.

Вы видите все, но не даете себе труда поразмыслить над тем, что вы видите!

Умение проникать взором за маскировку – основное качество сыщика.

Чем нелепее и грубее кажется вам какая-нибудь деталь, тем большего внимания она заслуживает. Те обстоятельства, которые на первый взгляд лишь усложняют дело, чаще всего приводят вас к разгадке. Надо только как следует, а не по-дилетантски, разобраться в них.

Хорошо зная историю криминалистики, я почти всегда могу указать, где ошибка. Все злодеяния имеют большое семейное сходство, и если подробности целой тысячи дел вы знаете, как свои пять пальцев, странно было бы не разгадать тысячу первое.

МЫСЛИ О ШЕРЛОКЕ ХОЛМСЕ

- ❖ Холмс обладал удивительной способностью отрешаться от мыслей о делах. Он весь ушел в созерцание полотен бельгийских художников и ни разу не вспомнил о странной истории.
- ❖ Уединение и покой были необходимы Холмсу в часы напряженной умственной работы, когда он взвешивал все мельчайшие подробности дела, строил одну за другой несколько гипотез, сравнивал их между собой и решал, какие сведения существенны и какими можно пренебречь.
- ❖ В тех редких случаях, когда мне приходилось слышать его смех, я знал, что это всегда предвещает какому-нибудь злодею большую беду.
- ❖ Одним из недостатков Шерлока Холмса было то, что он никогда и ни с кем не делился своими планами вплоть до их свершения. Такая скрытность объяснялась отчасти властной натурой этого человека, любившего повелевать окружающими и поражать их воображение, отчасти профессиональной осторожностью, не позволявшей ему рисковать без нужды.

Приложение 2. Оформление зала

Рекомендации: развесить по стенам портреты известных литературных сыщиков, снабдив их интересными подписями. Можно рядом с портретами разместить и книги, где действуют эти герои. Другой вариант: сделать отдельную интерактивную выставку-портрет, где гости сами угадывают сыщика-детектива, называют его автора и книги.

Самые известные сыщики и детективы в литературе

- ❖ **Шерлок Холмс** - знаменитый лондонский частный сыщик, живущий на Бейкер-стрит и созданный Артуром КонанДойлем. Владелец идеально отработанного дедуктивного метода.
- ❖ **Огюст Дюпен** - сыщик, созданный известным американским писателем Эдгаром По. Детектив Дюпен появляется в трёх рассказах: «Убийство на улице Морг», «Тайна Мари Роже», «Похищенное письмо».
- ❖ **Эркюль Пуаро** – детектив-интеллектуал, эгоцентричный невысокий человек с яйцеобразной головой, персонаж детективных романов Агаты Кристи.
- ❖ **Миссис Марпл** - пожилая старая дева, персонаж детективных повестей и романов Агаты Кристи, любящая совать нос не в свои дела и расследовать интересные преступления.
- ❖ **Отец Браун** - маленький католический священник с непримечательной внешностью, но острым умом и умением понять психологию другого человека. Герой детективных рассказов Г.К. Честертона,
- ❖ **Комиссар Мегрэ** - герой популярной серии детективных романов и рассказов Жоржа Сименона, мудрый полицейский с неизменной трубкой в зубах.
- ❖ **Перри Мэйсон** - адвокат, представляющий своих клиентов в суде, и, одновременно, расследующий преступления. Персонаж произведений Эрла Стэнли Гарднера.
- ❖ **Ниро Вульф** - эксцентричный частный детектив-толстяк, персонаж детективных романов Рекса Стаута. Весьма педантичен и расследует преступления, не выходя из дома.
- ❖ **Майор Пронин** - герой произведений Льва Овалова, а также советских анекдотов. Собирает образ советского милиционера-чекиста.

- ❖ **Эраст Фандорин** - герой цикла повестей, романов и рассказов Бориса Акунина. Аристократичный интеллигентный человек. Весьма благороден и удачлив. Настоящий джентльмен.
- ❖ **Порфирий Петрович** - герой романа Федора Достоевского «Преступление и наказание», пристав следственных дел. Тонкий психолог, вычисливший Родиона Раскольникова.
- ❖ **Джеймс Бонд** – знаменитый агент 007, впервые появившийся в шпионских романах английского писателя Яна Флеминга. Экранизации о Бонде, секретном агенте на службе Её Величества, пользуются огромным успехом на протяжении уже полувека.
- ❖ **Нат Пинкертон – король сыщиков.** Чуть больше ста лет назад Нат Пинкертон был едва ли не самым популярным литературным героем. Говорят, что такой сыщик существовал и в жизни. И этому есть объяснение. Шерлок Холмс пользовался мировой славой, но уж слишком недостижимым и интеллигентным он был. А тут ничем не примечательный частный нью-йоркский детектив, о котором анонимными авторами было написано сотни рассказов. В Россию Нат Пинкертон попал из Германии в 1907 году после того, как там успешный издатель Генрих Эйхлер, по примеру американцев, наладил выпуск занимательных историй в ярких обложках. Права на их издание выкупило петербургское издательство и стало издавать книжки о великом сыщике.

Другим вариантом использования данного материала может стать **книжная выставка «Короли сыска»**. Эпиграфом к выставке может послужить цитата: «Нет ничего более неясного, чем очевидный факт».

Приложение 3.

Интерактивный стенд-оценка. Поставить знак плюс или оценку по 5-балльной системе каждому анекдоту. В конце игры выбирается квест-анекдот или анекдот дня (вечера).

АНЕКДОТЫ

- Бэрримор! Что у нас сегодня на завтрак?
- Овсянка, сэр.
- А почему не солянка?
- Подлянка, сэр!

- Зачем мы так быстро едем, Холмс?
- Элементарно, Ватсон. Я плохой шофёр, тороплюсь домой, пока никого не сбил.

Холмс, Ватсон, Бэрримор и сэр Генри побежали ловить беглого каторжника Селдона. Холмс спрашивает:

- Ватсон, у вас что с собой?
- Хлыст.
- Сэр Генри, а у вас?
- Револьвер.
- Бэрримор, а у вас?
- Овсянка, сэр!

Шерлок Холмс и Ватсон гуляют по долине. Вдруг раздаются дикие вопли.

- Холмс, это воет собака Баскервилей?
- Нет, Ватсон, это сэра Генри кормят овсянкой.

Пошёл как-то раз доктор Ватсон за грибами и ничего не нашёл. Приходит домой весь расстроенный, пожаловался Холмсу и попросил объяснить причину неудачи. Холмс ответил:

- Элементарно, Ватсон! Не сезон сейчас - февраль на дворе.

- Скажите, Бэримор, что это за леденящий душу вой?
- Собака Баскервилей, сэр...
- А вот это... вот... слышали?! Что это за ужасные звуки?
- Кошка Баскервилей, сэр...
- Бэримор, а почему вдруг сейчас наступила мрачная и зловещая тишина?!
- Рыба Баскервилей, сэр...

Шерлок Холмс и доктор Ватсон гуляют вечером по Бейкер-стрит и вдруг слышат, как кто-то зовет на помощь.

- Холмс, вы слышали? Может, пойдём и выясним в чем дело?
- Зачем? Завтра узнаем все из утренней "Таймс".

Разгадана тайна скрипки Шерлока Холмса: тихими зимними вечерами ее звуки разносились по ночному Лондону, и от этого у хулиганов отнимались ноги, у грабителей опускались руки.

- Бэримор, что у меня хлюпает в ботинке?
- Овсянка, сэр.
- Овсянка? А что она там делает?
- Хлюпает, сэр.

Холмс сидит с трубкой во рту и читает газету:

- Ватсон, вы можете себе представить, что для изготовления кисточек ежегодно требуется две тысячи верблюдов?
- Это просто поразительно, Холмс, чему только не научат животных в наши дни.

Холмс спрашивает у Ватсона:

- Меня очень интересует, что надо сделать, чтобы прокормить наш народ? Больше сеять или больше сажать?
- Меньше есть, сэр!

Холмс и доктор Ватсон склонились над трупом собаки Баскервилей:

- Холмс, почему ее видно в темноте?
- Элементарно, Ватсон! ПедиГри – ваша собака светится здоровьем!

Холмс и Ватсон собираются в путешествие. Холмс посылает друга посмотреть на термометр. Вернувшись, Ватсон докладывает: «Висит».

- Холмс, ну как вы догадались, что убитый шел из поликлиники?
- Бахилы! Ватсон! Бахилы!

Приложение 4. Новостной листок или газета.

Рекомендации: Можно выпустить в виде газеты-листочка, которые продает мальчик-газетчик: Новости Бейкер-стрит, господа! Всего за шиллинг (рубль)!!!

«Новости с Бейкер-стрит»

22 мая 1859 года родился знаменитый шотландский и английский писатель Артур КонанДойль.

Произведения, посвящённые приключениям лондонского частного сыщика **Шерлока Холмса** - признанная классика детективного жанра.

- ✓ На создание образа Шерлока Холмса **КонанДойля** вдохновил его сослуживец - доктор **Джозеф Белл**, который работал в королевском госпитале Эдинбурга. Среди прочего, Белл отличался способностью делать тонкие умозаключения из мельчайших наблюдений.
- ✓ «Холмсиана» не ограничивается одними рассказами и повестями КонанДойля. Авторами книг о похождениях гениального сыщика были сын писателя Эдриэн, Айзек Азимов, Нил Гейман, Марк Твен и Стивен Кинг.
- ✓ В рассказах о Шерлоке Холмсе Конан Дойль описал многие методы криминалистики, которые в то время были неизвестны полиции. После выхода произведений КонанДойля дедуктивный метод стал использоваться криминалистами по всему миру. В начале XX века криминальная полиция Египта ввела произведения писателя в обязательную программу экзамена для следователей.
- ✓ Фраза "**Элементарно, Ватсон!**", которую мы привыкли ассоциировать с Шерлоком Холмсом, ни разу не встречается в оригинальных книгах Конан Дойля. Её придумали в одной из театральных постановок по мотивам книг о Холмсе, откуда фраза стремительно перекочевала в фильмы.
- ✓ Во времена написания рассказов о Шерлоке Холмсе дома с адресом Бейкер-стрит, 221b не существовало. По сути, он не существует и сейчас — номера домов с 215 по 229 относятся к зданию Abbey National.
- ✓ Писатель считал свои рассказы несерьёзными и однажды принял решение "убить" своего героя. После публикации рассказа "Последнее дело Холмса" на него посыпался ворох гневных писем и сыщика пришлось "воскресить".
- ✓ Пять советских фильмов о Холмсе, главные роли в которых исполнили **Василий Ливанов** и **Виталий Соломин**, были признаны англичанами одними из лучших постановок. В музее на Бейкер-стрит даже играет музыка **Владимира Дашкевича**, написанная для этих фильмов. 23 февраля 2006 года Ливанов был награждён Орденом Британской Империи.
- ✓ Приключения Холмса являются самым экранизируемым литературным произведением в истории человечества. На данный момент существует почти 300 официальных экранизаций
- ✓ Первую экранизацию выпустила в 1900 году компания American Edison. Фильм длился меньше минуты, до наших дней он не дошёл.
- ✓ Первым исполнителем Холмса на русской сцене был артист Суворинского театра в Санкт-Петербурге **Борис Глаголин**. С 1906 по 1907 год он заставил публику "неистовствовать от восторга", играя в спектакле "Шерлок Холмс", выдержавшем более 50 представлений. В 1912 году имя Глаголина было включено в английскую театральную энциклопедию.
- ✓ 27 апреля 2007 года в Москве на Смоленской набережной открылся памятник Шерлоку Холмсу и доктору Ватсону работы Андрея Орлова.
- ✓ Во всех произведениях Конан Дойля Холмс и Ватсон используют огнестрельное оружие только семь раз.
- ✓ **Корней Чуковский**, редактировавший большинство канонических русских переводов произведений о Холмсе, отзывался о них как о "полубездарной пустяковине".
- ✓ Прототипом доктора Ватсона был реальный доктор Ватсон, живший на Бейкер-стрит. Конан Дойль лечил у него зубы.
- ✓ В момент наивысшей популярности книг о Холмсе в Лондоне случился бум частных детективных бюро. Новые открывались каждую неделю.

- ✓ В 1964 году книги о Холмсе занимали вторую позицию в списке всемирных бестселлеров, на первом, как обычно, была Библия.
- ✓ По непроверенной информации, превратить первый рассказ о Холмсе в литературный сериал Конан Дойля надоумил **Оскар Уайльд**.
- ✓ Оригинальные рукописи Конан Дойля почти не сохранились. На аукционах они уходят за многие сотни тысяч долларов.

Приложение 5. Книжная выставка «Твой друг – детектив»

Рекомендации:

Раздел «Киллеры и антикиллеры» (творчество Д. Корецкого)

Раздел «Наш герой меняет кожу?» (творчество В. Пронина и Н. Леонова)

Раздел «Супергерои нашего времени» (Ф. Незнанский, А. Бушков, Ч. Абдуллаев, Л. Гурский, В. Доценко, А. Кивинов, Б. Акунин)

Раздел «Детектив глазами женщины» (Т. Устинова, А. Малышева, Т. Полякова, П. Дашкова, М. Серова, А. Маринина).

Книжная выставка. Книги о Холмсе, написанные не сэром Артуром:

Гай Адамс. Шерлок Холмс. Дыхание Бога

Ллойд Биггл-младший. Заговор Глендовера. Наследство Квалсфорда

Ллойд Биггл-младший. Шерлок Холмс и дело о фруктах

Ллойд Биггл-младший. Шерлок Холмс и уэльские тайны

Даниэль Виктор. Седьмой выстрел

Джон Гарднер. Возвращение Мориарти

Джон Гарднер. Месть Мориарти

Боб Гарсиа. Завещание Шерлока Холмса

Энтони Горовиц. Дом шелка. Новые приключения Шерлока Холмса

Адриан Конан Дойл, Джон Диксон Карр. Неизвестные приключения Шерлока Холмса

Адриан Конан Дойл, Джон Диксон Карр. Подвиги Шерлока Холмса

Дэвид Стюарт Дэвис. Шерлок Холмс и Дело о крысе

Дэвид Стюарт Дэвис. Шерлок Холмс и дело о папирусе

Дэвид Стюарт Дэвис. Шерлок Холмс и хентзосское дело

Дэвид Стюарт Дэвис. Шерлок Холмс идёт по кровавым следам

Уильям Жилетт. Шерлок Холмс на сцене

МитчКаллин. Пчелы мистера Холмса

КалебКарр. Итальянский секретарь

Филип Дж. Карраэр. Шерлок Холмс возвращается в Лондон

ЭллериКвин. Шерлок Холмс против Джека Потрошителя

Джерард Келли. Тайна Шерлока Холмса

Лори Кинг. Ученица Холмса

Эндрю Лейн. Красная пиявка

Эндрю Лейн. Облако смерти

Эндрю Лейн. Черный лед

Николас Мейер. Вам вреден кокаин, мистер Холмс

Ким Ньюман. Собака д'Эрбервиллей

П. Орловец. Приключения Шерлока Холмса против Ната Пинкертона в России

Подвиги Шерлока Холмса

Барри Робертс. Шерлок Холмс и талисман дьявола. Шерлок Холмс и железнодорожный маньяк

Фред Саберхаген. Шерлок Холмс и узы крови

Сакс Ромер. Спящий детектив

Секретный архив Шерлока Холмса

Фрэнк Томас. Шерлок Холмс и Золотая Птица. Шерлок Холмс и Священный Меч

Джун Томсон. Секретные дела Холмса. Тайные хроники Холмса

Сергей Ульев. Шерлок Холмс и десять негритят

Т. Уоддел, Т. Райболт. Химические приключения Шерлока Холмса

КуиннФосетт. Братство страха. Роман о Майкрофте Холмсе

Шерлок Холмс и дело «Огонька»

Шерлок Холмс на орбите

Лорен Эстелман. Шерлок Холмс и доктор Джекил

ИДЕИ ДЛЯ ВДОХНОВЕНИЯ**Дайджест по страницам профессиональных журналов**

Постникова, Л.Н. Путешествие с гением: опыт проведения литературных игр-квестов / Л.Н. Постникова // Библиотечное дело. – 2013. – № 15. – С. 41-44.

Расширяя спектр мероприятий, мы разрабатываем инновационные формы работы с молодежью и предлагаем новые форматы проведения свободного времени. Неожиданно оказалось, что библиотека может стать большой площадкой для командных игр. Такая форма, как квест, пользуется большой популярностью среди пользователей. Чаще всего в основе квестов, разработанных российскими коллегами, лежат задания по истории или краеведению. Но ведь существует и литературный мир. Желание привлечь читателей в библиотеку и заинтересовать их чтением художественной литературы подтолкнуло нас к созданию литературных командных игр.

Литературный квест – это прежде всего увлекательное путешествие по библиотеке. К участию в квесте приглашаются команды учащихся школ и студентов средних специальных учебных заведений Архангельска. Состав команд – от 4 до 6 человек. Посредством жеребьевки разыгрываются маршрутные листы с обозначением последовательности остановок, индивидуальной для каждой команды. Квест предполагает прохождение всех этапов в порядке, указанном в маршрутном листе. По времени он длится не больше часа. На каждой остановке команды отвечают на вопросы или выполняют творческие задания.

В 2011 году исполнилось 190 лет со дня рождения Федора Михайловича Достоевского. Юбилейная дата – хороший повод организовать интересный комплекс событий. Так родилась литературная интеллектуальная игра-квест «Путешествие с гением». В отделе литературы по искусству ребятам предлагали посмотреть на портрет Ф. Достоевского и ответить на вопрос: «*Какой русский художник является автором этого портрета?*». Варианты ответов: Перов, Айвазовский, Шишкин, Федотов, Венецианов.

В центре международных информационных ресурсов участникам были представлены произведения Достоевского и предложено определить, на каком языке они изданы, и перевести их названия на русский язык. В центральной справочной службе игроки учились пользоваться электронным и карточными каталогами. Одно из заданий, например, было таким: «*Ответьте на вопрос с помощью электронного каталога: Кто автор книги «Достоевский и русский психологический роман?»*». Интересно было искать ответ на вопрос: «*Сколько томов в полном собрании сочинений Ф.М. Достоевского?*» с помощью карточного алфавитного каталога. Предлагалось и другое задание, направленное на отработку умения пользоваться энциклопедиями, словарями и справочниками: «*Вашему вниманию представлена справочная литература. Определите, в каком из этих справочников нет упоминания о Достоевском*».

Сложнее всего разрабатывать задания для подобных литературных квестов в отделе краеведения. Но и здесь библиотекари нашли выход. Ребятам пришлось выполнить пять заданий, к примеру: «*Инсценировка какого романа Ф.М. Достоевского была поставлена на сцене Архангельского театра драмы в 1956 году?*» В качестве вариантов ответов были перечислены наиболее известные произведения писателя. Не обошлось и без заданий на эрудицию. Каждое такое задание направлено на получение молодыми читателями новых знаний, но не в традиционной и порядком поднадоевшей форме фронтального опроса на уроке, а в новой интересной и креативной форме квеста.

А что дальше? Литературным квестом был отмечен юбилей классика русской литературы Льва Николаевича Толстого. Проводилась игра в рамках событий, посвященных Году истории в России, поэтому много заданий было посвящено героям Отечественной войны 1812 года и, конечно, самому фундаментальному произведению Толстого – роману-эпопее «Война и мир»: «*Перед вами портрет*

героя Отечественной войны 1812 года Дениса Васильевича Давыдова – известного поэта, прославленного партизана, который появляется на страницах романа «Война и мир», но под вымышленным именем. Внимание: 1) Назовите имя героя, прототипом которого является Денис Давыдов. 2) В костюме какого рода войск изображен человек на портрете? 3) Как правильно называются основные детали гусарского костюма, имеющиеся на картине? 4) На фоне чего изображен Денис Давыдов?».

Игра предполагает выход за рамки школьной программы и школьных знаний. Это основное отличие библиотечных мероприятий от уроков. Мы не проверяем знания учащихся, а пытаемся их заинтересовать, стимулировать читательскую активность. В отделах, по которым пролегает маршрут квеста, ставятся небольшие выставки. Как правило, это уменьшенный вариант большой экспозиции или всего нескольких книг, необходимых для выполнения конкретных заданий. Таким образом, на данных мероприятиях соблюдается основное правило нашей библиотеки – книга в центре внимания.

Организуя квесты, мы убедились, что распределение заданий по отделам значительно экономит время на подготовку мероприятия; данная форма работы расширяет знания участников игры о жизни и творчестве писателей; непринужденная, игровая форма увлекает учащихся. Теперь мы с удовольствием используем квесты в самых разнообразных библиотечных мероприятиях.

Коновалова, Г.Л. Игровые формы публичной деятельности как метод продвижения чтения среди юношества / Г. Л. Коновалова, Е. Н. Коренькова // Новая библиотека. – 2010. – № 3. – С. 15-17.

Сегодня среди населения особой популярностью пользуются телевизионные игровые передачи. С целью привлечения молодых читателей в библиотеку было решено использовать элементы любимых телевизионных передач с привлечением Интернет-ресурсов. Первым мероприятием такого плана был развлекательно-игровой проект «Дарю свое сердце» (передача «Любовь с первого взгляда»). Проект получил позитивные отклики, и это дало толчок новым идеям.

Телевизионная игра «Кто хочет стать миллионером» стала основой для новых игровых проектов: «Лидер чтения» (в рамках Недели книги для молодежи); «Как это по-русски» (в год русского языка), «Россия, Родина, судьба» (ко Дню народного единства). За три года использования игровых форм работы были осуществлены следующие проекты – «Великий подвиг в книгах» по типу телевизионной передачи «Своя игра» и «Русь героическая», где рождению задумки способствовала интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». В этом году традиционный в библиотеке День призывника прошел в форме телевизионной передачи «Поле чудес». Мероприятие называлось «Библиополе призывника». Ребята приняли участие в игре, а в рекламных паузах получили консультацию юриста о правах и обязанностях призывника, психолога по теме «Армия и личность».

К 200-летию Н.В. Гоголя проведена игра Encounter (в переводе означает «Схватка»). Это виртуальная интеллектуальная игра, которая родилась в Минске в 2001 г., быстро распространилась по всему миру. В игре участвуют несколько команд. Каждая из них выполняет задание, приезжая на место нахождения кода (или агента с кодом). Игра проводится в темное время суток, когда на дорогах меньше машин, а темнота усложняет и без того непростые задачи. Отыскав верный код, необходимо ввести его в специальную форму на сайте. Если код верен, команда получает задание на следующий уровень. Участникам приходится проявлять смекалку, логику и эрудицию. Игроки проекта прошли по следам главного героя книги «Мертвые души» Чичикова в поисках «мертвых душ».

Программа литературного вечера «В гостях у Гоголя» включала и юмористическую игру по биографии и творчеству Н.В. Гоголя «Правда или нет?». Вот несколько вопросов и ответов из проведенной игры:

- *Правда ли, что Гоголь однажды на вопрос о том, когда он оплатит снимаемую квартиру, ответил «Отстаньте, или я вас в комедию вставлю»?*

Правда. Это произошло в доме известного каретного мастера и домовладельца Иохима.

- *Правда ли, что когда Гоголь работал над комедией «Ревизор» и отправлялся в путешествие, то попросил приятеля поучаствовать в эксперименте: ехать впереди и сообщать станционным смотрителям, что Николай Васильевич – ревизор?*

Правда. Это было в 1835 г. Эксперимент удался – Гоголь с друзьями доехал до Санкт-Петербурга с необычайной быстротой.

Разнообразие форм публичной деятельности библиотек, их смена позволяют концентрировать внимание участников и снимать усталость восприятия, а игровые формы учат общению и творчеству. Так, в программе встречи «Молодые голоса Белгородчины» была старинная игра «Буриме». Ребятам предлагались слова, и они должны были тут же сочинить стихи, используя предложенные слова. И было много радости, когда родились поэтические строки:

Природа оживает вновь.

И ты проснешься утром рано,

В душе твоей царит любовь –

Играет бурным океаном.

Стремясь к разнообразию форм досуговых мероприятий и с целью сделать их интереснее, ярче для участников, важной составной частью стали игры, викторины. Игра вошла в библиотечную деятельность как один из способов привлечения к чтению юношества. На первый взгляд, игровые формы работы кажутся очень легкими и простыми, но, чтобы игра состоялась, за ней всегда стоит большой риск и труд. Ребятам в библиотеке предоставляется возможность проявить свои знания, сообразительность. Повышается авторитет участников-победителей конкурсов; приятно получить и приз. Победители конкурсов и игровых программ получают бесплатные билеты в кино и театр, а также книги в подарок.

Внедрение игровых форм в досуговую деятельность привело к тому, что желающих принять участие в мероприятиях библиотеки с каждым годом становится все больше. Все убеждаются, что читать не только интересно, полезно, но и престижно.

Денисова, В.Н. Что делать? Играть, конечно: как организовать игру-проект по книге / В.Н. Денисова, З.Н. Касаткина // Библиотека в школе. – 2013. – № 2 (305). – С. 39-43.

Наш способ работы с литературным произведением – его «проживание». На основе книги, которую читают, строится игра-проект. При этом предусмотрены возможности для проявления индивидуальности, личного интереса, осуществления собственного выбора.

Как найти подходящую для такого проекта литературу? Наш опыт подсказывает, что это должна быть книга с приключениями, фантастическими героями или удивительными обстоятельствами. Это может быть довольно большое произведение, подходят разного рода повести. Мы пробовали так работать с книгами «Хоббит, или Туда и обратно» Дж.Р.Р. Толкиена, «Питер Пэн» Дж. Барри, «Черная курица» А. Погорельского, «Робинзон Крузо» Д. Дефо, «Хроники Нарнии» К. Льюиса. Важно, чтобы дети могли «примеривать» описанные в книге коллизии к себе, находить связи со своей жизнью. Чтобы в книге было описание пространства, позволяющее создавать его образ в картах, картинах, макетах, проследить путь героев. Чтобы взрослый, взяв книгу в руки, представлял веер предполагаемой деятельности, связанной с разными главами. При этом каждая из таких книг, благодаря ее своеобразию, открывает свои возможности, свои интересные ходы, касающиеся ее освоения.

Можно «проживать» книгу вдвоем, но значительно интереснее будет такая игра, если вы пригласите принять в ней участие друзей. Например, читая «Робинзона Крузо» где-нибудь на даче или у моря, можно строить макет острова из природных материалов и постепенно, по мере чтения, дополнять этот макет или изменять его.

Читая книги о морских путешествиях, можно попытаться «добыть информацию» о том, как устроен парусный корабль, какие команды используются. Хорошее знание текста позволяет разыгрывать понравившиеся эпизоды.

Значительно меньше усилий требует создание разнообразных настольных игр, кроссвордов, чайнвордов и т.п. по прочитанной книге. Для начала рассмотрите, как устроены несколько вариантов подобных игр. Затем обсудите, какие именно фрагменты книги стоит включить в игру, с чего она будет начинаться и чем заканчиваться. Следующий шаг – набросайте эскиз игрового поля, представив на листе задуманное. Вырезав из бумаги одинаковые кружки или квадратики, разложите их на поле. Договоритесь насчет правил: пропускаете ли ходы, двигаетесь ли по стрелкам и т.п. Наконец, распределите эти препятствия или «ускорения» по полю, связав их со смыслом происходящих событий. После чего можно рисовать поле или клеить коллаж.

Можно играть в игру, которая тренирует просмотровое чтение, учит внимательно относиться к контексту. После прочтения какого-либо фрагмента текста несколько страниц используем для игры. Затем две команды загадывают друг другу специфические загадки. Делая свой ход, член одной команды читает отрывок – от одного до трех слов - из любого места выбранного фрагмента. Задача соперников – как можно быстрее найти в тексте предложение, из которого взяты слова. Нашедший читает продолжение вслух.

Если короткий участок текста дает описание пути героя, его приключений, встреч, то можно по ходу чтения делать рисованный конспект, вроде комиксов или раскадровок к фильму. Работа в такой форме возможна почти с любой приключенческой книгой, со сказками, мифами. Если отрывок изобилует деталями интерьера или местности, то после прочтения можно сделать точный рисунок, пусть схематичный, но показывающий все детали. Хорошо так работать с первой главой «Хоббита», с некоторыми фрагментами «Робинзона Крузо».

Можно было бы еще долго описывать отдельные формы работы с книгой, «по поводу книги». Но, наверное, сказанного достаточно, чтобы представить широкие возможности игровой и проектной деятельности подобного рода.

КВЕСТ-ОБЗОР

1. Бахарева, Н.В. Кладоискатели с острова сокровищ / Н. В. Бахарева // Читаем, учимся, играем. – 2014. – № 1. – С. 38-43.
2. Березина, А.В. Проведение профориентационных игр-квестов в библиотеке / А.В. Березина // Социолог и психолог в библиотеке. Вып. IX. – 2014. – С. 146-149.
3. Гизун, Е.В. В поисках легендарной Либереи / Е.В. Гизун // Библиотечное дело. – 2014. – № 15. – С. 22-23. // Современная библиотека. – 2014. – № 9. – С. 82-84.
4. Екимова, Н.Г. Как библиотекари квест победили / Н.Г. Екимова // Современная библиотека. – 2013. № 1. – С. 30-33.
5. Исакова, Е.В. «Квест» для библиотечных туристов» / Е. В. Исакова // Современная библиотека. – 2011. – № 3. – С. 62-65.
6. Куклина, С.Е. Пара строчек к чашке кофе: приглашаем в ЦБС /С.Е. Куклина // Современная библиотека. – 2011. – № 5. – С.30-33.
7. Кюнбергер, Д.Л. Что за магия такая... библиотечная? / Д.Л. Кюнбергер // Молодые в библиотечном деле. – 2014. – № 10-11. – С. 56-71.
8. Леонтьева, Т.А. Квест-игра по-калужски / Т. А. Леонтьева // Современная библиотека. – 2014. – № 6. – С. 20-21.
9. Логинова, А. Книжный квест: интереснее, чем на продленке / А. Логинова // Современная библиотека. – 2014. – № 9. – С. 42-44.
10. Некрасов, И.Б. На прогулке в парке / И Б. Некрасов // Читаем, учимся, играем. – 2014. – № 3. – С. 100-101.
11. Постникова, Л.Н. Путешествие с гением: опыт проведения литературных игр-квестов / Л.Н. Постникова // Библиотечное дело. – 2013. – № 15. – С. 41-44.
12. Савченко, Е.А. Странные квадратики/Е. А. Савченко // Современная библиотека. – 2012. – №7. – С.79-81.
13. Сиппель, Н.О. Ключи от прошлого. Опыт исторического состязания/Н.О. Сиппель // Библиотечное дело. – 2013. – № 21. – С.18-21. // Современная библиотека – 2013. – № 10. – С. 74-79.
14. Солдатова, О. Ответы ищите на стеллажах / О. Солдатова // Библиотека. – 2014. – № 12. – С. 69-72.
15. Соловьева, Л. Читаем, удивляемся, делаем открытия / Л. Соловьева // Библиотека. – 2014. – № 9. – С. 52-55.
16. Филина, М.А. Квест, буккросинг и лонгмоб/М. А. Филина // Библиотечное дело. – 2014. – № 14. – С.2-5.
17. Частухина, Е. Лабиринтами знакомых залов / Е. Частухина, Л. А. Коновалова // Читаем, учимся, играем. – 2014. – № 4. – С. 4-8.

Серия «Активные формы работы». Вып. 5

Квест-конструктор: методич. пособие /ГБУК СК «Ставропольская краевая библиотека для молодежи имени В.И. Слядневой»; сост.: М.В. Колгина, Л.А. Халкечева. – Ставрополь, 2015.