

# ВСЕРОССИЙСКАЯ АКЦИЯ БИБЛИОНОЧЬ - 2018

## Сценарий развлекательной квест-экскурсии

### «МАГИЯ КНИГИ»

Игровая программа разработана для широкого круга пользователей, в т.ч. и для взрослых.

#### **Оформление :**

- на входе в каждую комнату указатели и вывески с названием комнаты. Оформление комнат ( площадок) ;
- оформление фотозоны в стиле Шерлока Холмса.

**Выставка:** «Время и чтение» (выставка тифлотехники в читальном зале)

**Музыкальный фон :** мелодия из сериала «Приключения Шерлока Холмса и доктора Ватсона».

**Что потребуются в ходе игры:** путевые маршрутные листы (10 шт.), ключи для игры (65 шт.)

#### **Правила игры :**

Участники развлекательной квест-экскурсии делятся на команды по пять человек, которые исследуя одно за другим таинственные помещения, должны решить поставленную им задачу и унести с собой какие-либо знания, опыт.. Каждой команде выдается путевой (маршрутный) лист с картой прохождения площадок. В каждой комнате справившимся с заданием выдается ключ с определенной буквой (К Н И Г О Л Ю Б). Не справившимся дается дополнительное задание – загадка, на которую они должны ответить. Если же и на загадку участники не найдут ответ им выдается на листе бумаги оценка (балл), которая учитывает все критерии игры участников в данной комнате. На финише команда, получившая 6 ключей, должна составить полностью слово «К Н И Г О Л Ю Б». Во всехплощадках свой «хозяин», который встречает гостей.

#### **Площадки:**

1. **«Магия шести точек»** (Центр письма и чтения по системе Брайля, мастер-класс по шеститочию);
2. **«Тайная комната»** - КВИЗ – игра «Поттериана» (Детский Центр);
3. **«Катакомбы старого замка. В поисках философского камня»** (КХ № 1 00) ;
4. **«В сетях наука»** (Компьютерный класс, JAWS) ;

5. «По ту сторону книги» (Студия звукозаписи) ;
6. «Тайна пожелтевших страниц» (ТИиО) ;
7. «Книжная карусель» (ОКиО, озвучка старых немых фильмов) ;
8. «Свободный микрофон» (ЧЗ, Выставка, викторины, пожелания) ;
9. *Спортивная площадка* (Актовый зал, шоудаун, армрестлинг, голбол) .

*(Звучит музыка. На входе гостей встречают волшебники. Они приветствуют участников, рассказывают о библиотеке, акции «Ночь в библиотеке», о том, что подразумевается под «Магией книги» и приглашают ребят к путешествию по библиотеке)*

**Волшебник :** Да, сегодня особенный вечер, который бывает один раз в году. А знаете ли вы, что все читатели – немного волшебники?

С древних времен умение читать давало человеку преимущество сродни магии, ключ к тайным знаниям. И по сей день книги продолжают открывать перед нами новые, неизведанные, волшебные миры.

Друзья, вам предстоит необычное путешествие, которое, надеемся, даст вам новые знания и опыт. И сегодня вы увидите библиотеку в новом свете. Такой нашу библиотеку впервые увидели в 2014 году, когда здесь наступили библиосумерки, и вся библиотека погрузилась в мистику. Ну а сегодня главная героиня нашего праздника – Книга. Книга предстанет для вас в необычных образах. Вы станете настоящими дикторами, узнаете, что такое тактильные ощущения, что можно читать не только глазами, но и кончиками пальцев, но не буду раскрывать все секреты, вам предстоит все пройти самим!

Но прежде, вы, дорогие гости, должныделиться на группы по 5 человек.

*(знакомит об условиях экскурсии-путешествия)*

### **Условия игры:**

- Путешествие начинается одновременно для всех;
- Нахождение на любой площадке ограничено по времени;
- всем соблюдать правила безопасности (слишком не бегать, не толкаться, уважать другие команды);
- не шуметь;
- не подслушивать;
- находить нужные площадки по указателям и вывескам, которые расположены на входе в каждую площадку;

- на каждой площадке, справившейся с заданием команде, дается жетон с буквой;
- по прохождении всех площадок команды должны составить определенное слово, составленное из собранных жетонов;
- после прохождения всего маршрута, участники собираются в читальном зале, где у нас сегодня «свободный микрофон», можете говорить свои пожелания, читать стихи, можете даже спеть!

В игровой программе группы должны пройти 9 площадок, включая актовый зал. Финиш – актовый зал, где участников ждет тифлоспектакль «Горсть земляники».

Книга дает возможность оказаться на пиратском корабле и в волшебном лесу, почувствовать себя детективом и неутомимым исследователем, путешественником во времени и пространстве. Вперед к игре!

### **1. Площадка «Магия шести точек»**

*(Центр письма и чтения по системе Брайля- Шестакова Т.В.)*

**Задание:** Написать по системе Брайля фразу «Книги — это доказательство того, что люди способны творить магию» (Карл Саган). Перед тем как участники приступят к заданию, всем раздается тетрадь с алфавитом рельефно-точечного шрифта, затем – краткое пояснение о системе. За 5 минут каждый участник по порядку пишет часть фразы. Учитывается правильность написания, грамотность текста. Справившейся команде жетон с буквой.

### **2. Площадка «Тайная комната». КВИЗ - Поттериана**

*(Детский центр- Герасимова Е.Н.)*

**Задание:** Участникам предлагается поиграть в популярную викторину КВИЗ / QUIZ на знание цикла романов о Гарри Поттере английской писательницы Джоан Роулинг. Справившейся команде жетон с буквой.

### **3. «Катакомбы старого замка. В поисках философского камня»**

*(КХ № 1 - Чичигинарова У.П.)*

**Задание:** Команде предстоит пройти путь от начала до конца «катакомб», при этом, на каждом участке пути необходимо разгадать хитрую литературную загадку. Справившейся команде жетон с буквой.

### **4. Площадка «В сетях паука»**

*(Компьютерный класс - Калашников Д.В.)*

**Задание:** Команде предстоит испытать чуткость своего слуха и правильно расслышать фразу **«Нельзя никогда забывать, что книга – это величайшее благо, сгусток умственной энергии, ее никогда не заменит никакая кибернетика»** (Д. П. Урсу), воспроизведенную с помощью программы JAWS. Справившейся команде жетон с буквой.

## **5. Площадка «По ту сторону книги»**

*(Студия звукозаписи - Макаров Г.М.)*

**Задание:** Участникам предлагается побывать в роли диктора радио, который читает смешной рассказ. Прочитай, но не вздумай рассмеяться. Справившейся команде жетон с буквой.

## **6. Площадка «Тайна пожелтевших страниц»**

*(ТИиО - Никитина А.С.)*

В комнате, также как и в отделе ТИиО установлена темнота. Царит атмосфера таинственности. Входящим завязываются глаза.

**Задание:** Участникам даются рельефно-графические пособия и тактильные книги. С помощью только рук, участники должны отгадать изображение или книгу. После предлагается найти ответ на свой вопрос с помощью цитат из литературных произведений. Справившейся команде жетон с буквой.

## **7. Площадка «Книжная карусель»**

*(ОКиО - Иванова В.П.)*

Участникам предстоит попробовать себя в роли профессиональных дублеров и попытаться озвучить фрагмент художественного фильма или мультфильма, снятых по мотивам известных литературных произведений. Справившейся команде жетон с буквой.

## **8. «Спортивная площадка»**

*(Актовый зал - Романов А. В.)*

Адаптивные настольные игры для незрячих; тактильные шашки, настольный теннис.

## **9. Финиш «Свободный микрофон»**

**Выставка тифлотехники «Время и книга»**

*(Читальный зал - Охлопкова М.Е. Пухова С. И.*

*Журналист – Васильева О. А.)*

В читальном зале царит атмосфера праздника. Команды, прошедшие все площадки собираются в зале, составляют свое слово из собранных жетонов. Звучит музыка. Желающие могут озвучить в микрофон свои пожелания, поздравления, прочитать стихи. Всем процессом руководят Охлопкова М.Е., Пухова С.И. В это время в актовом зале идет подготовка к тифлоспектаклю «Горсть земляники».

Елена Николаевна и Саргылана Владимировна подводят итоги игры и выясняют, какие слова удалось составить командам. Участники делятся впечатлениями. Звучит торжественная музыка. Участники приглашаются в актовый зал на тифлоспектакль.