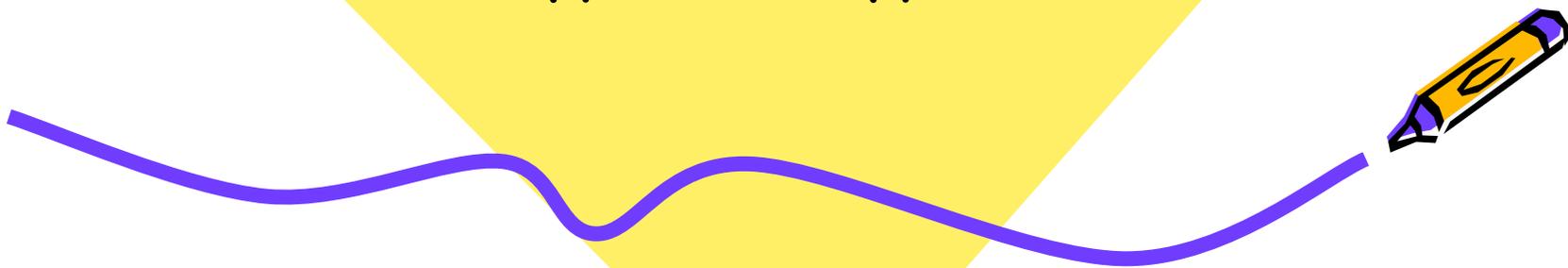




Идеи для квестов.

Необходимая подготовка.



Квест

- - (англ. quest), или приключенческая игра (англ. adventure game) — один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком.
- Важнейшими элементами игры в жанре квеста являются собственно повествование и исследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий.



Жанры квест-индустрии



- **Эскейп-рум** или как выбраться из комнаты. Команда заперта в помещении. Используя многочисленные подсказки и вспомогательные средства (которые необходимо найти), участники должны за ограниченное время выбраться наружу. Обычно на это дается всего один час.
- **2. Квест в реальности (живой квест)**. В отличие от классического эскейпа, здесь необязательно искать выход. Игроки могут спасти вселенную, защищать кольцо всевластия от посягательств темных сил. Выполняя задания, игроки проживают ситуацию максимально близко к сценарию.
- **3. Квест-перформанс**. Этот жанр подразумевает присутствие в комнате актеров, которые могут направлять игровой процесс в ту или иную сторону. Они могут помогать, или наоборот, мешать выполнять задания.
- **4. Экшн Игра** или спортивный квест. В этом жанре всевозможные полосы препятствий, погони, силовые задачи гармонично сочетается с необходимостью мгновенно решать логические задачи, подключая к их решению всю команду.
- **5. Морфеус квест**. Игра происходит в воображении. Всем игрокам завязывают глаза на протяжении всей игры. Здесь, также как и в перформансе, присутствуют актеры и ведущий, которые помогают глубже вжиться в ситуацию.



Квест в библиотеке

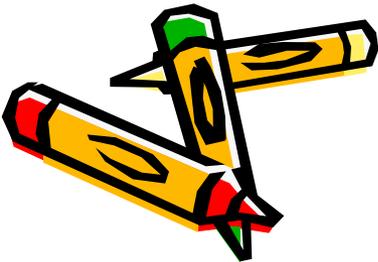
- **Библиотечный квест** – игра для нескольких человек, как правило, основанная на одном или нескольких художественных произведениях, имеющая сценарий, маршрут и определенные правила. Нередко библиотеками проводятся краеведческие квесты, каждая остановка в маршруте которых соответствует памятному месту, достопримечательности города или населенного пункта. Такая игра в интересной форме по-новому рассказывает о городе, краеведческой литературе.
- **Цель библиотечного квеста:** продвижение книги и чтения в молодежной среде креативными средствами.



Методика организации и проведения квеста в библиотеке



- 1. Выбор идеи/темы квеста.
- 2. Разработка концепции игры, легенды.
- 3. Составление сценария, маршрутов, заданий, мастер-классов.
- 4. Определяется состав участников и сотрудников (инициативной группы), ответственных за маршруты. Продумываются вопросы, связанные с безопасностью участников. Разрабатывается инструктаж по правилам техники безопасности, который должен пройти каждый игрок. Если игра предполагает действия за пределами библиотеки, желательно на всех точках городских маршрутов расставить наблюдателей, которые бы контролировали ситуацию.
- 5. Составляется общая карта игры, проводится окончательная редакция. Использоваться должен каждый «уголок» библиотеки. Выставки только по теме игры (поиск подсказок).



Методика организации и проведения квеста в библиотеке:



- 6. Рекламирование квеста (устная реклама, листовки, афиша, индивидуальные приглашения, размещение объявления на сайте, в социальных сетях)
- 7. Внутреннее оформление помещения библиотеки в соответствии с выбранной темой, в том числе, музыкальное, звуковое /шумовое, костюмы, реквизит.
- 8. Ищутся возможные спонсоры. Приглашаются социальные партнёры.
- 9. Проведение игры.
- В качестве призов (бонусов) могут быть как традиционные для таких мероприятий книги, диски, фирменные блокноты, ручки, сладкие подарки, так и креативные: «карта сокровищ», собранная после прохождения квеста, фотография в костюме, с героями квеста (при наличии технических возможностей).



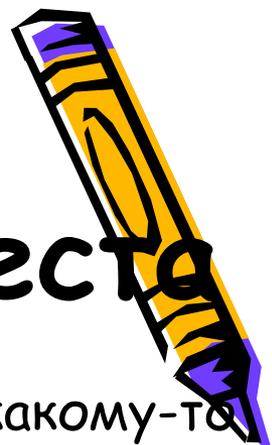
- Игра может проходить в форме театрализации, экскурсии, маршрута (в этом случае составляется маршрутный лист или карта) или объединять все названные варианты. Сюжет квеста (легенда) объединяет задания, героев, оформление. Итогом игры может быть составление карты, пазла, фразы, накопление баллов или артефактов.

Основные правила/условия квеста:

- - наличие определенного сюжета игры;
- - наличие задания/препятствия;
- - наличие цели, к которой можно прийти, преодолев препятствия;
- - желательно за несколько дней перед началом игры провести либмоб, за несколько минут до игры - флэшмоб.



Правила прохождения квеста



- 1. Игра начинается одновременно для всех участников по какому-то условному знаку (слово ведущей, удар гонга, взмах флажка). Далее озвучивается легенда, где уже могут быть подсказки, раздаются (при необходимости) маршрутные листы, карты, фрагмент пазла или фразы.
- 2. Контроль прохождения заданий устанавливается ведущей или отметкой в карте, путевом листе, карточке участника.
- 3. За нарушение правил игры, отклонения от маршрута, команде полагается штраф - дополнительный вопрос (задание), наделение участника игровыми функциями (например, роль совы, почтового голубя) или исключение из игры.
- 4. Окончанием игры является прибытие первой или последней команды на конечный пункт и оценка результатов или удар гонга, извещающий, что время закончилось (в этом случае подсчет баллов/ результатов производится, исходя из сделанного на настоящий момент).



Задания

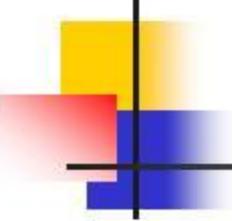


Задания могут быть разноплановыми, в зависимости от центральной, объединяющей игру, легенды:

- интеллектуальные (знание текста определенного произведения, разгадывание кроссворда, головоломки, ребуса, детективной задачи, шифра);
- ориентировочные (найти подсказку, выход, маршрут на карте, место в книге);
- технические (собрать что-либо, например, макет, письмо, в конструкторе, оригами);
- спортивные (допрыгнуть до чего-либо, попасть в цель, пройти сквозь «охранные лучи», не задев их);
- творческие (составить коллаж персонажа, эпохи, нарисовать книжную обложку, спеть, произнести речь от лица персонажа).
- бонусное задание — не обязательное, но дает дополнительные очки или время.

Рекомендуется общая длительность квеста не больше 1,5-2 часов, а на каждый пункт отводить 10-15 минут.





Шифр Цезаря (замена со сдвигом)

- Каждый символ открытого текста заменяется символом, находящимся тремя символами правее в алфавите

Таблица для сдвига, равного 3.

А	Б	В	Г	Д	Е	Ж	З	И	Й	К	Л	М	Н	О	П
Г	Д	Е	Ж	З	И	Й	К	Л	М	Н	О	П	Р	С	Т
Р	С	Т	У	Ф	Х	Ц	Ч	Ш	Щ	Ъ	Ы	Ь	Э	Ю	Я
У	Ф	Х	Ц	Ч	Ш	Щ	Ъ	Ы	Ь	Э	Ю	Я	А	Б	В



вызов



точка



тире



конец буквы



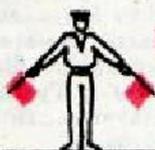
конец слова



разговор окончен

РУССКАЯ СЕМАФОРНАЯ АЗБУКА

А



Б



В



Г



Д



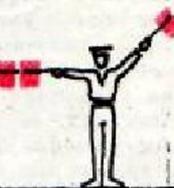
Е



Ж



З



И



Й



К



Л



М



Н



О



П

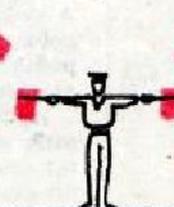
Р



С



Т



У



Ф



Х



Ц



Ч



Ш



Щ



Ъ



Ы



Ь



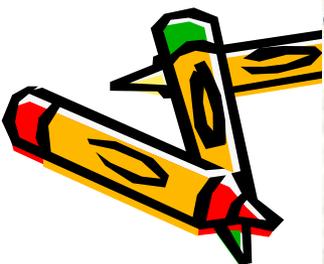
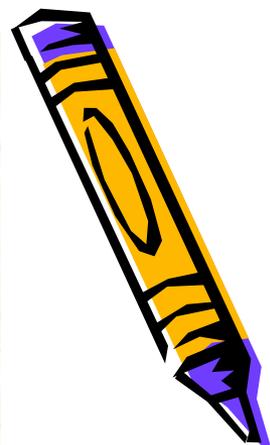
Э



Ю

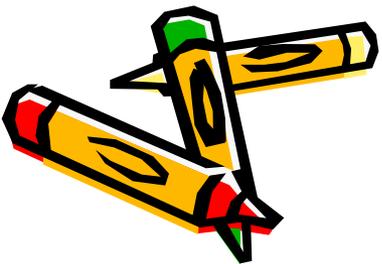
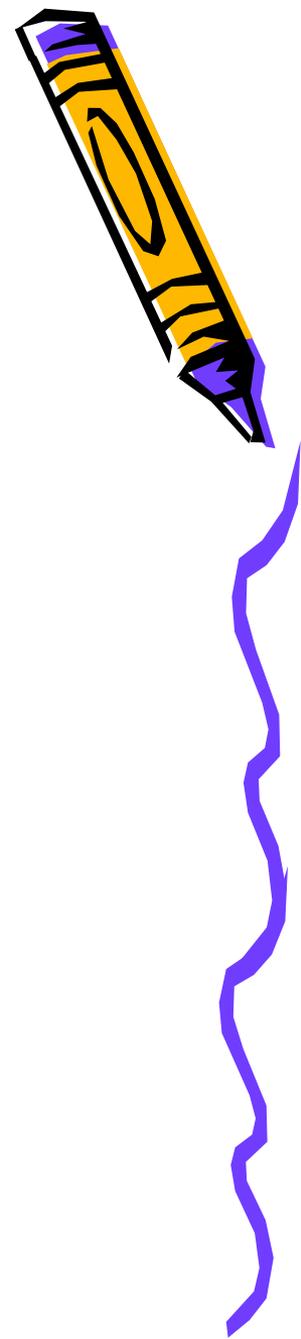


Я



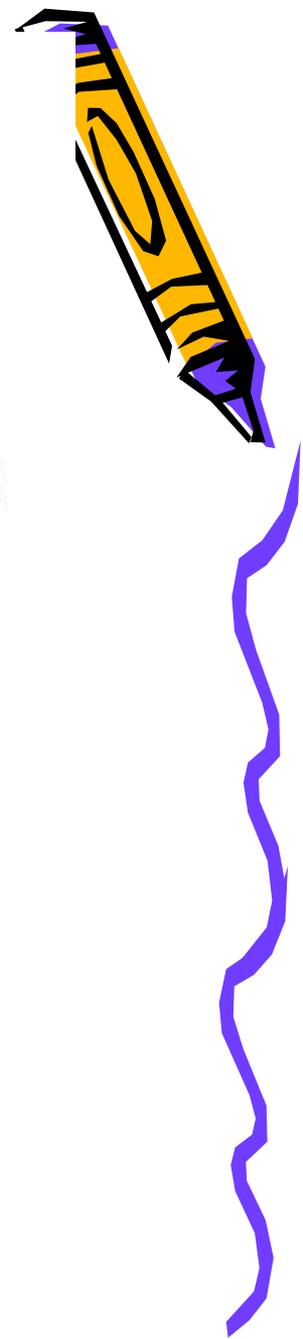
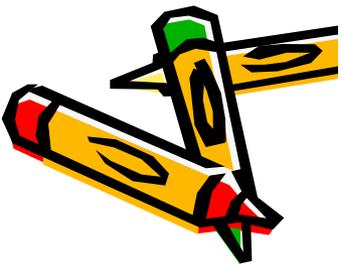
АЗБУКА МОРЗЕ

А	· —	Ц	— · — ·
Б	— · · ·	Ч	— — — ·
В	· — —	Ш	— — · —
Г	— — ·	Щ	— — · — —
Д	— · ·	Ъ	— · · —
Е	·	Ы	— · — —
Ж	· · · —	Ь	— · · —
З	— — · ·	Э	· · — · ·
И	· ·	Ю	· · — —
Й	· — — —	Я	· — · —
К	— · —	.	· · · · ·
Л	· — · ·	'	· — — — — ·
М	— —	0	— — — — —
Н	— ·	1	· — — — —
О	— — —	2	· · — — —
П	· — — ·	3	· · · — —
Р	· — ·	4	· · · · —
С	· · ·	5	· · · · ·
Т	—	6	— · · · ·
У	· · —	7	— — · · ·
Ф	· · — ·	8	— — — · ·
Х	— — — —	9	— — — — ·

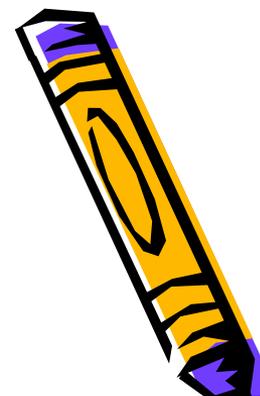


Секретный шифр

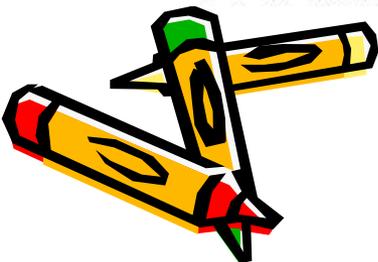
А -	=	Л -	Z	Ч -	∴
Б -	**	М -	@	Ш -	F
В -) (Н -	Х	Щ -	№
Г -	#	О -	^v	Ъ -	\"
Д -	" "	П -	G	Ы -	i
Е -	><	Р -	{ }	Ь -	{?}
Ё -	~	С -	□	Э -	``
Ж -	&	Т -	\$	Ю -	
З -	!!	У -	//	Я -	L
И -	<>	Ф -	+		
Й -	(*)	Х -			
К -	%	Ц -	W		



Числовой шифр

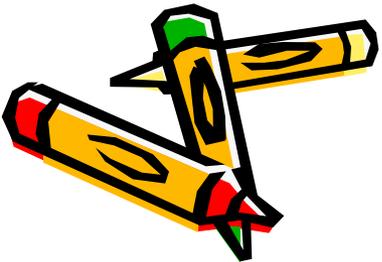


Буква	Число	Буква	Число	Буква	Число	Буква	Число
А	0	И	8	Р	16	Ш	24
Б	1	Й	9	С	17	Щ	25
В	2	К	10	Т	18	Ь	26
Г	3	Л	11	У	19	Ы	27
Д	4	М	12	Ф	20	Ъ	28
Е	5	Н	13	Х	21	Э	29
Ж	6	О	14	Ц	22	Ю	30
З	7	П	15	Ч	23	Я	31



Подсказки

- Они могут быть:
- - на страницах книги, по которой проводится игра;
- - на полке определенного книжного стеллажа;
- - на специально подготовленной выставке;
- - на листках с QR-кодами (QR-код — графическая картинка, в которой закодирован небольшой информационный фрагмент, распознаваемый современным мобильным устройством);
- - в каталоге, карточном или электронном;
- - в специально сделанных файлах/презентациях на компьютере;
- - в интернете;
- - помощь библиотекаря (дополнительные вопросы, загадки и т. д.).



Подсказка 2

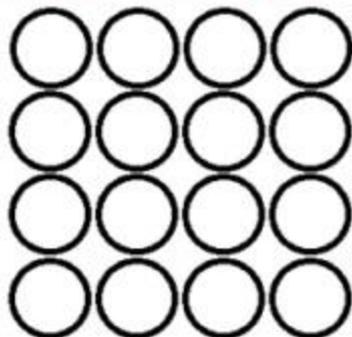
Закрась правильные кружочки.

1 строка: 2, 3 кружочки

2 строка: 1, 4 кружочки

3 строка: 1, 4 кружочки

4 строка: 2, 3 кружочки

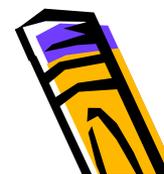


Ответ запиши сюда:

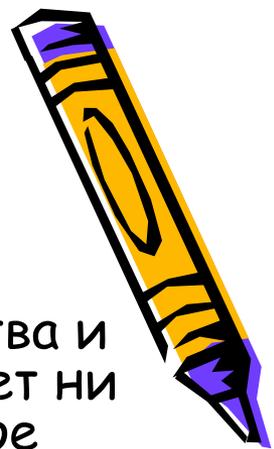
Подсказка 3

Погрей листочек над свечой
или прогладь утюгом.

Ответ запиши сюда:



ИДЕЯ

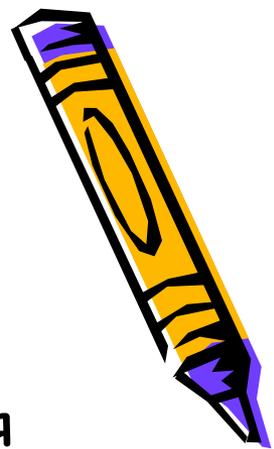


Тайные комнаты Хогвартса.

- В начале квеста дети попадают в холл школы чародейства и мастерства Хогвартс и оказывается, что во всей школе нет ни единой души. Единственный кто их встречает – это старое привидение-хранитель школы, которое рассказывает им жуткую историю о том, что на школу опустился таинственный туман, после которого все учителя и ученики пропали, вручает им конверт и исчезает. В конверте оказывается шифр и кусок карты. Разгадав шифр, дети отправляются в «Шифровальную» где им необходимо найти следующий конверт с подсказкой и куском карты. После дети отправляются в лабиринт, который им необходимо пройти, чтобы найти следующий конверт, в котором зашифровано место под названием «Что-то в молчании». Отыскав это место и следующий конверт, дети отправляются в самое жуткое место под названием «Страх». Преодолев все свои страхи, участники находят последний кусок карты. Сложив воедино карту, детям остается найти тайную комнату, в которой заперты все обитатели Хогвартса.

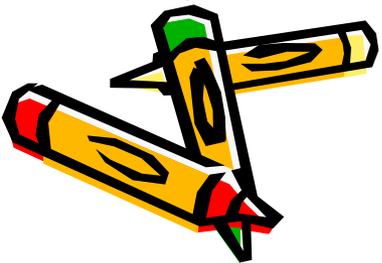


ИДЕЯ

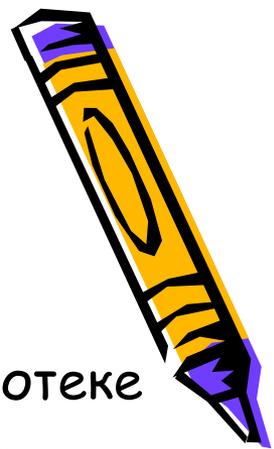


Сундук мертвеца (ищут сундук).

- В результате кораблекрушения команда корабля попала на таинственный остров. После того как они пришли в себя, капитан понимает что сундук с сокровищами похитил Капитан Крюк! И вот команде предстоит отправиться в погоню, чтобы вернуть свои сокровища. На каждом континенте Капитан Крюк оставляет свои следы и команде корабля необходимо их отыскать, чтобы понять на какой следующий континент им необходимо отправиться. И вот, следуя уликам, команда находит Капитана Крюка и возвращает свои сокровища!



ИДЕЯ



Закрытая библиотека

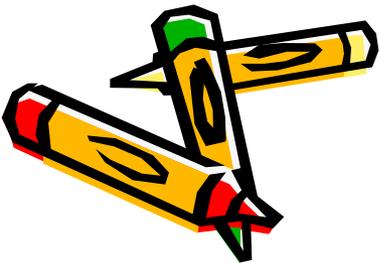
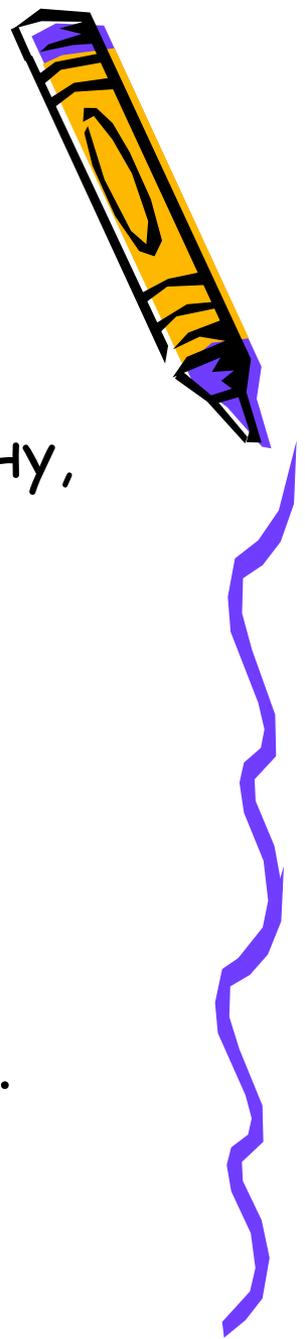
- В библиотеке начали пропадать дети, библиотекари отправились на их поиски и тоже потерялись. По библиотеке ходит история о том, что в подвале есть тайная комната, которую необходимо отыскать, чтобы спасти пропавших. По ходу прохождения квеста, дети обнаруживают в библиотеке такие комнаты как:
- Лаборатория доктора «Не-айболита»;
- Кабинет алхимика (таинственная музыка);
- Министерство бумажных дел;
- Машина времени;
- Темница.
- Участникам необходимо выбраться из комнаты и найти следующую. Запустив машину времени, дети попадают в темницу, где их ждут библиотекари и пропавшие ребята. Отыскав выход из темницы, все дружно возвращаются в библиотеку, а администрация принимает решение замуровать тайную комнату.



ИДЕЯ

«Следствие ведут...»

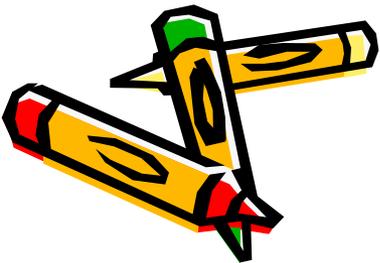
- На месте пропавшего диска остались улики. Первая улика ведет участников в игровую зону, там им предстоит найти кусочки пазла и «собрать» следующее место. Когда ребята понимают, какое же место загадано, они отправляются на абонемент, где необходимо найти различные картинки, и по ним догадаться, что следующая «точка» квеста - читальный зал. В зале участники видят тот самый потерянный диск, после чего к ним выходят два детектива, которые благодарят ребят и в награду дарят им просмотр фильма.

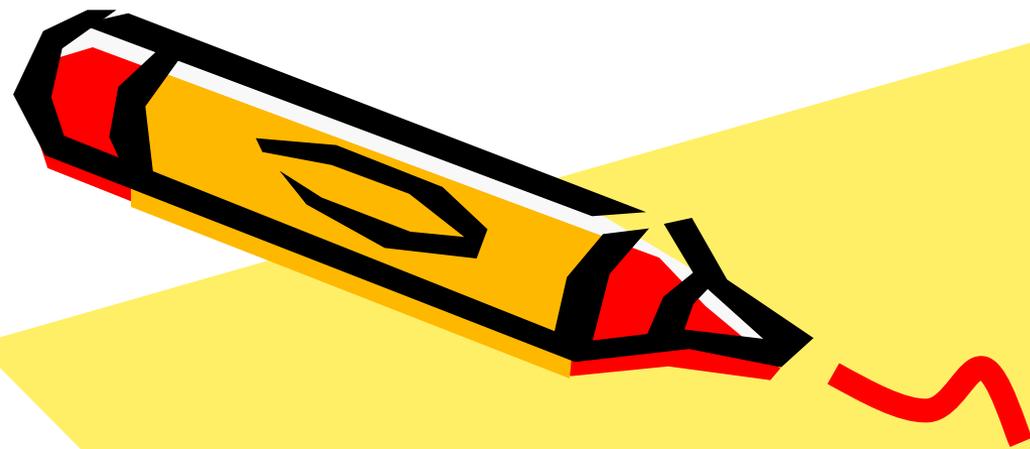


ИДЕЯ

«Приключения Кариков и Валь».

- Дети выпивают неизвестной жидкости и становятся очень маленькими. Чтобы вернуть себе первоначальный облик им необходимо пройти ряд препятствий и отгадать различные ребусы, перевёртыши и загадки. (Сценарий можно подготовить по природе Вилегодского заказника).





Идей - масса! Главное -
хотеть сделать что-то
незабываемое!

Спасибо за внимание!



Идеи собраны
методистом МБУ
«Вилегодская ЦБС»
Дементьевой А.А.
с просторов Интернета.
Списки найдёте в
прикреплённых
документах.

