

ГУК «Кобринская районная централизованная библиотечная система»  
Центральная районная библиотека  
Отдел библиотечного маркетинга

***ИГРАЕМ КВЕСТ В  
БИБЛИОТЕКЕ***  
*сборник квест-игр для детей и молодёжи*

Дивин  
2022

ББК 78.374.3

И11

**Составитель Е. М. Михейкина-Белякова**

И11 **Играем квест в библиотеке** : сборник квест-игр для детей и молодёжи / ГУК «Кобринская районная централизованная библиотечная система», Кобринская центральная районная библиотека, отдел библиотечного маркетинга ; сост. Е. М. Михейкина-Белякова. - Кобрин, 2022. – 89 с.

Одним из активных способов формирования у пользователей навыков работы с информационными ресурсами является проведение командной игры-квеста. Данное пособие включает в себя материалы о разновидностях квеста, раскрывается методика организации этого мероприятия в библиотеке. В издание вошли готовые сценарии проведения квестов в библиотеке.

© Составление. Михейкина-  
Белякова Е. М., 2022

© Оформление. ГУК «Кобринская  
районная централизованная  
библиотечная система», 2022

## **СОДЕРЖАНИЕ**

- **ЧТО ТАКОЕ КВЕСТ** \_\_\_\_\_ С. 4
- **МЕТОДИКА ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ КВЕСТА В БИБЛИОТЕКЕ** \_\_\_\_\_ С. 4 – 5
- **МОЯ РОДИНА БЕЛАРУСЬ**  
игра-квест по нравственно-патриотическому воспитанию \_\_\_\_\_ С. 6 – 9
- **ПО ДОРОГАМ ВЕЛИКОЙ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ВОЙНЫ**  
квест-игра \_\_\_\_\_ С. 10 – 14
- **«МИР, КОТОРЫЙ НУЖЕН НАМ»** квест-игра \_\_\_\_\_ С. 15 – 18
- **ЗДОРОВЬЕ В НАШИХ РУКАХ**  
квест-игра \_\_\_\_\_ С. 19 – 20
- **В ПОИСКАХ ЗДОРОВЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ**  
квест-игра \_\_\_\_\_ С. 21 – 25
- **ІВЕЙСКІЯ РАБІНЗОНЫ**  
экалагічная крэазнаўчая квэст-гульня \_\_\_\_\_ С. 26 – 31
- **БЕЗОПАСНАЯ ДОРОГА**  
квест-игра по правилам дорожного движения \_\_\_\_\_ С. 32 – 39
- **СПАСИ ГЕРОЯ** квест-игра \_\_\_\_\_ С. 40 – 43
- **ВОКРУГ ДА ОКОЛО... БИБЛИОТЕКИ**  
квест-игра \_\_\_\_\_ С. 44 – 51
- **НАЙДИ КНИГУ** квест-игра \_\_\_\_\_ С. 52 – 55
- **ПО СЛЕДАМ ЛЮБИМЫХ КНИЖЕК**  
квест-игра \_\_\_\_\_ С. 56 – 63
- **ЧИТАТЕЛИ-КЛАДОИСКАТЕЛИ** квест-рум \_\_\_\_\_ С. 64 – 69
- **В ГОСТЯХ У СКАЗКИ**  
литературный экспресс квест-игра \_\_\_\_\_ С. 70 – 88

## **Что такое квест?**

**Квест** – калька с англ. *quest*: «поиск, предмет поисков, поиск приключений, исполнение рыцарского обета».

Квест - приключенческая игра, требующая от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет игры может быть predetermined или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока.

На сегодняшний день принято различать несколько видов квест-игр. При планировании и подготовке квеста немаловажную роль играет сам сюжет и то образовательное пространство, где будет проходить игра.

**Веб-квест в библиотеке** – новая форма квеста: сайт в интернете, с которым работают читатели, выполняя ту или иную задачу. Квест охватывает отдельную проблему (например, нравственного выбора), область знания (например, астрономию), книгу, серию книг или объединяет несколько направлений. Веб-квесты проводятся как кратковременная акция (конкурс) или на долговременной основе.

**Библиотечный квест** – игра для нескольких человек, как правило, основанная на одном или нескольких художественных произведениях, имеющая сценарий, маршрут и определенные правила.

Цель библиотечного квеста – продвижение книги и чтения в молодёжной среде креативными средствами.

Нередко библиотеки проводят **краеведческие квесты**, где каждая остановка в маршруте соответствует памятному месту, достопримечательности населённого пункта. Такая игра по-новому рассказывает о населённом пункте и краеведческой литературе. Игра не только знакомит участников с новыми книгами, но и помогает им лучше узнать родной город/поселок, взглянуть по-новому на знакомые с детства места.

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

- 1 Выбор идеи/темы квеста.
- 2 Разработка концепции игры, легенды.
- 3 Написание сценария, подготовка заданий.
- 4 Распределение ответственности за маршрут внутри инициативной группы.
- 5 Составление и окончательная редакция общей карты игры.
- 6 Реклама квеста (устная реклама, листовки, афиша, индивидуальные приглашения, размещение объявления на сайте, в социальных сетях и пр.).
- 7 Внутреннее оформление помещения библиотеки в соответствии с выбранной темой.
- 8 Проведение игры.

### ***Сценарий библиотечного квеста***

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.

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

1 *интеллектуальные* (знание текста определённого произведения, разгадывание кроссворда, головоломки, ребуса, решение детективной задачи, дешифрация информации);

2 *ориентировочные* (найти подсказку, выход, маршрут на карте, место в книге);

3 *технические* (собрать что-либо – например, макет, письмо); 4 спортивные (допрыгнуть до чего-либо, попасть в цель, пройти сквозь «охранные лучи», не задев их);

4 *творческие* (составить коллаж персонажа, эпохи, нарисовать книжную обложку).

**Правила прохождения квеста** оглашаются организаторами до начала проведения игры.

1 Игра начинается одновременно для всех участников по какому-то условному знаку (слово ведущего, 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 ведущим или отметкой в карте, путевом листе, карточке участника.

3 За нарушение правил игры, отклонения от маршрута, команды 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 подсчёт баллов/результатов производится, исходя из сделанного на настоящий момент).

## МОЯ РОДИНА БЕЛАРУСЬ

**Оборудование:** компьютер, колонки, письмо, карта, сумочка, пазлы с изображением достопримечательностей Беларуси, пазл «Герб Беларуси», видео танца, флаги разных стран, шаблоны флагов для закрашивания, фломастеры, игра «Символы Беларуси», фигурки животных, лото «Животные и растения Красной книги», листы для рисования.

### Ход игры

**Библиотекарь:** Здравствуйте, ребята! Мне сегодня, на электронную почту пришло письмо, давайте прочитаем его, и узнаем от кого же оно?

От жителя Англии Чарли Блэк.

«Здравствуйте, мои маленькие друзья, я Исследователь. Я исследую разные страны. Я увидел вашу страну на карте. И мне так интересно стало узнать о вашей стране: какие животные обитают в ней, о достопримечательностях, о символах Беларуси, о природе. Попробуйте узнать и всё мне рассказать. Успехов вам!».

**Библиотекарь:** Ребята, как вы думаете, сможем ли мы помочь Исследователю узнать о нашей Родине? *(ответы детей)* Ну, тогда давайте попробуем ответить на его вопросы и расскажем ему про нашу страну.

**Библиотекарь:** Посмотрите внимательно на карту, на ней изображена наша Беларусь. Нашу страну называют синеокой. А все потому, что на территории нашей Родины очень много озер и рек. У нас большие запасы пресной воды, которую можно пить.

### Беларусь

Синеокая, белокрылая,  
Беларусь – моя мама милая,  
Зеркала озер смотрят ласково,  
А леса твои дышат сказкою.  
Частой сеткою бегут вены рек,  
На полях твоих сеет человек.  
Будто волнами лен колышется,  
Мне спокойно здесь, легко дышится...  
Столько бед прошло по твоей земле,  
Столько страшных мук принесли тебе.  
Только ты живешь, не печалишься,  
Сыновьям своим улыбаешься.  
Синеокая, белокрылая,  
Все такая же добрая, милая...  
Где бы ни была, не забыть тебя,  
Беларусь моя ты любимая.

**Библиотекарь:** А как называется столица нашей Родины?

**Дети:** Столица нашей Родины называется Минск.

**Библиотекарь:** Ребята, а как называются люди, живущие в Беларуси?

**Дети:** Люди, живущие в Беларуси, называются «*Беларусами*».

**Библиотекарь:** Итак, мы указали на карте мира нашу синеокую страну Беларусь и её столицу Минск. А теперь я предлагаю нам отправиться в квест — путешествие по нашей стране, но не на поезде и не на самолете, а с помощью компьютера, и путь нам укажет вот эта стрелочка. На каждой остановке мы будем находить части мозаики и складывать вот в эту сумочку, а в конце путешествия мы эти части сложим. И узнаем, что изображено на мозаике.

**Библиотекарь:** Ребята, чтобы отправиться в путь надо только сказать:

Стрелка, стрелка покажи.

Стрелка, стрелка укажи.

Итак, в путь.

**Все вместе:**

Стрелка, стрелка покажи.

Стрелка, стрелка укажи.

**Библиотекарь:** И наша первая остановка: «*Достопримечательности Беларуси*». Ребята, на столе лежат пазлы с изображением достопримечательностей Беларуси. Вам нужно собрать пазлы и назвать достопримечательности

*(Воспитатель вместе с детьми проверяет, правильно - ли собраны картинки, дети по ходу называют каждую достопримечательность.)*

**Библиотекарь:** Все справились с заданием. За выполненные задания — вот ваша первая часть пазла. Ребята, Чарли Блэк не только хочет узнать про нашу с вами страну, он также хочет, чтоб и мы немного узнали о его стране, и прислал нам подарок. Он предлагает нам научиться танцевать так же, как танцуют дети в Англии. Хотите?

**Дети:** Да! *(Танец «Арам-зам-зам»)*

**Библиотекарь:** Как здорово у вас получилось! Надеюсь, вам понравился подарок? Ну что ж, а мы отправляемся дальше путешествовать, обратимся к нашей стрелочке:

**Все вместе:**

Стрелка, стрелка подскажи.

Стрелка, стрелка укажи

**Библиотекарь:** Вторая остановка: «*Флаг Беларуси*». Посмотрите сколько флагов. Как вы думаете, где наш флаг? *(Дети правильно указывают на флаг.)*

**Библиотекарь:** Ребята, посмотрите, на столе есть фломастеры и белые флаги, давайте раскрасим их в цвета нашего флага.

**Библиотекарь:** Все справились с заданием. За выполненные задания — вот ваша вторая часть пазла. А мы отправляемся дальше путешествовать, обратимся к нашей стрелочке.

**Все вместе:**

Стрелка, стрелка подскажи

Стрелка, стрелка укажи.

**Библиотекарь:** Третья остановка: «Символы Беларуси». Ребята, в нашей стране есть свои символы. Давайте с вами их найдем. (*Из предложенных картинок необходимо выбрать те, на которых изображены символы нашей страны*)

**Библиотекарь:** Молодцы, и с этим заданием вы справились. За выполненное задание — вот ваша третья часть пазла. А мы отправляемся дальше путешествовать, обратимся к нашей стрелочке.

**Все вместе:**

Стрелка, стрелка подскажи

Стрелка, стрелка укажи.

**Библиотекарь:**

Здравствуй, лес!

Дремучий лес,

Полный сказок и чудес!

Четвертая остановка «Животные Беларуси». Где-то на полянке спрятаны лесные жители. Если вы отгадаете загадку, то они появятся. (*по мере отгадывания выставлять фигурки животных*)

Хозяин лесной

Просыпается весной,

А зимой, под вьюжный вой,

Спит в избушке снеговой. (*Медведь*)

На овчарку он похож,

Что ни зуб - то острый нож,

Он бежит, оскалив пасть,

На овцу готов напасть. (*Волк*)

Хвост пушистый,

Мех золотистый

В лесу живет,

В деревне кур крадет. (*Лиса*)

Прыгун-трусишка:

Хвост-коротышка,

Глазки с косинкой,

Ушки вдоль спинки,

Одежка в два цвета —

На зиму, на лето. (*Заяц*)

Сердитый недотрога

Живет в глуши лесной.

Иголок очень много,

А нитки не одной. (*Еж*)



Хожу в пушистой шубке,  
Живу в густом лесу.  
В лесу на старом дубе  
Орешки я грызу. *(Белка)*

**Библиотекарь:** Молодцы! Всех отгадали! Кто из зверей здесь собрался?

**Дети:** Лиса, заяц, белка, медведь, волк, еж.

**Библиотекарь:** Правильно, все эти животные обитают у нас в Беларуси.

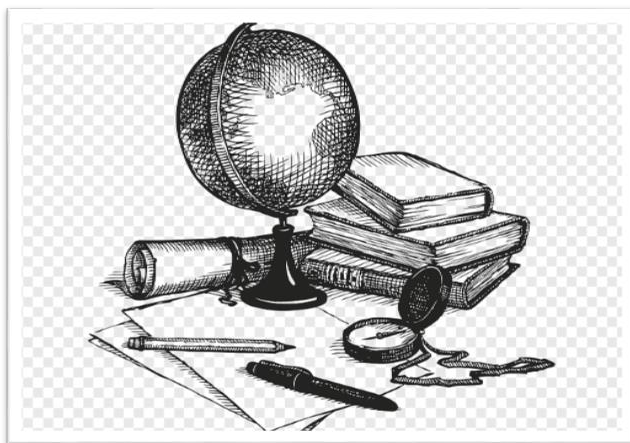
**Библиотекарь:** И я предлагаю вам справиться со следующим заданием. Есть в Беларуси Красная книга. В ней собраны редкие животные и растения. Я вам предлагаю поиграть в лото «Животные и растения Красной книги».

**Библиотекарь:** Молодцы, и с этим заданием вы справились. За выполненное задание — вот ваша последняя часть пазла. Давайте соберем его, и посмотрим, что у нас получилось!

**Дети:** Герб Беларуси.

**Библиотекарь:** Правильно. Герб Беларуси — это государственный символ Беларуси. Герб, также, как и флаг — главный символ страны. Герб Беларуси представляет собой зеленый контур государственной границы Республики Беларусь, наложенный на золотые лучи восходящего над земным шаром солнца. Вверху находится пятиконечная красная звезда. Герб обрамлен венком из золотых колосьев, переплетенных справа цветками клевера, слева — цветками льна. Земной шар — знак того, что РБ воспринимает все народы земли как равноправных друзей и партнеров. Единение земли и солнца — главный знак жизни. Красная звезда — символ человека и человечества, знак мужества и высоких помыслов.

**Библиотекарь:** Ребята, вам понравилось наше квест-путешествие? Тогда я предлагаю вам сейчас вспомнить все, чем вы занимались, и нарисовать Чарли Блэку подарки. Изобразите на рисунках то, что вы бы хотели рассказать великому Исследователю, а потом мы отправим это по почте ему в Англию.



## ***ПО ДОРОГАМ ВЕЛИКОЙ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ВОЙНЫ***

**Оборудование:** карточки, ручки, 2 черных ящика, тушенка, сало, сухари, спирт (условно), 2 бинта, 2 шины, галстуки для участников зеленые и желтые, дарц, дротики, пазлы, жетоны в виде звездочек, колонки, спички, дрова. маршрутные листы (конверты с заданиями, 2 тяжелых мяча, 2 грамоты.)

**Ведущий 1:** Здравствуйте, ребята! Мы не знаем войны, но мы слышали о ней от старших, мы не могли не слышать, потому что эта война пришла в каждый дом, в каждую семью.

**Ведущий 2:**

Нам не пришлось страдать и воевать,  
Всем людям мира нужно нам сказать,  
Пусть не узнают дети о войне,  
Пусть не пройдет война по их судьбе!

**Ведущий 1:**

Под чистым небом пусть растут они,  
Пусть снятся детям розовые сны,  
Для них – рассвет и голубой закат,  
Для них цветы и с неба звездопад!

**Ведущий 2:**

Мир и дружба всем нужны,  
Мир важней всего на свете,  
На земле, где нет войны,  
Ночью спят спокойно дети.  
Там, где пушки не гремят,  
В небо солнце ярко светит  
Нужен мир для всех ребят.  
Нужен мир на всей планете!

**Ведущий 2:** Называется наша встреча «По дорогам Великой Отечественной войны» и будет проходить в форме квеста.

**Ведущий 1:** Мы находимся в штабе. Для того чтобы начать игру, вам нужно разделиться на команды и придумать название на военную тематику. Каждая команда получит свой маршрутный лист и должна пройти все станции, выполнить задания, за которые получит звездочки и пазл. В конце мы встречаемся в штабе для подведения итогов и выявления победителей.

### ***1 станция «Госпиталь»***

**Ведущий 2:** Артиллерийский огонь, выстрелы ружей, громыхающая техника – смерть на войне была повсюду. Часто она приходила абсолютно случайно, в виде осколка от недалекого взрыва или шальной пули. В такой ситуации раненый может рассчитывать только на помощь товарищей, которые вовремя окажут ему первую помощь и спасут его жизнь.

**Задание:** перелом (голень ноги): нужно сразу максимально вытянуть ногу, после чего закрепить с помощью медицинских бинтов или одежды ногу к шине – прямому, длинному предмету.

«Товарищи бойцы, вы успешно справились с заданием – получите пазл».

## **2 станция «Ни шагу назад»**

**Ведущий 1:** Есть события, даты, имена людей, которые вошли в историю города, области, страны и даже Земли.

О них пишут книги, слагают песни, и сочиняют стихи. Главное, что о них помнят! И эта память передается из поколения в поколение и не даёт померкнуть далеким дням и событиям. Первый наш этап посвящен важнейшим датам и именам.

**Ведущий 2.** Ваша задача — уничтожить вражеские танки, правильно ответив на вопросы за 2 минуты.

1. Дата начала и окончания Великой Отечественной войны. 22 июня 1941 года - 9 мая 1945 года.

2. Против какой страны в гитлеровской Германии был разработан план «Барбаросса»? (СССР).

3. Какой город России в годы ВОВ выдержал 900-дневную осаду немцев? (Ленинград)

4. Чьим голосом было озвучено послание Советскому народу о начале Великой Отечественной войны? Левитан.

5. Назовите самый молодой город-герой? Мурманск

6. Кусок ткани, используемый в сапогах вместо носка. Портянка

7. Назовите города – герои. - Москва, -Ленинград, -Киев, -Волгоград (Сталинград, -Минск, -Одесса, -Севастополь, -Новороссийск, -Керчь, -Тула, - Мурманск, -Смоленск, -крепость – герой Брест.

8. Что является символом Победы? Георгиевская лента.

9. Лучший советский танк времён Великой Отечественной войны. Танк Т-34.

10. Защитой какого города прославились панфиловцы? Москва

11. Назовите самое крупное танковое сражение в истории, имевшее место во время Великой Отечественной войны? Курская битва.

12. Сколько дней продолжалась оборона Севастополя? 250.

13. Головной убор танкиста? Шлем.

14. Сколько лет шла Великая Отечественная война? 4 года.

15. Каким именем называют систему полевой реактивной артиллерии, которая появилась во времена Великой Отечественной войны? Катюша.

16. Как назывался знаменитый роман Александра Фадеева, названный по имени подпольной организации? Молодая гвардия.

17. Какому полководцу народ присвоил почетное звание «Маршала Победы»? Георгий Жуков.

18. Кто такой Михаил Калашников? Конструктор автоматического стрелкового оружия.

19. В каком городе возведён монумент «Родина - мать зовет!» Сталинград (Волгоград)

20. Что означает чёрный и оранжевый цвета на георгиевской ленте? Дым и пламя.

21. В честь какого события устраивается ежегодно парад Победы 9 МАя? Победа Красной Армии в Великой Отечественной войне.

22. Как называется передвижение войск? Манёвр.

*За каждый правильный ответ команда получает звезду.*

*Вы ответили на большинство ответов правильно и смогли отбить вражеские танки, по результатам прохождения этапа вы получаете пазл.*

### **3 станция «Снайпер»**

**Ведущий 1:** Лучшими снайперами второй мировой были русские снайперы, и этому факту есть вполне конкретное объяснение: задолго до начала Великой Отечественной войны, в Советском Союзе уделялось особое внимание массовой стрелковой подготовке населения, развитию навыков обращения с оружием и меткой стрельбе.

Необходимо каждому игроку произвести выстрел дротиком в цель. За попадание в цель, игрокам даётся звезда.

*«Товарищи бойцы, вы успешно справились с заданием – получите пазл».*

### **4 станция «Шифровальная»**

**Ведущий 2:** С появлением специальных устройств, дешифрующих коды, переговоры нацистов и вовсе не были секретом. Благодаря расшифровке кодов немецкой машинки, например, советские войска смогли подготовиться к битве на Курской дуге, после которой вермахт окончательно потерял инициативу на Восточном фронте.

Вы получили вместе с заданиями шифровку от нашего разведчика. «Итак, ребята, ваша задача - расшифровать текст письма.

Шифровка

15 6 19 20 18 1 26 15 1 3 18 1 4 16 3 15 1 14 20 21 25 1 6 19 13 10 1 18 14  
10 33 14 16 4 21 25 1

Ключ к шифровке

А Б В Г Д Е Ж З И Й К Л М Н О П Р С Т У

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

Ф Х Ц Ч Ш Щ Ъ Ы Ь Э Ю Я

22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 22

*Ответ: «Не страшна врагов нам туча, если армия могуча»*

*Товарищи бойцы, вы успешно справились с заданием – получите пазл.*

### **5 станция «На привале» (музыкальная)**

**Ведущий 1:** От самых первых залпов и выстрелов и до победного салюта через всю войну прошагали военные песни в боевом солдатском строю. Для

тех, кто прошёл и пережил войну, песни эти сродни позывным из той далекой поры. Вот сейчас мы проверим, насколько вы близки к тому времени. Для вас будут воспроизводиться отрывки из песен военной поры. А вы должны назвать песню и по возможности исполнить куплет или припев.

*«Темная ночь».*

*«У незнакомого посёлка».*

*«Прощание славянки».*

*«Пора в путь дорогу».*

*«Синий платочек».*

*«День Победы».*

*По результатам прохождения этапа, учащиеся получают пазл.*

### **6 станция «Разведчики»**

**Ведущий 2:** На войне разведчик — это солдат самой высокой квалификации. Не всякий даже хороший солдат мог быть разведчиком. Разведчик должен быть смел и умен, хитёр и остёр, пылив и сметлив, неболтлив.

*«Ребята, а понимаете ли вы своих товарищей без слов? Это мы сейчас и увидим». (показывают движения)*

1. граната
2. пулемет
3. танк
4. самолет
5. снайпер
6. корабль
7. салют
8. пограничник
9. бинокль
10. бескозырка
11. связист
12. ранение
13. шпага
14. пленный

*Бойцы, вы успешно справились с заданием – получите пазл.*

### **7 станция «Вместе - мы сила»**

**Ведущий 2:** Самые отважные, смелые и храбрые шли на фронт, становились командирами. Показывали себя бесстрашными и инициативными. В боевой обстановке хорошо ориентировались, умели руководить боем. Так же бойцам требовалась физическая подготовка. Сейчас от каждой команды выберите по 3 человека. Участники выполняют физ. упражнения: подтягивание на перекладине, бег с препятствиями, метание.

*Товарищи бойцы, вы успешно справились с заданием – получите пазл.*

### **8 станция «Черный ящик»**

**Ведущий 1:** Сейчас каждой команде дается задание, определить, что находится в ящике.

1. В этом ящике находится то, что спасло защитников Москвы в 1941 году. В 1941 году защитники Москвы страдали от нехватки продовольствия. От сильных морозов продукты рассыпались в труху, портились даже консервы. И тогда пришлось обратиться за советом к бывшему главному интенданту царской армии. Когда этого очень пожилого человека привезли к Сталину и объяснили суть проблемы, он сказал: "Русскую армию спасут три "С". Этот совет действительно помог. Назовите: что находится в этом ящике.

*Ответ: сало, спирт, сухари*

2. Во время Великой Отечественной войны многим советским солдатам приходилось открывать «второй фронт». То, что называли «вторым фронтом» лежит в «черном ящике». Что это?

*Ответ: американская тушенка.*

*Товарищи бойцы, вы успешно справились с заданием – получите пазл.*

### **9 станция «Пазл»**

**Ведущий 2:** Вся страна поднялась на защиту Отечества. Художникам так же была отведена важная роль. Они должны были укреплять боевой дух советских воинов в борьбе с захватчиками. В первые военные годы были созданы настоящие шедевры плакатного искусства. И мы сейчас вместе соберём плакат. (собирается плакат из пазлов «Родина – мать зовёт»)

**Ведущий 1:** Закончилось ваше путешествие, ребята! Для нашего поколения – это история, но история близкая, сопереживаемая. В наших силах сделать так, чтобы героические страницы истории Отечества не предавались забвению. Мы обязаны знать, чтобы помнить!

*Подведение итогов игры. Награждение команд почётными грамотами.*

*И мы поздравляем наших воспитанников. И чествуем победителей нашей квест - игры.*

## «МИР, КОТОРЫЙ НУЖЕН НАМ»

**Вед.1** Мир – это вселенная. Мир – это наша Земля. Это наша страна. Как разнообразен мир вокруг нас! Мы все такие разные: взрослые и дети, блондины и брюнеты, голубоглазые и кареглазые, веселые и грустные.

И все мы должны жить в мире и стараться понимать друг друга.

**Вед.2** А сколько пословиц сочинил наш народ о мире. Я их прочту, а вы подумайте, какой смысл каждой пословицы.

Мир строит, война разрушает.

Мир на планете – счастливы дети.

Дружно за мир стоять – войне не бывать.

Худой мир лучше любой ссоры.

А что такое мир? *(ответы детей)*

**Вед.1** Мир – это безопасность, мир – это небо без эха взрывов, мир – это единство народов.

А что является символом мира вы поймете, отгадав загадку:

Это птичка-невеличка,

В городах живет.

Крошек ей насыплешь-

Воркует и клюет. *(Голубь)*

Голубь – символ мира. Сегодня у каждой команды будет свой голубь.

**Вед.2** Сегодняшняя игра пройдет по 3 станциям. На станции вам будет предложено несколько заданий, за каждое правильно выполненное задание вы получаете баллы. Кроме баллов за каждое правильно выполненное задание вы получите пазл. В завершении мероприятия команда, которая быстрее всех соберет пазлы в одну картину, получит дополнительно 5 баллов к общему счету.

### Станция «Военная» (см. Приложение 1)

Задания на этой станции будут связаны с военными профессиями и песнями.

**Конкурс «Военные профессии»** (Раздается каждой команде, выполняется на бумаге) максимум 7 баллов

Танком управляет — танкист

Строчит из пулемета — пулеметчик

Сидит за штурвалом самолета — пилот

Прыгает с парашютом — парашютист

Ходит в разведку — разведчик

На кораблях служит — матрос

Охраняет границу — пограничник

**Конкурс «Собери пословицы»** (Распечатывается в бумажном варианте, выполняется каждой командой) максимум 6 баллов

Не родом богатырь славен, а подвигом.

Береги Землю родную, как мать любимую.  
Жить - Родине служить  
Кто за Родину горой, тот и герой.  
Кто за Родину дерется, тому сила двойная дается.  
Славу свою добывай в бою.

**Конкурс «Шифровщики»** (Распечатывается на бумаге, выполняется командой письменно) максимум 2 балла.

1. Штаб в лесу, справа от реки, охраняют три пушки.
2. На пути вражеский батальон и два танка.

**Конкурс «Угадай мелодию»** максимум 5 баллов

По отрывку из военной песни узнать название.

*(Катюша; День Победы; Шли солдаты на войну; Вставай, страна огромная; Синий платочек)*

**Станция «Безопасная»** (см. Приложение 2)

Чтобы жить в мире, обязательно нужно соблюдать правила безопасности. Сейчас с помощью сказок мы проверим, знаете ли вы эти правила.

**Конкурс «Будь бдителен»** (Педагог зачитывает вопрос, команда совещается, дает устный ответ) максимум 4 балла

«Золотой ключик»

Какое правило нарушил Буратино? Кто в этой сказке повел себя неправильно? *(Буратино показал золотые монеты незнакомым и согласился идти с ними в страну дураков. Он даже не подумал об опасностях, которые с ним могут приключиться.)*

«Волк и семеро козлят»

Какое правило нарушили козлятки? Какая опасная ситуация произошла здесь? *(Козлята поддались на уговоры волка и открыли ему дверь. Волк съел козлят)* Как надо было поступить? *(Ответы детей)*

«Колобок»

Что же неправильно делал главный герой этой сказки? *(Колобок был безответственным героем, никого не слушал. Разговаривал с неизвестными ему животными. Из-за глупости Колобка конец этой сказки был не очень хорошим. Лиса съела Колобка.)*

«Красная шапочка»

Вспомним эту сказку и обсудим ситуации, которые происходили с героями. *(Героиня сказки начала разговаривать с незнакомым ей волком, рассказала, куда и зачем идет. Этого нельзя было делать.)*

Бабушка поверила волку и разрешила зайти в дом. Что произошло в итоге? *(Волк съел бабушку. Нельзя верить каждому встречному.)*

Еще одна ситуация: встреча Красной шапочки и переодетого волка. Девочка неосмотрительно приняла волка за бабушку и доверчиво с ним общалась.



**Конкурс «Ребусы»** (Распечатывается на бумаге, выполняется командой письменно) максимум 3 балла

**Задание: соединить начало фраз с их окончаниями.** (Распечатывается на бумаге, выполняется письменно) максимум 6 баллов

Огонь нельзя оставлять	по телефону 101
Если увидишь пламя	надо быстро уйти
Вызывай пожарных	без присмотра
От огня	дым
Из горящего помещения	нельзя прятаться
Опасней всего при пожаре	зови на помощь взрослых

### **Станция «Единая»**

Задания на этой станции проверят, насколько вы знаете историю нашей страны, символы.

#### **1 задание Продолжите пословицу:**

Ваўкоў баяцца ... (у лес не хадзіць).

Век жыві... (век вучыся).

З ваўкамі жыць... (па-воўчы выць).

Не май сто рублеу, ... (а май сто сяброу)

Адклад не идзе ... (у лад)

Слова не верабей, ... (выляциць не зловиш)

#### **2 задание Переведите слова с русского языка на белорусский язык.**

заместитель - намеснік

приятель - сябра

чашка - кубак

топор - сякера

роза - ружа

ковёр – дыван

#### **3 задание Занимательные вопросы о Беларуси.**

1. Как в старину называли Беларусь? (*Белая Русь*)
2. Перечислите области в нашем государстве. (*Гродненская, Витебская, Брестская, Минская, Могилевская, Гомельская*)
3. Какой знак присутствует в гербе Беларуси? (*Пшеница*)
4. Что расположено в гербе Беларуси над словами Республика Беларусь? (*Часть глобуса или земного шара*)
5. Из каких цветов составлен государственный флаг Беларуси? (*Красный и зеленый*)
6. Что расположено слева на флаге? (*Национальный фрагмент вышивки или рисунка*)
7. Какими словами начинается гимн Беларуси? (*Мы, беларусы,- мірныя людзі*)
8. Какими словами заканчивается припев государственного гимна Беларуси? (*Вечна жыві і квітней, Беларусь!*)

9. От каких трех племен пошли белорусы? (*Кривичи, дреговичи, радимичи*)
  10. Вдоль какой реки поселилось племя Дреговичей? (*Днепр*)
  11. С каким количеством стран граничит наше государство? (*5*)
  12. Перечислите эти государства, границы которых примыкают к нашим. (*Россия, Литва, Латвия, Польша, Украина*)
  13. Какова приблизительная численность нашего государства? (*Около 10 миллионов человек*)
  14. Где проживает большая часть белорусского населения? (*В городах*)
  15. Сколько главных рек протекает в Беларуси? (*4*)
  16. Перечислите их. (*Неман, Западная Двина, Днепр и Припять*)
  17. Самая главная площадь в столице нашего государства? (*Площадь Победы*)
  18. Назовите самых известных вам белорусских поэтов? (*Адам Мицкевич, Якуб Колас, Янка Купала и так далее*)
  19. Как называются день, когда в нашей стране чтят память предков? (*Радуница*)
  20. Как называлась первая печатная книга, выпущенная Франциском Скориной? (*Библия*)
  21. Как в старину называли кукольный театр? (*Батлейка*)
  22. Как называется свод основных законов государства? (*Конституция*)
  23. Крепость, которая самой первой приняла на себя удар великой отечественной войны? (*Брестская крепость*)
  24. Когда наша страна отмечает день Независимости Беларуси? (*3 июля*)
- После проведения всех конкурсов команды собираются в одном кабинете и на время собирают картинку (голубь). Команда, которая быстрее собрала, получает 5 баллов к общему счету. Определяется команда-победитель, идёт подведение итогов квест-игры и награждение.



## **ЗДОРОВЬЕ В НАШИХ РУКАХ**

**Оборудование:** ленты трех цветов, жетоны, материалы для станций, картинки органов человека, маршрутные листы.

### **Ход мероприятия**

– Здравствуйте, уважаемые участники квеста. Настроение каково? (Воо!) Если вы готовы провести это время весело и с пользой, то поехали. Для того, чтобы разделить на команды вам нужно взять по одной ленточке из коробочки. *(Нужно заранее узнать количество участников, каждый цвет ленточки приготовить в одинаковом количестве).*

– Здорово! Вот мы и поделились на команды, завяжите ваши ленточки на руки, придумайте своей команде название и речевку. Итак, мы стартуем, капитаны команд берут маршрутные листы, главное условие пройти быстро, качественно и на каждой станции называть свою команду и речевку. УДАЧИ!

### **Станция 1. «Мы – команда»**

Принадлежности: карандаши.

Команда должна выполнить задание вместе. Учащиеся встают в круг и указательными пальцами держат карандаш, далее приседают, команда зарабатывает жетон, если при выполнении задания ни один карандаш не упадет.

### **Станция 2. «Вкусно и полезно!»**

Принадлежности: чипсы, яблоко, морковь, конфеты, вода, кока-кола, молоко, мандарины, каша, сыр, йогурт, сметана, Кириешки, шоколад, лук, чеснок, мороженное.

– Ребята, эта станция называется «Вкусно и полезно» на столе вы видите разные продукты питания. Сейчас вы соберете в один пакет все продукты, которые считаете полезными.

Команда получает жетон, если за 1 минуту соберет все полезные продукты.

### **Станция 3. «Мы – за ЗОЖ»**

Принадлежности: листочки с пословицами, разделенными на части. Участникам даются листочки с пословицами, они соединяют начало и конец пословицы. Команда зарабатывает жетон, если за 1 минуту соединит правильно все пословицы.

Примерные пословицы:

- Закаляй свое тело с пользой для дела.
- Холода не бойся, сам по пояс мойся.
- Кто спортом занимается, тот силы набирается.
- Солнце, воздух и вода помогают нам всегда.
- Кто любит спорт, тот здоров и бодр.
- И смекалка нужна, и закалка важна.

- В здоровом теле здоровый дух.
- Паруса да снасти у спортсмена во власти.
- Смолоду закалишься, на весь век сгодишься.
- Начинай новую жизнь не с понедельника, а с утренней зарядки.
- Крепок телом – богат и делом.
- Со спортом не дружишь – не раз о том потужишь.
- Пешком ходить — долго жить.
- Отдай спорту время, а взамен получи здоровье.

#### **Станция 4. «Самый-самый»**

Каждый участник выполняет упражнения.

#### **Станция 5. «Народная медицина»**

Принадлежности: карточки с названиями растений, карточки с названиями заболеваний.

Учащиеся получают карточки с названиями растений и карточки с названиями болезней.

Ромашка – ангина

Малина – высокая температура

Подорожник – порезы, ссадины

Мать-и-мачеха – кашель

Крапива – радикулит

Чистотел – кожные заболевания

Чеснок – грипп

Черника – болезни

Валериана – нервное расстройство

Каланхоэ – насморк

#### **Станция 6. «Первая помощь»**

Принадлежности: бинт, вата, ножницы.

Капитан команды выбирает билет, в котором описана рана больного.

Одного участника выбирают для перевязки, и одного в роли врача.

Жетон дается, если рана перевязана правильно, быстро и аккуратно.

#### **Станция 7. «Что? Где? Почему?»**

Принадлежности: доска с нарисованным силуэтом человека, рисунки органов (сердце, легкие, печень, мозг, желудок)

Участники за 2 минуты должны расположить все органы на свои места и назвать их главные функции. Жетон дается, если ученики справляются вовремя.

– Все большие молодцы! Ребята, давайте подсчитаем жетоны и подведем итоги.

Награждение победителей

– Здоровье – это сила! Берегите себя!

## **В ПОИСКАХ ЗДОРОВЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ**

*Климец, Д. В поисках здоровых приключений : квест-игра / Д. Климец // Праздник в школе. – № 1. – январь 2022. – С. 37-44.*

**Оборудование:** маршрутный лист, квест-карта, дидактические материалы, конверты, баскетбольный мяч, ручка.

**Участники:** учащиеся младших классов.

**Правила проведения:** получив маршрутный лист и квест-карту, команда игроков следует строго по составленному организаторами маршруту. Во время мероприятия команде нельзя использовать предметы, не относящиеся к реквизитам квест-игры. Участники не должны нарушать сюжет и атмосферу игрового пространства. Запрещается вскрытие конвертов с заданиями команды-соперника. Обязательное условие - количество команд должно совпадать с количеством станций или быть меньше.

Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов и прошедшая квест-игру быстрее остальных.

### **Максимальное количество баллов по станциям**

Станция «Виды спорта» — 10 баллов (по баллу за каждое отгаданное слово в кроссворде).

Станция «В поисках полезных привычек» - 9 (по баллу за каждую найденную полезную привычку).

Станция «Собирай-ка» — 5 (за правильно сложенные пазлы).

Станция «Шифровальная» — 7 (по баллу за каждый разгаданный шифр).

Станция «Здоровые ребусы» — 5 (по баллу за каждый разгаданный ребус).

Станция «Полезно или вредно?» - 14 (по баллу за каждый правильно указанный полезный продукт).

Станция «Спортивная ловкость» — в зависимости от количества игроков в команде (по одному баллу за каждое попадание мяча в корзину).

### **Ход мероприятия**

Добрый день, ребята! Сегодня мы вместе совершим ЗОЖ-тур по станциям квест-игры «В поисках здоровых приключений». Знаете ли вы, что такое ЗОЖ? Любите ли вы спорт? Какие виды спорта вы знаете? Что же такое спорт? Спорт — важная часть в жизни каждого человека. Еще в глубокой древности наши предки взяли его пользу себе на вооружение. Первым видом спорта считается борьба, которая возникла у пещерных людей. В Древней Греции уже тогда была масса разных видов спорта: бег, метание копья и диска, гонки на колесницах.

Спорт может быть профессиональным или любительским. Профессиональный спорт предполагает обязательное участие в турнирах и

борьбу за престижные награды. Любительский спорт — это спорт, которым занимается человек тогда, когда хочет, при этом выбирая совершенно любые виды.

Что человеку могут дать занятия спортом? Спорт — это большая вероятность найти отличных друзей, с которыми приятно проводить время и делиться своими достижениями. Одним словом, спорт — это полезно для здоровья, интересно и важно в жизни каждого человека. Даже если ты не планируешь участвовать в Олимпийских играх, ты всегда сможешь заниматься любимым видом спорта для себя и поддержания здоровья и прекрасного самочувствия!

А сейчас я выдам командирам команд маршрутные листы и квест-карты. Следуйте по станциям, на каждой из них вас ждет специальное задание, которое необходимо выполнить, чтобы заработать баллы, побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов и прошедшая квест-игру быстрее остальных.

Всего вас ждет 7 станций.

1. Станция «Виды спорта» — предстоит разгадать кроссворд о видах спорта.
2. Станция «В поисках полезных привычек» — необходимо разделить полезные и вредные привычки (поставить «галочку» рядом с полезными) и «крестик» рядом с вредными).
3. Станция «Собирайка» — собрать из пазлов спортивную картинку.
4. Станция «Шифровальная» — разгадайте шифр, используя смекалку.
5. Станция «Здоровые ребусы» - разгадайте ребусы.
6. Станция «Полезно или вредно?» — разделите полезную и вредную еду по столбикам, запишите.
7. Станция «Спортивная ловкость» — каждый участник команды по очереди должен бросить мяч в корзину.

Все задания необходимо выполнять вместе!

*Приложение 1*

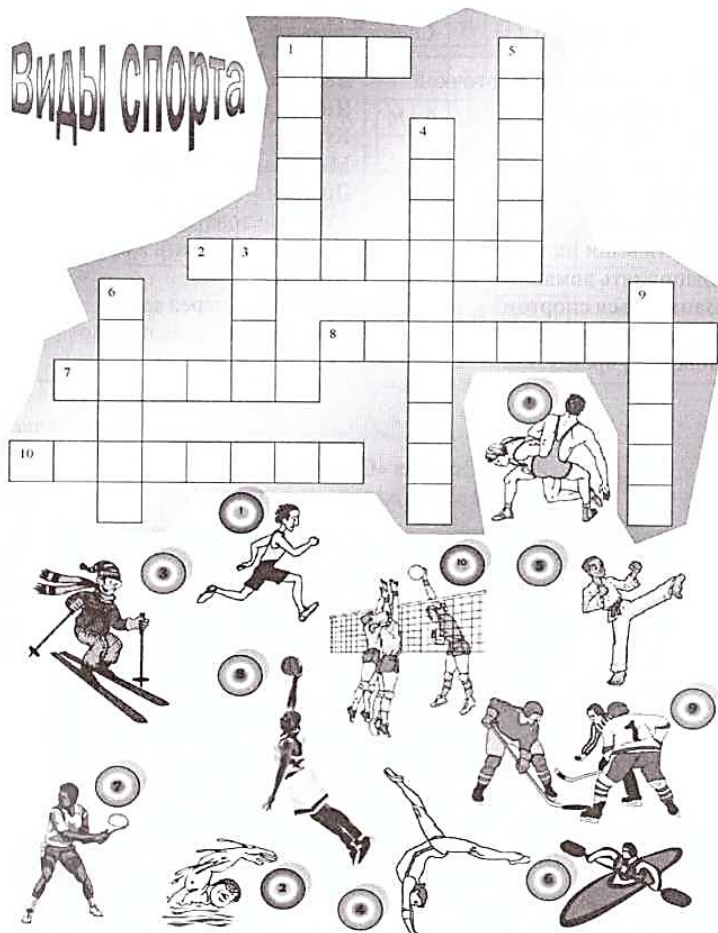
### Маршрутный лист

№ п/п	Станция	Отметка о прохождении
1	Станция «Виды спорта»	
2	Станция «В поисках полезных привычек»	
3	Станция «Собирайка»	
4	Станция «Шифровальная»	
5	Станция «Здоровые ребусы»	
6	Станция «Полезно или вредно?»	
7	Станция «Спортивная ловкость»	

Квест-карта



Станция «Виды спорта»





**Станция «В поисках полезных привычек»**

*Список привычек*

Спать с открытой форточкой	Лениться
Обманывать	Читать лежа
Умываться	Курить
Чистить зубы	Мыть за собой посуду
Грызть ногти, карандаш, ручку	Драться
Сутулиться	Конфликтовать
Класть вещи на место	Постоянно жевать жвачку
Выполнять домашнее задание	Кричать
Заниматься спортом	Мыть руки перед едой
Пропускать уроки	Бросать мусор где попало
Говорить правду	

**Станция «Собирай - ка»**

*(необходимо разрезать на части)*





### Станция «Шифровальная»

Б	О	Л	Ф	У	Т

К	Е	Т	Б	О	Л	Б	А	С

К	Е	Й	Х	О	К

М	А	Ш	А	Х	Т	Ы

Н	И	Е	В	А	П	Л	А

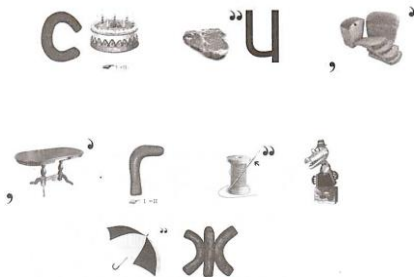
Н	И	С	Т	Е	Н

Н	А	С	Г	И	М	К	А	Т	И



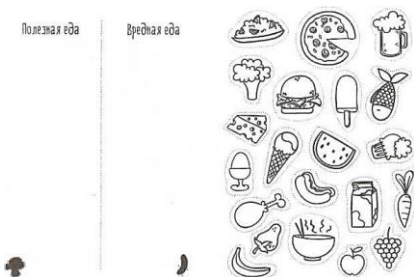
Приложение 7

### Станция «Здоровые ребусы»



Приложение 8

### Станция «Полезно или вредно?»



## ІВЕЙСКІЯ РАБІНЗОНЫ

Грыкень, Т. «Івейскія рабінзоны»: экалагічная краязнаўчая квэст-гульня / Т. Грыкень // *Бібліятэка прапануе*. – 2022. - № 9. – С. 22 – 25.

### КНИЖНАЯ ВЫСТАВА «Я З КНИГАЙ АДКРЫВАЮ СВЕТ ПРЫРОДЫ»

#### *Раздзел «Зялёная старонка»*

Глуха шэпча лес зялёны,  
І шуміць ён, і шуміць,  
Гоман доўгі, несканчоны  
Цэлы дзень над ім стаіць.

*Я. Колас*

#### *Раздзел «Блакітная старонка»*

О, рэкі  
Прынямоння!  
У вашым я  
Палоне  
Шчасліва заміраю.  
Вы — Чараўніцы краю.

*У. Мазго*

#### *Раздзел «Чырвоная старонка»*

«*Чырвоная кніга Рэспублікі Беларусь*» — афіцыйны даведнік аб стане рэдкіх і тых; што знаходзяцца пад пагрозай знікнення, відаў фаўны і флоры Беларусі У ёй прыводзяцца дадзеныя аб стане арэала, колькасці, біялогіі, а таксама аб прынятых і неабходных мерах аховы 182 відаў жывёл і 214 відаў раслін.

#### *Раздзел «Чорная старонка»*

«*Чорная кніга*» — тэта апісанне чужародных відаў жывёл і раслін, якія негатыўна ўплываюць на навакольнае асяроддзе. У прыродзе няма лішніх відаў, але ёсць чужародныя, здольныя парушыць экалагічную раўнавагу цэлых рэгіёнаў.

*Гучыць мелодыя Поля Марія «У свеце жывёл».*

**Вядучы.** Добры дзень, паважаныя сябры. Сёння мы з вамі сустрэліся, каб у межах праекта «Беларусі чацвер. Мы малюем Беларусь» правесці краязнаўчую, экалагічную квэст-гульню «Івейскія рабінзоны». Для нашага мерапрыемства мы выбралі зялёны колер. Гэта колер жыцця, колер абнаўлення прыроды і колер лета.

Паглядзіце, які цудоўны і дзіўны свет вакол нас! Блакітнае неба, ласкавае сонца, зялёныя лясы, непаўторны свет раслін і жывёл. Прырода шчодрая і бескарыслівая, яна дае для жыцця чалавека ўсё: ежу, ваду, адзенне,

паліва, атачае прыгажосцю. Усе мы абавязаны сваім жыццём цудоўнай нашай планеце...

Сёння мы пазнаёмімся з навакольным асяроддзе м роднай Іўеўшчыны.

Каб адправіцца ў падарожжа нам неабходна падрыхтавацца, таму першы конкурс «Збяры заплечык». (*Неабходныя рэчы: заплечнікі, лыжкі, кніга, міска, туалетная папера, лялькі, калькулятар, чайнік, бінт, ёд, перакісь вадарода і інш.*)

Турысты гатовыя, адпраўляемся ў падарожжа. Дарога нас чакае доўгая, цяжкая і небяспечная.

### ПЕРШАЯ СТАНЦЫЯ «ЗЯЛЁНАЯ»

(*Гучыць фанаграма «Шум лесу і снеў птушак».*)

Глуха шэпча лес зялёны,

І шуміць ён, і шуміць,

Гоман доўгі, несканчоны

Цэлы дзень над ім стаіць.

Пераблытаны галіны

У адзін шалаш жывы...

Лес! Аб чым шумяць вяршыны?

Лес! Што шэпчаць, векавы?

Толькі ж лес гудзе-ракоча

Цёмнай шапкай верхавін,

Толькі ж лес сказаць не хоча,

Што ён ведае адзін.

*Я. Колас*

**Вядучы.** Пад лясамі занята 44,8 % тэрыторыі раёна. Агульная плошча лясных угоддзяў складае 82,5 тыс. га. На тэрыторыі Іўеўшчыны знаходзіцца дзяржаўны заказнік рэспубліканскага значэння «Налібоцкая пушча», біялагічны заказнік «Урочышча Краснае», ландшафты заказнік мясцовага значэння «Раздоры». Плошча дзяржаўнага заказніка рэспубліканскага значэння «Налібоцкая пушча» — 5,7 тыс. га, біялагічнага заказніка «Урочышча Краснае» — 218 га і ландшафтнага заказніка мясцовага значэння «Раздоры» — 135 га. Паляўнічыя ўгоддзі складаюць больш за 151 тыс. га. У лясках жывуць ласі, кабаны, алені, казулі, лісы, выдры, андатры і інш. Жыве ў нашым лесе і птушка, занесеная ў Чырвоную кнігу. Хто назаве гэтую птушку? (*Чорны бусел.*)

### ВІКТАРЫНА «ЛЯСНАЯ АПТЭКА»

**Лясун.** Заяц сабраў мне букет з лясной травы. У мяне няма часу разбірацца, што тэта за расліны. Я трымаю ў руках кнігу лекавых траў. Я зачытаю апісанне, а вы знайдзіце тэту расліну і пакажыце мне.

1. Верхні бок лісця гэтай расліны лядоўня, як злая мачыха ў казцы, а ніжні — цёплы і далікатны, як родная маці. Дапамагае пры болях нырака, сэрца, лёгкіх. (*Маці-і-мачыха.*)

2. Уздоўж дарог, сцяжынак сустракаецца тэта расліна. Быццам спецыяльна расце там, каб дапа-магчы таму, хто параніць нагу ці руку. Насенне дапамагае пры дызентэрыі. Лісце гэтай расліны кладуць на ранкі. *(Трыпутнік, падарожнік.)*

3. Гэта пякучая расліна здольна замяніць сабой шчаўе. Яна паляпшае склад крыві, працу сэрца. *(Крапіва.)*

4. Які лясны хмызняк з'яўляецца сапраўдным назапашвальнікам вітаміна С? *(Шыпышна.)*

5. Лекавая расліна, якая ўваходзіць у склад шматлікіх жавальных гумак. Дабаўляюць у кампоты, чай. *(Мята.)*

6. Сёння палянка залаціста-жоўтая ад кветак, заўтра бела-пухнатая. Жоўтыя кветкі ператвараюцца ў белыя «галоўкі», а з «галовак» злітаюць лёгкія пушынкi. З яго кветчак вараць духмяны мёд. Адвар прымаюць пры болях у жываце. *(Дзьмухавец.)*

7. Гірлянды белых маленькіх званочкаў вісяць увесну паміж вялікім востраканцовым лісцем. А летам на месцы кветак —чырвоная ягада. Але не бяры яе ў рот —яна атрутная. *(Ландыш.)*

**Лясун.** Паглядзіце, дзеці, я тут бачу звярыныя сляды. Давайце пройдзем і паспрабуем адгадаць, чые яны.

Неяк раз лясной сцяжынкай

Звяры ішлі на вадапой. *(Дзеці ідуць па крузе адзін за другім.)*

За мамай-ласіхай тупала ласяня. *(Ідуць, гучна тупаючы.)*

За мамай-лісіцай кралася лісяня. *(Ідуць крадком.)*

За мамай-вожычыхай каціўся вожык. *(Перасоўваюцца ў глыбокім прысядзе.)*

За мамай-мядзведзіцай ішло медзведзяня. *(Ідуць, перавальваючыся з нагі на нагу.)*

За мамай-вавёркай скакалі маленькія вавёрачкі. *(Скачуць на насочках, сагнуўшы рукі перад грудзьмі.)*

За мамай-зайчыхай — зайчаняты. *(Скачуць, зрабіўшы «вушкі» з далоняў.)*

Ваўчыха вяла за сабою ваўчанят. *(Рукі ў бакі і назад, як быццам трымаюцца за рукі.)*

Усе мамы і дзеці напіцца жадаюць. Папляскаем сабе ў далоні!

### ГУЛЬНЯ «ЯДОМАЕ - НЕЯДОМАЕ»

**Лясун.** Ой-ой-ой, як есці хочацца! Пайдзі, сарву вунь тую прыгожую ягадку. *(Ідзе да куста, хоча сарваць і з'есці вялікую ягадку.)*

**Вядучы.** Пастой, дзядок-лясунок, хіба можна ўлесе ўсё запар зрываць і есці? А калі яна атрутная? Ты ж атруцішся і захварэш.

**Лясун.** Я пра гэта і не падумаў.

**Вядучы.** Вось менавіта, што не падумаў. А нашы юныя турысты *(паказвае рукой на дзяцей)* ведаюць, што можна і што нельга есці ў лесе. Зараз яны табе ўсё раскажуць і пакажуць.

Я прапаную вам, дзеці, падзяліцца на 2 каманды і пагуляць у гульню. Трэба раскласці вось гэтыя карткі на дзве кучкі, у адну — карткі з ядомымі ягадамі і грыбамі, а ў другую — з атрутнымі ягадамі і грыбамі. *(Гучыць музыка.)*

**Лясун.** Дзякуй вам, дзеткі, навучылі дзядка-лесавічка!

**Вядучы.** А нам, дзеці, пара адпраўляцца далей.

### **ДРУГАЯ СТАНЦЫЯ «БАЛОТНАЯ»**

Вядучы. Балоты займаюць каля 4,7 % тэрыторыі раёна. Самыя буйныя балотныя масівы — Сіма, Жыжма, Чырвонае балота. Пра Іўеўскія балоты складзена шмат легенд і паданняў. Давайце разам з вамі паслухаем легенду «Слёзы-ягады журавінавага балота».

Вось бачыце, дзеці, балоты вельмі каварныя і страшныя. Як вы думаеце, хто жыве ў балоце?

**Балотная ведзьма.**

На балоты мы пойдзем,

Шмат журавін набяром.

Прыгожых, приемных,

Вельмі карысных.

Адкажыце на пытанні Балотнай ведзьмы:

Якія ягады растуць на Івейскіх балотах? *(Дурніцы, журавіны, чарніцы, брусніцы.)*

Якія грыбы растуць? *(Каля балот і ў забалочаных месцах растуць грыбы, якія любяць вільгаць і драўніну. Ядомыя грыбы: махавік буры, масляк балотны, падбярэзавік, чарнагаловік (падбярэзавік чорны), груздзь (розныя віды). Атрутныя грыбы: мухамор чырвоны, свінушка, гаварушка, валаконніа разарваная.)*

Якія травы растуць на балотах? *(Расянка, багульнік, асака, аер, верас.)*

Якіх жывёл і птушак можна сустрэць на балоце? *(Андатру выдру, качку, шэрага жураўля, куліка.)*

Самымі яркімі прадстаўнікамі жывёл, якія насяляюць балоты, з'яўляюцца жабы і трытоны.

**Балотная ведзьма.** Па сцежцы праз балоты вельмі цяжка прайсці, а мы паспрабуем.

### **КОНКУРС «ПА ЯГАДЫ»**

*Неабходна прайсці па мастку і сабраць ягады — журавіны. Гучыць музыка.*

**Вядучы.** Сябры, мы з вамі працягваем наша падарожжа.

### ТРЭЦЯЯ СТАНЦЫЯ «БЛАКІТНАЯ»

Практычна ўсю тэрыторыю Іўеўшчыны пакрываюць тонкай разгалінаванай сеткай ручаі і малыя рэкі. Агульная працягласць рачной сеткі складае 762 км. Найбольш буйныя рэкі: - Нёман — 33,2 км, Бярэзіна — 62,2 км, Гаўя — 71,6 км, Клева — 42,8 км. Усяго па тэрыторыі раёна працякае 36 рэк. Назвы многіх рэчак вы, напэўна, пачуеце ўпершыню, паслухайце як яны гучаць: Бялова, Бярозаўка, Вярэнка, Вольха, Валожынка, Гаўя, Гастрк, Горача, Драўлянка, Дудлянка, Дунай, Жаўнянка, Жыжма, Ізлядзь, Іслач, Клева, Лынтупка, Матрона, Альшанка, Апіта, Падакупка, Пружаніца, Сіма, Сябрынька, Транетушка, Трашанянка, Чапунька, Чорная Завадзь, Чарніца, Чорны ручай, Шыльвянка, Якунька, Канал Банкова.

У раёне ёсць 3 натуральных і 12 штучных азёр, плошча якіх перавышае 200 га. Давайце з вамі паслухаем легенду пра «Сіняе возера».

**Рыбак.** Мы з вамі даведаліся, колькі рэк і азёр знаходзіцца на тэрыторыі раёна, а якія расліны і рыбы насеяляюць гэтыя вадаёмы? (*Акунь, шчупак, карась, карп, платва, краснапёрка, пяскар, сом, лешч, лінь, язь.*)

**Раска.** Вы, напэўна, бачылі масіўныя «зараслі» маленькіх круглявых светла-зялёных лісцікаў на вадзе. Гэта і ёсць раска. Яе яшчэ часта можна бачыць на балотах. Дык вось, тэта любімая ежа для такой рыбы, як лінь, а для тых жа карася і плоткі раска служыць быццам шчытом ад пякучых сонечных прамянёў.

**Гарлачык.** Гэта расліна расце на глыбіні да трох метраў. Гарлачык лёгка пазнаць: у яго шырокі зялёны ліст з прыгожай белаю кветкай (практычна ў сярэдзіне гэтага ліста). Нібы белы лотас, раскрывав ён свае шматлікія пялёсткі. Выкарыстоўваць гарлачык як сховішча і як шведскі стол такія рыбы, як плотна і лінь, чырвонапёрка і ялец, карась і сазан, лешч і язь. Акунь і шчупак выбіраюць такія месцы або для сваіх сховішчаў, або для паляўнічых угоддзяў.

**Рагоз.** Гэта такая расліна, якая вельмі падобна на бенгальскі агонь сваёй карычневай верхавінай. Расце на глыбіні 0,5-1 м. Рагоз з'яўляецца месцам жылля карася і ліня, якія звычайна не апускаюцца там глыбей за паўметра. З імі часам пражываюць такія суседзі, як плотка, сазан, карп, ялец і чырвонапёрка.

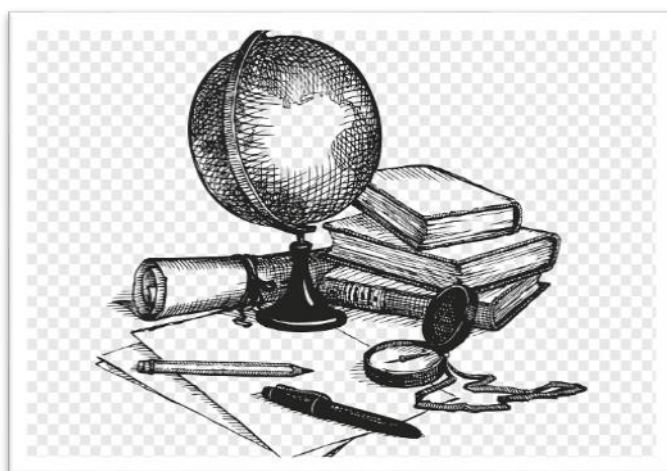
**Чарот.** Расце на глыбіні 0,5-1 м. Дрымучы чарот, як правіла, насяляюць чырвонапёрка, карась, лінь і карп.

А цяпер давайце з вамі крышачку адпачнем. (*Танец «А рыбкі плаваюць вось так». Гучыць музыка.*)

**Вядучы.** Сябры, мы з вамі здзейснілі падарожжа па цудоўнаму Іўеўскаму краю, пазнаёміліся з лясамі, пушчамі і барамі, наведалі «лёгкае зямл!» — балоты, адпачылі на рэках і азёрах. Даведаліся, якія расліны і жывёлы насяляюць лясы і палі, рэкі і балоты. Прыгажосць, якую мы з вамі бачылі, неабходна берагчы.

Для цябе прачынаецца сонца,  
Месяц свеціць уначы для цябе  
І спявае птушачка ў небе,  
Конік скача ў зялёнай траве.  
Для цябе цвіце кветка на лузе,  
Спее яблык у садку для цябе.  
Вырастаюць грыбочкі ў лесе,  
Зелянее гурок на градзе.  
Для цябе восень лета змяняе,  
Ну, а зіму — вясна з веку ў век.  
Не забудзь, што Зямля — гэта дом твой,  
Беражы гэты дом, чалавек!  
Памятайце: кожны чалавек— гаспадар гэтага вялікага дому, імя якому прырода. А ў добрага гаспадара ва ўсім павінен быць парадак.

Давайце ўсе разам дадзім абяцанне:  
Ахоўваць прыроду *(абяцаю!)*  
Быць яе сябрам і абаронцам *(абяцаю!)*  
Буду весці сябе ціха і сціпла ў лесе,  
на лузе, у полі *(абяцаю!)*  
Не буду без падставы рваць  
і таптаць кветкі *(абяцаю!)*  
Буду сябрам усім жывёлам *(абяцаю!)*  
Не буду засмечваць вадаёмы *(абяцаю!)*  
Буду рабіць заўвагі другім,  
кал! яны будуць гэта рабіць *(абяцаю!)*  
Я абяцаю быць сапраўдным  
гаспадаром на сваёй зямлі.



## **БЕЗОПАСНАЯ ДОРОГА**

Учащиеся разбиваются на 2 команды.

Капитаны получают маршрутные листы, в которых указан маршрут и подсказка где найти задание для выполнения. (*приложение №1*)

Оценивается количество и качество выполнения заданий в маршрутном листе выставляются баллы.

В ходе Квест-Игры дети выполняют задания на:

- ✓ Перекрёстке Загадок
- ✓ Улице дорожных знаков
- ✓ Дороге
- ✓ Переулке «Пройди тест»
- ✓ Остановке «В гостях у сказки»
- ✓ Островке безопасности

**Ведущий:** Дорогие ребята, сегодня мы проведем квест-игру по правилам дорожного движения «Безопасная дорога!». Считаете ли Вы, что эта тема актуальна и почему?

На наших дорогах огромное количество машин. А Мы с Вами - пешеходы! Высокие скорости и интенсивность движения требуют от водителей и пешеходов быть очень внимательными. Дисциплина, осторожность, знание и соблюдение правил дорожного движения водителями и пешеходами – основа безопасного движения на улицах. Сегодня мы проверим, какая из команд лучше знает правила дорожного движения, а также вспомним, повторим все что знаем о правилах дорожного движения и узнаем много нового!

Всем желаем успехов!

### **Общая разминка для команд**

Сейчас я проверю, готовы ли вы к игре. Я задаю вопросы, а вы отвечаете

«да» или «нет».

- Что хотите - говорите, в море сладкая вода? (*Нет*)
- Что хотите - говорите, красный свет - проезда нет? (*Да*)
- Что хотите - говорите, каждый раз, идя домой, играем мы на дороге? (*Нет*)
- Что хотите - говорите, но если очень вы спешите, то перед транспортом бежите? (*Нет*)
- Что хотите - говорите, мы всегда идем вперед только там, где переход? (*Да*)
- Что хотите - говорите, мы бежим вперед так скоро, что не видим светофора? (*Нет*)
- Что хотите - говорите, на знаке «здесь проезда нет» нарисован человек? (*Нет*)



- Что хотите - говорите, на круглых знаках красный цвет означает «здесь запрет»? (Да)

**Подсказка №1, где находится 1 задание:**

Не куст, а с листочками,

Не рубашка, а сшита,

Не человек, а рассказывает. (*дети находят книгу, а в ней задание*)

1. «Перекрёсток Загадок» (за каждый правильный ответ 1 б)

Я по городу иду,

Я в беду не попаду.

Потому что твёрдо знаю -

Правила я выполняю.

(*Пешеход*)

Тянется нитка, среди полей петляя.

Лесом, перелесками без конца и края.

Ни ее порвать, ни в клубок смотать.

(*Дорога.*)

Эту ленту не возьмёшь

И в косичку не вплетёшь.

На земле она лежит,

Транспорт вдоль по ней бежит.

(*Дорога*)

Два брата убегают, а два догоняют?

Что это?

(*Колёса.*)

Две дороги долго шли

И друг к дружке подошли.

Ссориться не стали,

Пересеклись и дальше побежали.

Что это за место,

Всем нам интересно.

(*Перекрёсток*)

Тихо ехать нас обяжет,

Поворот вблизи покажет

И напомнит, что и как,

Вам в пути...

(*Дорожный знак*)

Наш автобус ехал-ехал,

И к площадочке подъехал.

А на ней народ скучает,

Молча транспорт ожидает.

(*Остановка*)

Двух колёс ему хватает,

И мотор не подкачает.  
Нужно только завести –  
И счастливого пути!  
(*Мотоцикл*)  
Тёмным вечером и ночью  
Защитить вас сможет точно.  
Ведь шофёру с сотни метров  
Станет сразу вас заметно.  
Он значок, брелок и стикер.  
Что же это? Это...

(*Фликер*)  
Рядышком с шоссе лежит,  
По ней транспорт не бежит.  
Ну, а, если вдруг беда,  
То съезжают все сюда.

(*Обочина*)

2. Кто знает на какие три основные группы делятся дорожные знаки?  
– Давайте вспомним эти дорожные знаки.

**Предупреждающие знаки** – треугольные, а периметр треугольника красного цвета. Между собой знаки этой группы различаются рисунками внутри треугольника. Предупреждающие знаки информируют водителей о приближении к опасному участку дороги, движение по которому требует принятия мер, соответствующих обстановке.

**Запрещающие знаки** – Изображения и цифры, нарисованы внутри красного круга, точно и категорически говорят, что именно данный знак запрещает.

**Информационно-указательные знаки** – Их основной цвет – синий, а форма – квадратная или прямоугольная. Эти знаки указывают, где пешеходный переход и место стоянки, направление к нужному населенному пункту и расстояние до него. (*показать знаки на слайдах*)

**Подсказка № 2, где находится следующее задание:**

Я в дом любой тебя впущу,  
Стучишь – я рада стуку.  
Но одного я не прощу –  
Коль не подашь мне руку! (*Дверь*)

Задание № 2 «Улица дорожных знаков»

Нарисуй свой дорожный знак и назови его, придумай защиту! (от 1-3б)

**Подсказка №3**

На квадратиках доски  
Короли свели полки.  
Нет для боя у полков

Ни патронов, ни штыков.

*(Шахматы)*

Задание 3. «Дорога»

Игра «Водитель грузовика»

(За каждого доехавшего игрока 1 балл)

Игроки выстраиваются в одну шеренгу. Каждый участник – водитель грузовика. На голове у игроков – книга - груз, в руках – руль- обруч. Участникам " зажигается" сигнальная карточка с цветами светофора – красным и зеленым. Задача каждого игрока «доехать» до конечной точки, не уронив груз и не нарушив Правила дорожного движения (Если загорается красный – нужно остановиться, зеленый – продолжать движение). Те, кто нарушает правила, выбывают из игры.

#### ***Подсказка № 4***

Посмотрите, дом стоит,  
До краёв водой налит,  
Без окошек, но не мрачный,  
С четырёх сторон прозрачный,  
В этом домике жильцы  
Все умелые пловцы.

*(Аквариум)*

4. Переулок «Пройди тест» *(за каждый правильный ответ 1 б)*

Подчеркни правильный ответ

1. *По какой части тротуара должен двигаться пешеход?*

- 1) по правой;
- 2) по левой;
- 3) по середине.

2. *Можно ли переходить дорогу рядом с пешеходным переходом («зеброй»)?*

- 1) да;
- 2) нет.

3. *Где должны находиться люди, ожидающие автобус (троллейбус)?*

- 1) на обочине дороги;
- 2) в любом месте на проезжей части;
- 3) на посадочной площадке.

4. *Можно ли выходить из автобуса (троллейбуса), если двери уже открыты, а транспорт продолжает движение?*

- 1) нет;
- 2) да.

5. *Какое из перечисленных транспортных средств представляет наибольшую опасность для пешехода?*

- 1) автобус;

2) автомобиль, оборудованный специальным световым сигналом (маячком);

3) троллейбус.

6. Что обозначает загоревшийся правый поворотник автомобиля?

1) автомобиль поворачивает налево;

2) автомобиль останавливается;

3) автомобиль поворачивает направо.

7. Разрешается ли передвижение пешеходов по железнодорожным путям?

1) да;

2) нет;

3) можно, если вблизи нет поезда.

8. Мы переходим дорогу и видим на дороге едущий автомобиль. Мы должны:

1) быстро перебежать дорогу;

2) подождать, пока автомобиль проедет;

3) попросить водителя остановиться и перейти дорогу.

9. С какого возраста разрешается перевозить детей на переднем сиденье автомобиля?

1) с 8 лет;

2) с 12 лет;

3) с 14 лет.

10. Можно ли играть на проезжей части дороги или около нее?

1) можно;

2) нельзя;

3) можно, если приняты меры безопасности.

**Ответы:**

1-1, 2-2, 3-3, 4-1, 5-3, 6-3, 7-2, 8-2, 9-3, 10-2.

#### **Подсказка № 5**

Мойдодыру я родня,

Отверни-ка ты меня,

И холодной водою

Живо я тебя умою.

*(Кран, к нему подвешивается записка)*

Задание № 5 Остановка «В гостях у сказки» (за каждый правильный ответ- 1б)

- По прослушанному отрывку назовите литературное произведение и его автора.

1. На площади катались множество детей. Те, кто были посмелее, привязывали свои санки к крестьянским саням и уезжали, таким образом, довольно далеко. Веселье так и кипело. В самый разгар его откуда-то

прикатили большие сани, выкрашенные в белый цвет. Сани объехали кругом площади два раза; мальчик живо привязал к ним свои санки и покатил.

*Г. Х. Андерсен «Снежная королева»*

2. Однажды на трамвае  
Он ехал на вокзал.  
И, двери открывая,  
Вожатому сказал:  
«Глубокоуважаемый,  
Вагоноуважатый!  
Вагоноуважаемый!  
Глубокоуважатый!  
Во что бы то ни стало  
Мне надо уходить.  
Нельзя ли у трамвала  
Вокзай остановить!»

*С. Я. Маршак «Вот какой рассеянный»*

3. А наварил он ее столько, что тут, кому приходилось из деревни в город ехать, должен был в каше дорогу проедать. Только никто на это не жаловался: очень уж была каша вкусная и сладкая.

*Братья Гримм «Горшок каши»*

4. Этот автомобиль работал на газированной воде с сиропом. Посреди машины было устроено сидение для водителя, а перед ним помещался бак с газированной водой. Газ из бака проходил по трубке в медный цилиндр и толкал железный поршень... Такие газированные автомобили были очень распространены среди коротышек.

*Н. Н. Носов «Приключения Незнайки и его друзей»*

5. Тем временем король, проезжая мимо, заметил по пути прекрасный замок, и пожелал войти туда. Кот услышал, как гремят по подъемному мосту колеса королевской кареты и, выбежав навстречу, сказал королю: «Добро пожаловать в замок, ваше величество!»

*Шарль Перро «Кот в сапогах»*

#### **Подсказка № 6**

Полубуйся, посмотри –  
Полнос северный внутри!  
Там сверкает снег и лед,  
Там сама зима живёт.  
Навсегда нам эту зиму  
Привезли из магазина.  
(Холодильник)

Задание №6. «Островок безопасности» 6 баллов  
(За правильный разбор ситуации – 1 балл).

1 Ситуация. Ребенок с мамой первый выпрыгнул из автобуса и побежал через дорогу сзади автобуса. Исправить все ошибки в этой ситуации.

2 Ситуация. Годовалый ребенок ползает по всей машине, папа в это время едет и разговаривает по телефону. Исправить все ошибки в этой ситуации.

3 Ситуация. Ребенок переходит спокойно дорогу по пешеходному переходу, при этом на него мчится с огромной скоростью автомобиль. Исправить все ошибки в этой ситуации.

#### **Подведение итогов.**

Пока подсчитывают баллы со всеми командами проводится

#### **Игра «Разрешается - запрещается».**

- Играть на мостовой...*(запрещается)*
- Переходить улицы при зелёном сигнале светофора...*(разрешается)*
- Перебегать улицу перед близко идущим транспортом...*(запрещается)*
- Идти толпой по тротуару...*(разрешается)*
- Переходить улицу по подземному переходу...*(разрешается)*
- Переходить улицу при жёлтом сигнале светофора...*(запрещается)*
- Помогать старикам и старушкам переходить улицу...*(разрешается)*
- Велосипедистам цепляться за проезжие машины...*(запрещается)*
- Обходить стоящий у тротуара транспорт спереди...*(запрещается)*
- Идти по тротуару слева...*(запрещается)*
- Выбегать на проезжую часть дороги...*(запрещается)*
- Кататься на велосипеде, не держась за руль...*(запрещается)*
- Болтать и громко смеяться в транспорте...*(запрещается)*
- Уважать правила дорожного движения...*(разрешается)*

#### **Награждение детей:**

*Заранее подготовленными детьми разыгрывается мини -сценка*

#### **Кот Базилио:**

Шёл домой я как-то поздно,  
Вдруг – машина предо мной.  
Пострадал тогда серьёзно  
И с больной теперь ногой.  
Ну а фликер бы чудесный  
Пешехода осветил,  
И в аварию, конечно,  
Я б тогда не угодил.

#### **Алиса:**

Я с тобой, мой друг, согласна  
Фликер нам необходим.  
На дорогах так опасно,  
И спокойней как-то с ним.

**Буратино:**

Что за фликер? Вот так чудо!

Очень нужен мне такой.

И носить его я буду,

Он навеки спутник мой!

**Мальвина:**

Фликер – световозвращатель,

Незатейливый значок,

На дорогах он – спасатель,

Настоящий маячок.

Он в ночное время суток

Защитит надёжно нас.

Сократит наезд, без шуток,

Вам скажу, друзья, в шесть раз!

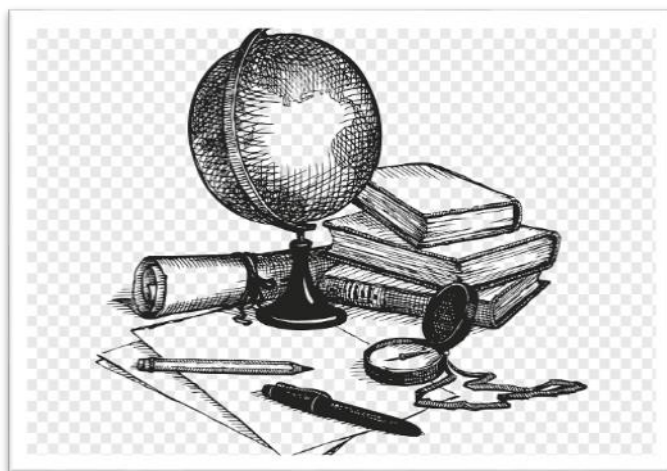
И советую я всем!

Поскорее засветись!

*(Детям дарятся светоотражающие фликеры)*

**Маршрутный лист**

1. Перекрёсток Загадок \_\_\_\_\_
  2. Улица Неизвестных знаков \_\_\_\_\_
  3. Дорога \_\_\_\_\_
  4. Переулок «Пройди тест» \_\_\_\_\_
  5. Остановка «В гостях у сказки» \_\_\_\_\_
  6. Островок безопасности \_\_\_\_\_
- Количество набранных баллов \_\_\_\_\_



## СПАСИ ГЕРОЯ

Игра рассчитана на учащихся 5-6 классов. В качестве часовых и «станционных смотрителей» могут быть учащиеся старших классов. Учащиеся получают опережающее задание: подготовить название команды, девиз, эмблему, соответствующие теме мероприятия; перечитать сказки А. С. Пушкина, басни И. А. Крылова; в качестве домашнего задания подготовить инсценировку басни.

**Оборудование:** маршрутный лист для каждой команды, пазлы, вещи для «Бюро находок», призы (книги).

Маршрутный лист (*выполнен в виде сказочной карты с отмеченными на ней станциями*) каждой команде выдается с учетом того, что они не должны пересекаться на одной и той же станции – игра идёт одновременно для всех команд. Например, 1 команда идет по маршруту: Бюро находок – Пазлы-слова – Сказки А. С. Пушкина – Пазлы-иллюстрации – Басни И. А. Крылова – Цифры, 2 команда: Пазлы-слова - Сказки А. С. Пушкина – Пазлы-иллюстрации – Басни И. А. Крылова- Цифры – Бюро находок и т.п.

Учащиеся-болельщики, не принимающие участия в игре, остаются в актовом зале и выполняют следующие задания: готовят иллюстрацию к произведению (задание получают капитаны при жеребьёвке), отвечают на вопросы викторины. Полученные ими баллы суммируются с результатами команды при подведении итогов.

К маршрутному листу прилагается таблица:

Станция	Кол-во правильных ответов

Станции могут быть расположены в разных уголках школы: в библиотеке, в начальной школе, в кабинете литературы, в спортивном зале, в музыкальном классе, в актовом зале.

Возле каждой станции стоит часовой и задает каждой команде загадку. После того, как получен правильный ответ, команда попадает на нужную ей станцию. Правильные ответы фиксируются членами жюри в командном маршрутном листе.

Время нахождения на станциях ограничено - 5 минут.

**Загадки часовых:**

Хоть не шляпа, а с полями,

Не цветок, а с корешком.

Разговаривает с нами

Всем понятным языком. (*Книга*)

Вам выражения знакомы:



Про первый блин, что вечно комом,  
Про сор, что из избы несут...  
Как их в народе все зовут? (*Пословицы*)  
Белое поле,  
Черное семя,  
Кто его сеет –  
Тот и радуется. (*Письмо*)  
Новый дом несу в руке,  
Дверцы дома - на замке.  
Тут жильцы бумажные,  
Все ужасно важные. (*Портфель, книги, тетради*)  
Короткая фраза, где звуки похожи.  
Ее мы частенько промолвить не можем.  
Тренирует нам дикцию, с рифмой бывает.  
Как называется? Кто отгадает? (*Скороговорка*)

При подготовке к мероприятию необходимо нарисовать (распечатать) свитки, изготовить пазлы-иллюстрации, пазлы-буквы, подобрать вещи для Бюро находок, продумать оформление всех станций.

## ХОД ИГРЫ.

**Этап первый.** Представление команд (название, девиз. Например, «Крылья» - «Если много ты читаешь, в жизни крылья обретаешь!», «Чародеи» - «Как только палочкой взмахнём, ответ на всё тотчас найдём»)

Капитанам вручают свитки. Они возвращаются к командам, чтобы прочитать и дать ответ. Команда, давшая ответ первой, получает дополнительное очко и возможность выбрать маршрутный лист. Текст свитка:

*«Дорогие мои друзья!*

*Я попал на необитаемый остров и очень нуждаюсь в вашей помощи. Для того чтобы спасти меня, вы должны пройти нелёгкий путь, продемонстрировать смелость и знания истинных ценителей русского слова, великой литературы.*

*Тот, кто первый вспомнит моё имя, отправится в это путешествие по самому краткому пути.»*

*(Робинзон Крузо, герой Д. Дефо)*

**Этап второй.** Команды отправляются по разным станциям, чтобы не мешать друг другу решать поставленные задачи. Ответив правильно на вопросы, они получают дальнейшие указания по маршруту.

## СТАНЦИЯ 1.

### **Сложи пазлы.**

(иллюстрацию к художественному произведению можно распечатать самостоятельно), угадай автора и название книги: Барон Мюхгаузен (Р. Распе),

Остров сокровищ (Р. Л. Стивенсон), Гарри Поттер (Джоан Роллинг). За полный правильный ответ (сложенная картинка, название книги, автор) – 3 балла.

## СТАНЦИЯ 2.

**Блицтурнир.** Команда отвечает на вопросы по сказкам А. С. ПУШКИНА

- Сколько лет рыбачил старик? (*тридцать лет и три года*)
- К кому обратился царь Дадон с просьбой о помощи? (*Золотому петушку*)
- За какую плату согласился работать Балда у попа? (*за 3 щелчка*)
- Сколько времени была старуха царицей? (*две недели: «вот неделя, другая проходит»*)
- Сколько раз кинул старик невод, прежде чем поймал золотую рыбку? (*3 раза*)
- На каком острове выстроил свой дворец Гвидон, сын царя Салтана? (*на острове Буяне*)
- За сколько лет должен был собрать Балда оброк с чертей? (*за 3 года*)
- Какие чудеса были на чудном острове у князя Гвидона? (*белка-чудесница, 33 богатыря, царевна-лебедь*)
- К кому обращался королевич Елисей с просьбой о помощи? (*солнце, месяц, ветер*)
- В кого превращался царь Гвидон, чтобы повидать отца, царя Салтана? (*комара, муху, шмеля*)

За все задания - 10 баллов, за каждый неполный ответ – 0,5 баллов

## СТАНЦИЯ 3.

**Басни.**

Продолжи ставшие крылатыми строки из басен И. А. КРЫЛОВА.

- А Васька слушает... (*да ест*)
- А вы, друзья, как ни садитесь... (*Все в музыканты не годитесь*)
- Беда, коль пироги начнет печи сапожник... (*А сапоги тачать пирожник*)
- Кукушка хвалит петуха... (*За то, что хвалит он кукушку*)
- Лебедь рвется в облака, Рак пятится назад... (*А Щука тянет в воду*)
- Наделала синица славы... (*а моря не зажгла*)
- Ты всё пела? Это дело... (*Так поди же, попляши!*)
- Ай, Моська, знать... (*она сильна, коль лает на слона*)
- Недаром говорится... (*что дело мастера боится*)
- Услужливый дурак... (*опаснее врага*)

За ответы на все вопросы – 10 баллов (за каждый – 1 балл)

#### СТАНЦИЯ 4.

##### **Бюро находок.**

Кто из литературных героев потерял эти вещи? Назовите автора и название сказки.

Полено (*папа Карло, А. Толстой «Приключения Буратино или Золотой ключик»*)

Азбука (*Буратино, А. Толстой «Приключения Буратино»*)

Хрустальный башмачок (*Золушка, Г. Х. Андерсен «Золушка»*)

Красная шапочка (*Красная шапочка, одноименная сказка Ш. Перро*)

Цветок (*«Цветик-семицветик» В. Катаев*)

Восточные башмачки с загнутыми носами (*Маленький Мук, одноименная сказка В. Гауфа*)

Лампа (*Л. Лагин «Старик Хоттабыч»*)

Горошина (*Г. Х. Андерсен «Принцесса на горошине»*)

Шляпа (*Джоан Роллинг «Гарри Поттер»*)

Яблоко (*мачеха, А. С. Пушкин «Сказка о мертвой царевне»*)

За полный правильный ответ (имя героя, название сказки, имя автора) – 1 балл, за неполный ответ – 0,5 баллов

#### СТАНЦИЯ 5.

##### **Буквенные пазлы.**

Составьте из букв название художественного произведения. Назовите имя автора.

РУСЛАН И ЛЮДМИЛА (ПУШКИН)

За полный правильный ответ – 2 балла

#### СТАНЦИЯ 6.

##### **Цифры в литературе.**

Назовите художественные произведения, в названиях которых есть числа.

За каждый ответ 1 балл. За неполный ответ – 0,5 балла.

Например, сказка «Три поросенка», книги Ж. Верна «40 лье под водой», «80 дней вокруг света», А. Дюма «Три мушкетера».

**Этап третий.** Команды сдают жюри маршрутные листы. Подсчитываются очки, сопоставляется время прохождения этапов. Команды демонстрируют домашнее задание (*инсценировку басни, сказки*). Проводится награждение.

## **ВОКРУГ ДА ОКОЛО ... БИБЛИОТЕКИ**

В квесте участвует равное количество членов команд. Команды проходят одинаковые этапы, но в разной последовательности, чтобы не допустить их пересечения на маршруте.

Команды выбирают капитана, который осуществляет связь с организатором. Затем командам присваивается название. Участникам выдаются опознавательные знаки: эмблемы, значки, ленточки разного цвета, др.

Организатор озвучивает повод, по которому все здесь собрались, легенду и условия игры. Напоминает о технике безопасности и правилах дорожного движения, поскольку некоторые этапы квеста проходят на улице. Организатор может выдать номер своего телефона капитанам команд, чтобы контролировать прохождение пути, оказывать консультации по вопросам прохождения этапов или выполнения заданий, т.п.

Необходимо собрать ключевую фразу. Выигрывает та команда, которая сделала это первой. Командам выдаются маршрутные листы (пустые), в которых фиксируются названия этапов, ставиться отметка о его прохождении.

### **Маршрутный лист.**

**Команда:**

**Начало игры (час, минуты):**

Название этапа	Отметка о прохождении этапа
I этап « _____ »	
II этап « _____ »	
III этап « _____ »	
IV этап « _____ »	
Ключевая фраза:	

**Окончание игры (час, минуты):**

На каждом этапе находятся модераторы, которые следят за правильностью выполнения заданий и выдают участникам фрагмент ключевой фразы за правильное их выполнение, а также подсказку, где находится следующий этап. Если команда затрудняется в ответе или отвечает

неправильно, то «фрагмент» ключевой фразы не выдаётся. Однако, подсказку на то, где находится следующее задание, команды получают в любом случае.

После того, как будут собраны все фрагменты, команды встречаются в библиотеке (одна – в читальном зале, другая – на абонементе), чтобы собрать из отдельных частей всё высказывание. Капитаны команд отдают заполненные маршрутные листы организатору, который фиксирует время завершения всех заданий.

Затем все команды собираются в читальном зале для подведения итогов и награждения победителей.

### Маршрут

**Ключевая фраза:** «Если ты/ выстрелишь в/ прошлое/ из пистолета/ будущее/ выстрелит/ в тебя/ из пушки». (Расул Гамзатов «Мой Дагестан»).

Маршрут 1-й команды

1. Библиотека
2. Дуб
3. Кинотеатр
4. Сквер

Маршрут 2-й команды

1. Кинотеатр
2. Сквер
3. Дуб
4. Библиотека

Команды начинают прохождение маршрута от здания библиотеки (площадка перед библиотекой).

*Общая цель для двух команд - получить первую подсказку.*

**ЗАДАНИЕ:** собрать на территории перед библиотекой по 4 фрагмента разного цвета (напр., 1 команда – оранжевого, 2 команда - зелёного). Из фрагментов собрать слово, указывающее, где находится первое задание:

для 1-й команды – «БИБЛИОТЕКА», для 2-й команды – «КИНОТЕАТР».

### Задания для 1-ой команды

#### ЭТАП «БИБЛИОТЕКА»

*1 задание (одинаковое для двух команд)*

Он есть в любой библиотеке. Чтобы узнать, что это, разгадайте кроссворд:

				1	К	н	и	г	а			
2	а	н	н	о	т	А	ц	и	я			
3	и	л	л	ю	с	Т	р	а	ц	и	я	
				4	А	в	т	о	р			
5	э	н	ц	и	к	Л	о	п	е	д	и	я
6	б	и	б	л	и	О	т	е	к	а		
				7	к	н	и	Г	о	м	а	н

1. Печатное издание в виде сброшюрованных и заключённых в переплётную крышку листов объёмом не менее 48 страниц.
2. Краткое изложение содержания книги.
3. Рисунки на обложке или внутри книги.

4. Лицо, создавшее произведение или принимавшее участие в его создании.
5. Издание, относящееся к справочной литературе
6. Учреждение, которое собирает, хранит и предоставляет всем желающим источники информации.
7. Любитель книг.

Разгадав кроссворд, команда получает, во-первых, подсказку, что следующий вопрос находится у каталога, во-вторых, **1-й фрагмент ключевой фразы.**

**2-е задание**

- О ком идёт речь?

«Это было странное, загадочное существо – Царскосельский лейб-гусар... Он подражал в стихах Пушкину и Байрону, и вдруг начал писать нечто такое, где он никому не подражал, зато уже почти целый век хочется подражать ему». (А. Ахматова)

В. Брюсов в своём стихотворении так писал об этом поэте:

*Казался ты и сумрачным, и властным,  
Безумной вспышкой непреклонных сил;  
Но ты мечтал об ангельски-прекрасном,  
Ты демонски-мятежное любил!*

- Узнайте по каталогу, сколько в библиотеке книг этого автора?

- Найдите в фонде библиотеки произведение, принадлежащее перу этого поэта, которое упоминается в стихотворении В. Брюсова.

(Ответ: М. Ю. Лермонтов, 28 книг, поэма «Демон»).

За правильный ответ команды получают **2-й фрагмент ключевой фразы.** Затем члены одной команды находят том из полного собрания сочинений М. Ю. Лермонтова, в котором содержится поэма «Демон». Внутри книги новое задание. (Возможна подсказка библиотекаря по поиску полного собрания сочинений Лермонтова).

**3-е задание**

С помощью интернета и электронных справочников ответьте на следующие вопросы:

Из первых букв ваших ответов должно получиться слово, являющееся фрагментом нужной вам ключевой фразы.

1) Назовите произведение А. С. Пушкина, где рассказывается о мистической тайне трех карт? (*Пиковая дама*)

2) Как называется произведение Даниэля Дефо отрывок, из которого приведен ниже?

«...С того же дня я начал учить его необходимым словам. Прежде всего, я сообщил ему, что буду называть его Пятницей (я выбрал для него это имя в память дня, когда спас ему жизнь). Затем я научил его произносить мое имя,

научил также выговаривать "да" и "нет" и растолковал значение этих слов...»  
(*Робинзон Крузо*)

3) Как начинается стихотворение Николая Некрасова «Крестьянские дети»?

(*Опять я в деревне. Хожу на охоту,  
Пишу мои вирши - живётся легко. ...*)

4) Назовите фамилию советского писателя, которому в 1965 году была присуждена Нобелевская премия по литературе с формулировкой «За художественную силу и цельность эпоса о донском казачестве в переломное для России время». (*Шолохов*)

5) Назовите автора данных старок: «Тамань - самый скверный городишко из всех приморских городов России. Я там чуть-чуть не умер с голода, да еще вдобавок меня хотели утопить...» (*Лермонтов*)

6) Назовите фамилию легендарного пушкинского Евгения. (*Онегин*)

7) Какое имя в России получила немецкая принцесса Софья Фредерика Августа Анхальт-Цербстская, кроме того, являвшаяся автором многих беллетристических, драматургических, публицистических, научно-популярных сочинений и «Записок». (*Екатерина II*)

Ответ: должно получиться слово «ПРОШЛОЕ»

Выполнив это задание, команда получает **3-й фрагмент ключевой фразы** и четвёртое задание.

**4-е задание**

#### **Выставка-ребус**

Зашифрована фраза: «Всё хорошее сделано лучшими» (В. Лукьянов)

За правильное выполнение задания команда получает **4-й фрагмент ключевой фразы** и следующее задание.

**5-е задание**

Сколько лет пролежал на печи известный богатырь Илья Муромец? (*30 лет и 3 года*)

Если команда затрудняется ответить, то ответ можно найти в книге.

Правильно выполнив задание, команда получает **5-й фрагмент ключевой фразы** и новую подсказку, где находится следующее задание.

Подсказка, указывающая, где находится следующее задание:

«М. Ю. Лермонтов называл эти деревья «часовыми века», древние славяне – «Перуновым деревом». Они служат символом мощи, крепости, мудрости, долголетия и благородства. (**ДУБ**)

#### **Этап «ДУБ»**

У «библиотечного» дуба команды получают **6-е задание**

Расшифруйте высказывание, которое принадлежит известному древнегреческому драматургу Менандру.

5 13 1 9 10 12 7 6 1 8 3 5 7 1 2 5 14 1 13 7 11 4 .

Ключ: 1Е, 7А, 13Р, 2Т, 3И, 9М, 4Ы, 10Я, 5В, 12З, 6Л, 8Ч, 14С, 11Н

*Ответ: Время залечивает все раны.*

За правильный ответ команда получает **6-й фрагмент ключевой фразы** и новую подсказку, указывающую на то, где искать очередное задание.

Подсказка, указывающая, где находится следующее задание: «Этот человек имеет прямое отношение к тому зданию, возле которого находится камень, поставленный на месте будущего памятника в его честь. Кроме того, он известен как поэт и исполнитель собственных песен. Его перу принадлежит в том числе «Песня о времени».

*Чистоту, простоту мы у древних берём,  
Саги, сказки – из прошлого тащим, -  
Потому что добро остаётся добром –  
В прошлом, будущем и настоящем!»*  
(В. С. Высоцкий, *КИНОТЕАТР «ТАМАНЬ»*)

### **Этап «КИНОТЕАТР»**

У кинотеатра команда получает **7-е задание**

Разгадать шарады.

- 1) Три буквы облаками реют,  
Две видны на лице мужском,  
А целое порой белеет «В тумане моря голубом». (ПАР-УС)
- 2) Начало деревом зовется,  
Конец - читатели мои,  
Здесь в книге целое найдется,  
И в каждой строчке есть они. (БУК-ВЫ).

За правильный ответ – **7-й фрагмент ключевой фразы**. Независимо от ответа команде выдаётся очередная подсказка.

Подсказка, указывающая, где находится следующее задание: «Это место предназначено для кратковременного отдыха пешеходов».

*(СКВЕР)*

### **Этап «СКВЕР»**

**8-е задание**

«Фразы-перевёртыши». Разгадайте пословицы, зашифрованные антонимами:

- 1.Новый враг хуже старых трех. – Старый друг лучше новых двух.
- 2.Гусь никогда чистоты не спрячет. – Свинья всегда грязь найдёт.
- 3.Есть хорошее с плохим. - Нет худа без добра.
- 4.Безделье любителя пугает. - Дело мастера боится.
5. У честного человека ботинки промокают. - На воре шапка горит.

За правильное выполнение задания, команда получает последний, **8-й фрагмент ключевой фразы**.



Когда фрагменты будут собраны, команда возвращается в библиотеку для того, чтобы собрать всё высказывание, заполнить до конца маршрутные листы.

### Задания для 2-ой команды

#### Этап «КИНОТЕАТР»

После того, как команда получила первое направление, собрав из фрагментов слово «КИНОТЕАТР», она отправляется за заданием к кинотеатру. Там от модератора члены команды получают **1-е задание**.

Разгадать шарады

1. Начало - голос птицы.

Конец - на дне пруда,

А целое в музее

Найдете без труда. (КАР-ТИНА)

2. Мой первый слог найдешь тогда,

Когда в котле кипит вода,

Местоименье — слог второй,

А в целом - школьный столик твой. (ПАР-ТА)

Выполнив правильно задание, команда получает **1-й фрагмент ключевой фразы**. Независимо от результата ведущий выдаёт очередную подсказку, указывающую на то, где можно получить следующее задание.

Подсказка, указывающая, где находится следующее задание: «На этой игровой площадке особенно любят проводить время дети». (СКВЕР).

#### Этап «СКВЕР»

**2-е задание.**

«Фразы-перевёртыши». Разгадайте пословицы, зашифрованные антонимами.

1. Пусть будет один доллар, чем не будет ни одного врага. – Не имей 100 рублей, а имей 100 друзей.

2. Борщ сметаной поправишь. – Кашу маслом не испортишь.

3. Лучше сладкой черешни. – Хуже горькой редьки.

4. Меси тесто, когда холодное. – Куй железо, пока горячо.

5. Приноси чистоту во двор. – Не выноси сор из избы.

За правильный ответ – **2-й фрагмент ключевой фразы**, а также новую подсказку.

Подсказка, указывающая, где находится следующее задание: «Легендарное пушкинское древо...». (ДУБ)

#### Этап «ДУБ»

У «библиотечного» дуба команды получают **3-е задание**.

Расшифруйте высказывание, которое принадлежит известному древнегреческому философу Гераклиту.

1 4 2 3 5 6 2 3 1 4 2 7 5 9 8 5 3 4 8.

Ключ: 1В 4С 8Я 3Т 5Е 2Ё 7М 6Ч 9Н

*Ответ: Всё течёт, всё меняется.*

За правильный ответ команда получает **3-й фрагмент ключевой фразы** подсказку на следующий этап.

Подсказка, указывающая, где находится следующее задание: «Это учреждение, одно из назначений которого хранить «память человечества». Самое известное возникло в Древнем Египте и называлось «Аптекой для души». (**БИБЛИОТЕКА**)

### **Этап «БИБЛИОТЕКА»**

В библиотеке команда получает **4-е задание**.

Он есть в любой библиотеке. Чтобы вспомнить, как это называется, разгадайте кроссворд. (*Смотрите задание 1 для команды*)

Разгадав кроссворд, команда получает, во-первых, подсказку, что следующий вопрос находится у каталога, во-вторых, **4-й фрагмент ключевой фразы**.

**5-е задание.**

- О ком идёт речь?

«Русский учёный и поэт 18 века, который, скрыв своё крестьянское происхождение, в 1730 году поступил в славяно-греко-латинскую академию». А.С. Пушкин так отзывался о нём: «... был великий человек. Он создал первый университет. Он, лучше сказать, сам был первым нашим университетом».

- С помощью каталога узнайте, сколько в библиотеке книг этого автора.

- Найдите в фонде библиотеки произведение этого поэта, посвящённое восшествию на престол императрицы, в правление которой и был создан первый университет.

(*Ответ: М.В. Ломоносов, 5 книг, «Ода на день восшествия на престол Ея Величества государыни Императрицы Елисаветы Петровны 1848 года»*).

За правильный ответ команда получает **5-й фрагмент ключевой фразы**. Затем находит в фонде книгу М.В. Ломоносова. Внутри книги новое задание.

**6-е задание.**

С помощью интернета и электронных справочников ответьте на следующие вопросы:

Из первых букв ваших ответов вы сложите слово, являющееся фрагментом нужной вам ключевой фразы. (*Смотрите задание 3 для 1 команды*).

Выполнив это задание, команда получает **6-й фрагмент ключевой фразы** и седьмое задание.

**7-е задание**

Выставка-ребус

Зашифрована фраза: «Кому на Руси жить хорошо».

За правильный ответ команда получает последний, **7-й фрагмент ключевой фразы** и восьмое задание.

**8-е задание.**

Сколько лет рыбачил старик из сказки о золотой рыбке? (33 года)

Ответ можно найти в книге.

Правильно выполнив задание, команда получает **8-й (последний) фрагмент ключевой фразы**.

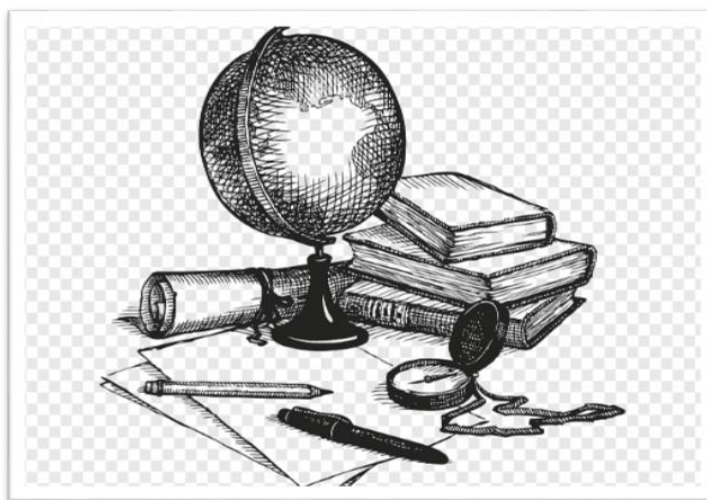
Собрав все фрагменты, команда приступает к складыванию фразы в целом. Ответ фиксируется в маршрутном листе и передаётся организатору.

Для подведения итогов команды, их болельщики и просто гости библиотеки собираются в читальном зале.

**Заключительное слово ведущего.**

«Если ты выстрелишь в прошлое из пистолета, будущее выстрелит в тебя из пушки», - это мудрое высказывание принадлежит известному дагестанскому писателю Расулу Гамзатову. Я думаю, что никто не будет оспаривать тот факт, что, только не забывая о своём прошлом, можно понять настоящее и построить такое будущее, о котором мы мечтаем. А библиотека, как место хранения «памяти человечества», может стать таким проводником из прошлого в будущее.

Мы поздравляем команды за активное участие в игре, и надеемся, что сегодня библиотека раскрылась перед вами новыми гранями, и вы будете приходить к нам снова и снова.



## НАЙДИ КНИГУ

Игра рассчитана на учащихся 5-6 классов. В качестве часовых и «станционных смотрителей» могут быть учащиеся старших классов. Учащиеся получают опережающее задание: подготовить название команды, девиз, эмблему, соответствующие теме мероприятия; перечитать сказки А. С. Пушкина, басни И. А. Крылова; в качестве домашнего задания подготовить инсценировку басни.

**Оборудование:** маршрутный лист для каждой команды, пазлы, вещи для «Бюро находок», призы (книги)

Маршрутный лист (выполнен в виде сказочной карты с отмеченным на ней станциями) каждой команде выдается с учетом того, что они не должны пересекаться на одной и той же станции – игра идёт одновременно для всех команд. Например, 1 команда идет по маршруту: Бюро находок – Пазлы-слова – Сказки А. С. Пушкина – Пазлы-иллюстрации – Басни И. А. Крылова - Цифры, 2 команда: Пазлы-слова - Сказки А. С. Пушкина – Пазлы-иллюстрации – Басни И. А. Крылова- Цифры – Бюро находок и т.п.

Учащиеся-болельщики, не принимающие участия в игре, остаются в актовом зале и выполняют следующие задания: готовят иллюстрацию к произведению (задание получают капитаны при жеребьёвке), отвечают на вопросы викторины. Полученные ими баллы суммируются с результатами команды при подведении итогов.

*К маршрутному листу прилагается таблица:*

Станция	Кол-во правильных ответов

Станции могут быть расположены в разных уголках школы: в библиотеке, в начальной школе, в кабинете литературы, в спортивном зале, в музыкальном классе, в актовом зале.

Возле каждой станции стоит часовая и задает каждой команде загадку. После того, как получен правильный ответ, команда попадает на нужную ей станцию. Правильные ответы фиксируются членами жюри в командном маршрутном листе.

Время нахождения на станциях ограничено - 5 минут.

### **Загадки часовых:**

Хоть не шляпа, а с полями,

Не цветок, а с корешком.

Разговаривает с нами

Всем понятным языком. *(Книга)*

Вам выражения знакомы:

Про первый блин, что вечно комом,

Про сор, что из избы несут...

Как их в народе все зовут? *(Пословицы)*

Белое поле, Черное семя, Кто его сеет - Тот и радуется. *(Письмо)*

Новый дом несущ в руке,

Дверцы дома - на замке.

Тут жильцы бумажные,

Все ужасно важные. *(Портфель, книги, тетради)*

Короткая фраза, где звуки похожи.

Ее мы частенько промолвить не можем.

Тренирует нам дикцию, с рифмой бывает.

Как называется? Кто отгадает? *(Скороговорка)*

При подготовке к мероприятию необходимо нарисовать (распечатать) свитки, изготовить пазлы-иллюстрации, пазлы-буквы, подобрать вещи для Бюро находок, продумать оформление всех станций.

### **ХОД ИГРЫ.**

**Этап первый.** Представление команд (название, девиз. Например, «Крылья» - «Если много ты читаешь, в жизни крылья обретаешь!», «Чародеи» - «Как только палочкой взмахнём, ответ на всё тотчас найдём»)

Капитанам вручают свитки. Они возвращаются к командам, чтобы прочитать и дать ответ. Команда, давшая ответ первой, получает дополнительное очко и возможность выбрать маршрутный лист.

*Дорогие мои друзья!*

*Я попал на необитаемый остров и очень нуждаюсь в вашей помощи. Для того чтобы спасти меня, вы должны пройти нелёгкий путь, продемонстрировать смелость и знания истинных ценителей русского слова, великой литературы.*

*Тот, кто первый вспомнит моё имя, отправится в это путешествие по самому краткому пути. (Робинзон Крузо, герой Д.Дефо)*

**Этап второй.** Команды отправляются по разным станциям, чтобы не мешать друг другу решать поставленные задачи. Ответив правильно на вопросы, они получают дальнейшие указания по маршруту.

### **СТАНЦИЯ 1.**

*Сложи ПАЗЛЫ*

(иллюстрацию к художественному произведению можно распечатать

самостоятельно), угадай автора и название книги: Барон Мюхгаузен (Р.Распе), Остров сокровищ (Р.Л.Стивенсон), Гарри Поттер (Джоан Роллинг). За полный правильный ответ (сложенная картинка, название книги, автор) – 3 балла.

### СТАНЦИЯ 2.

*Блиц-турнир.* Команда отвечает на вопросы по сказкам А. С. ПУШКИНА

Сколько лет рыбачил старик? (*тридцать лет и три года*)

К кому обратился царь Дадон с просьбой о помощи? (*Золотому петушку*)

За какую плату согласился работать Балда у попа? (*за 3 щелчка*)

Сколько времени была старуха царицей? (*две недели: «вот неделя, другая проходит»*)

Сколько раз кинул старик невод, прежде чем поймал золотую рыбку? (*3 раза*)

На каком острове выстроил свой дворец Гвидон, сын царя Салтана? (*на острове Буяне*)

За сколько лет должен был собрать Балда оброк с чертей? (*за 3 года*)

Какие чудеса были на чудном острове у князя Гвидона? (*белка-чудесница, 33 богатыря, царевна-лебедь*)

К кому обращался королевич Елисей с просьбой о помощи? (*солнце, месяц, ветер*)

В кого превращался царь Гвидон, чтобы повидать отца, царя Салтана? (*Комара, муху, шмеля*)

За все задания - 10 баллов, за каждый неполный ответ – 0,5 баллов

### СТАНЦИЯ 3.

*БАСНИ.*

Продолжи ставшие крылатыми строки из басен И. А. КРЫЛОВА.

А Васька слушает... (*да ест*)

А вы, друзья, как ни садитесь... (*Все в музыканты не годитесь*).

Беда, коль пироги начнет печи сапожник... (*А сапоги тачать пирожник*)

Кукушка хвалит петуха... (*За то, что хвалит он кукушку*)

Лебедь рвется в облака, Рак пятится назад... (*А Щука тянет в воду*)

Наделала синица славы... (*а моря не зажгла*)

Ты всё пела? Это дело... (*Так поди же, попляши!*)

Ай, Моська, знать... (*она сильна, коль лает на слона*)

Недаром говорится... (*что дело мастера боится*)

Услужливый дурак... (*опаснее врага*)

За ответы на все вопросы – 10 баллов (за каждый – 1 балл)

### СТАНЦИЯ 4.

*БЮРО НАХОДОК.*

Кто из литературных героев потерял эти вещи? Назовите автора и название сказки.

Полено (*папа Карло, А.Толстой «Приключения Буратино или Золотой ключик»*)

Азбука (*Буратино, А.Толстой «Приключения Буратино...»*)

Хрустальный башмачок (*Золушка, Г. Х. Андерсен «Золушка»*)

Красная шапочка (*Красная шапочка, одноименная сказка Ш. Перро*)

Цветок (*«Цветик-семицветик» В. Катаев*)

Восточные башмачки с загнутыми носами (*Маленький Мук, одноименная сказка В. Гауфа*)

Лампа (*Л. Лагин «Старик Хоттабыч»*)

Горошина (*Г. Х. Андерсен «Принцесса на горошине»*)

Шляпа (*Джоан Роллинг, Гарри Поттер*)

Яблоко (*мачеха, А.С.Пушкин. «Сказка о мертвой царевне»*)

За полный правильный ответ (имя героя, название сказки, имя автора) – 1 балл, за неполный ответ – 0,5 баллов

### **СТАНЦИЯ 5.**

*Буквенные ПАЗЛЫ.*

Составьте из букв название художественного произведения. Назовите имя автора.

РУСЛАН И ЛЮДМИЛА (ПУШКИН)

За полный правильный ответ – 2 балла

### **СТАНЦИЯ 6.**

*ЦИФРЫ в литературе.*

Назовите художественные произведения, в названиях которых есть числа.

За каждый ответ 1 балл. За неполный ответ – 0,5 балла.

Например, сказка «Три поросенка», книги Ж. Верна «40 лье под водой», «80 дней вокруг света», А. Дюма «Три мушкетера».

### **Этап третий.**

Команды сдают жюри маршрутные листы. Подсчитываются очки, сопоставляется время прохождения этапов.

Команды демонстрируют домашнее задание (инсценировку басни, сказки)

Проводится награждение.

## **ПО СЛЕДАМ ЛЮБИМЫХ КНИЖЕК**

### **Оборудование:**

1) мультимедийная аппаратура (компьютер, проектор, экран, музыкальный центр);

2) Презентация «Книжкины именины»

3) «Сказочный конструктор» (пазлы по сказкам);

Игра предназначена для детей 1 - 5 классов. Дети разбиваются на команды и «путешествуют» по станциям квест-игры «По следам любимых книжек», выполняя различные предложенные задания. Маршрутный лист (выполнен в виде сказочной карты с отмеченным на ней станциями) каждой команде выдается с учетом того, что они не должны пересекаться на одной и той же станции – игра идёт одновременно для всех команд.

### **Станции Квест-игры:**

1. Викторина – разминка «Хорошо ли ты знаешь сказки?»

2. «Бюро находок»

3. «Волшебный предмет»

4. «Угадай-ка»

5. «Сказка – конструктор»

6. «Басни»

7. «Сказки в вопросах и ответах»

8. «Дополни пословицу»

К маршрутному листу прилагается таблица:

Станция

Кол-во правильных ответов

Станции могут быть расположены в разных уголках образовательного учреждения: в начальной школе, в кабинете литературы, в спортивном зале, в музыкальном классе, в актовом зале.

Возле каждой станции стоит часовая и задает каждой команде загадку. После того, как получен правильный ответ, команда попадает на нужную ей станцию. Правильные ответы фиксируются членами жюри в командном маршрутном листе.

Время нахождения на станциях ограничено - 5 минут.

### **Ход мероприятия**

**ВЕДУЩИЙ:** Здравствуйте, дорогие друзья! Так уж повелось, что в последнюю неделю марта, в дни весенних каникул, по всей России проходит Неделя детской книги. А замечательный детский писатель Лев Кассиль даже придумал для этого праздника название «Книжкины именины»

А началось все так ...



Был хмурый мартовский день 1943 г. Шла война, продукты выдавали по карточкам, в домах было холодно. В этот день московские мальчики и девочки в стареньких платьицах и курточках, в стоптанных башмаках и залатанных валенках заполнили просторный зал Дома союзов. Непривычно щурясь от яркого света люстр, они слушали, что расскажут им хорошо знакомые по книжкам детские писатели и поэты. Так впервые праздновалась Неделя детской книги.

Теперь ежегодно в течение семи дней весенних школьных каникул библиотеки встречают своих юных читателей. Неделя детской книги – праздник всех читающих ребят, праздник детства, праздник для писателей, издателей и библиотекарей. Праздник любознательных детей и взрослых, любящих книгу, праздник веселых приключений, новых литературных открытий, встреч с интересными людьми.

Нам трудно даже представить мир, в котором нет книги. К ней мы привыкли с самого детства, она раскрывала перед нами удивительные тайны жизни и давала полезные советы в трудную минуту, учила нас понимать самих себя. Книга учит нас быть добрее, мягче друг к другу, учит милосердию, сочувствию. Она становится нашим верным другом в сложный момент, когда надо найти то единственное решение, которое поможет выйти из сложившейся ситуации. Сегодня мы с вами совершим путешествие в сказочный мир, где добро побеждает зло, а с вами всегда есть верные друзья.

- Скажите мне, какие книги вы прочитали в последнее время? Какие у вас самые любимые герои? Где начинается жизнь книги? Что помогает читателю быстро найти в книге нужный рассказ?

**Этап первый.** Представление команд (*название, девиз*)

Капитанам вручают свитки. Они возвращаются к командам, чтобы прочитать и дать ответ. Команда, давшая ответ первой, получает дополнительное очко и возможность выбрать маршрутный лист.

«Дорогие мои друзья!

Я попал на необитаемый остров и очень нуждаюсь в вашей помощи. Для того чтобы спасти меня, вы должны пройти нелёгкий путь, продемонстрировать смелость и знания истинных ценителей русского слова, великой литературы.

Тот, кто первый вспомнит моё имя, отправится в это путешествие по самому краткому пути.

(*Робинзон Крузо, герой Д.Дефо*)

**Этап второй.** Команды отправляются по разным станциям, чтобы не мешать друг другу решать поставленные задачи. Ответив правильно на вопросы, они получают дальнейшие указания по маршруту.

## Станция №1

### Викторина – разминка «Хорошо ли ты знаешь сказки?»

За каждый правильный ответ - один балл

1. Сколько братьев-месяцев встретила героиня сказки С. Маршака у новогоднего костра? (12)
2. Кто превратил Василису Премудрую в лягушку? (*Кощей Бессмертный.*)
3. Как звали трех медведей из сказки Л. Толстого “Три медведя”? (*Михаила Потапыч, Настасья Петровна, Мишутка.*)
4. Кто из трех поросят построил самый прочный домик? (*Наф-Наф.*)
5. Что приговаривала царица, глядя в волшебное зеркальце?  
(*Свет мой, зеркальце! скажи,  
Да всю правду доложи.  
Я ль на свете всех милее,  
Всех румяней и белее?*)
6. Где находится смерть Кощея Бессмертного? (*Дерево, сундук, заяц, утка, яйцо, игла.*)
7. Как звали корову кота Матроскина? (*Мурка.*)
8. Сколько раз старик бросал в море невод? (3)
9. Скольких разбойников перехитрил Али-Баба? (40)
10. От кого ушел Колобок? (*От дедушки и бабушки, зайца, волка, медведя.*)

## Станция №2

### «Бюро находок»

Кто из литературных героев потерял эти вещи? Назовите автора и название сказки.

1. Полено (*папа Карло, А. Толстой «Приключения Буратино или Золотой ключик»*)
2. Азбука (*Буратино, А. Толстой «Приключения Буратино...»*)
3. Хрустальный башмачок (*Золушка, Г. Х. Андерсен «Золушка»*)
4. Красная шапочка (*Красная шапочка, одноименная сказка Ш. Перро*)
5. Цветок (*«Цветик-семицветик» В. Катаев*)
6. Восточные башмачки с загнутыми носами (*Маленький Мук, одноименная сказка В. Гауфа*)
7. Лампа (*Л. Лагин «Старик Хоттабыч»*)
8. Горошина (*Г. Х. Андерсен «Принцесса на горошине»*)
9. Шляпа (*Джоан Роллинг. Гарри Поттер*)
10. Яблоко (*мачеха, А. С. Пушкин. «Сказка о мертвой царевне»*)

За полный правильный ответ (имя героя, название сказки, имя автора) – 1 балл, за неполный ответ – 0,5 баллов

### Станция №3 «Волшебный предмет»

Все люди на свете любят сказки. И любовь эта начинается с детства. Волшебные, весёлые и даже страшные – сказки всегда интересны. Читаешь, слушаешь – дух захватывает. В сказках добро всегда побеждает зло. А чудо в сказках делают волшебные предметы, они наделены хорошими или плохими чертами, имеют собственный характер, помогают добрым или злым героям. Сейчас вы их и назовёте.

1. Волшебные предметы, исполняющие желания (*волшебная палочка, лепесток, кольцо, перо Жар-птицы, волосок, цветик-семицветик, зубы дракона, лампа Алладина*).

2. Предметы, говорящие правду и рассказывающие, что происходит (*зеркало, книга, золотое блюдечко и наливное яблочко*).

3. Предметы, выполняющие работу за героя (*скатерть-самобранка, меч-саморуб, топор-самосек, чудесные пальцы, игла, меч-кладенец, дубинки, волшебный горшочек, гусли-самогуды, вёдра, печь*).

4. Предметы, возвращающие здоровье и молодость (*молодильные яблоки, живая и мертвая вода, полынь-«одолень», сказочная брызгалка, оживляющая все предметы; волшебные фиги*).

5. Предметы, показывающие дорогу (*камень, клубочек, перышко, стрела*).

6. Предметы, помогающие герою преодолеть трудности, расстояние и время (*шапка-невидимка, сапоги-скороходы, ковер-самолет, волшебный перстень, метла и ступа, печка, боб*).

7. Предметы, вызывающие помощников (*кольцо, огниво, волосы, зубы дракона, лампа Алладина*).

8. Предметы, способные заставить все вокруг плясать (*свисток, гусли-самогуды, рожок, играющие музыку туфли, волшебный свисток королевы Рамоны, волшебная дудочка, которую сделал Нильс*).

9. Предметы, хранящие тайны вредителей (*яйцо, сундук, волшебное озеро*).

10. Предметы, способные накормить людей (*скатерть-самобранка, волшебный горшок*).

### Станция №4 «Угадай-ка»

Нужно угадать героя сказки. За правильный ответ команда получает 1 балл

Деревянный шалунишка

Подружиться мог бы с книжкой.

В театр кукол он попал,

Куклам верным другом стал. (*Буратино*).

Любит мед, друзей встречает

И ворчалки сочиняет,  
А еще - пыхтелки,  
Кричалки, сопелки... Ух!  
Забавный медвежонок... *(Пух)*.  
Испекла бабуля деду -  
Дед остался без обеда:  
В лес мальчишка убежал,  
На носок лисе попал. *(Колобок)*.  
В Простоквашино живет.  
Все хозяйство там ведет.  
Адрес точный я не знаю,  
Но фамилия - морская. *(Кот Матроскин)*.  
Той девчонки нет прекрасней,  
Той девчонки нет умней.  
И Пьеро, ее вздыхатель.  
Целый день поет о ней. *(Мальвина)*.  
Да, ребята, в этой книжке  
Малыши живут, малышки,  
И живет один чудак.  
Все он делает не так.  
Неумейкой он слывет.  
Кто его нам назовет? *(Незнайка)*.  
Озорной весельчак  
В окно влетает просто так.  
К Малышу попал он в дом  
И устроил там погром. *(Карлсон)*.  
Бабушка девочку очень любила,  
Шапочку красную ей подарила  
Девочка имя забыла свое  
А ну, подскажите, как звали ее? *(Красная шапочка)*.  
Лечит маленьких детей,  
Лечит маленьких зверей  
Сквозь очки на всех глядит  
Добрый доктор... *Айболит*.  
Многим долго неизвестный  
Стал он каждому дружок  
Всем по сказкам интересной  
Мальчик луковка знаком.  
Очень быстро и недлинно  
Он зовется... *Чипполино*.  
Носик – круглым пяточком  
Им в земле удобно рыться,

Хвостик маленький крючком  
Вместо туфель - копытца  
Трое их и до чего же  
Братья дружные похожи!  
Отгадайте без подсказки, кто герои этой сказки? (*Ниф-Ниф, Нуф-Нуф, Наф-Наф*).

Сейчас потолкуем  
О книжке другой-  
Тут синее море,  
Тут берег крутой...  
Старик вышел к морю.  
Он невод забросил.  
Кого он поймает?  
И что он попросит? (*Золотая рыбка*).  
Появилась девочка в чашечке цветка.  
А была та девочка чуть больше ноготка.  
В ореховой скорлупке девочка спала.  
Вот какая девочка. Как она мала!  
Кто читал такую книжку,  
Знает девочку малышку? (*Дюймовочка*).  
Кто-то за кого-то ухватился крепко:  
- Ой, никак не вытянуть!  
- Ой, засела крепко!  
Но еще помощники скоро прибегут...  
Победит упрямыцу  
Дружный общий труд  
Кто засел так крепко  
Может это ... *Репка*.  
Без хозяйки плохо быть,  
А она им обещала  
Их не пачкать и не бить... *Федора*.

#### Станция №5

#### «Сказка – конструктор»

На время дети должны собрать сказочные пазлы (угадай автора и название книги: Барон Мюнхгаузен (*Р. Распе*), Остров сокровищ (*Р. Л. Стивенсон*), Гарри Поттер (*Джоан Ролинг*)).

За полный правильный ответ (сложенная картинка, название книги, автор) – 3 балла.

#### Станция №6

#### «Басни»

Продолжи ставшие крылатыми строки из басен И. А. КРЫЛОВА.

1. А Васька слушает... (*да ест*).

2. А вы, друзья, как ни садитесь... *(Все в музыканты не годитесь)*.
  3. Беда, коль пироги начнет печи сапожник... *(А сапоги тачать пирожник)*.
  4. Кукушка хвалит петуха... *(За то, что хвалит он кукушку)*.
  5. Лебедь рвется в облака, Рак пятится назад... *(А Щука тянет в воду)*.
  6. Наделала синица славы... *(а моря не зажгла)*.
  7. Ты всё пела? Это дело... *(Так поди же, попляши!)*.
  8. Ай, Моська, знать... *(она сильна, коль лает на слона)*.
  9. Недаром говорится... *(что дело мастера боится)*.
  10. Услужливый дурак... *(опаснее врага)*.
- За ответы на все вопросы – 10 баллов (за каждый – 1 балл)

### Станция №7

#### «Сказки в вопросах и ответах»

За каждый правильный ответ команде начисляется один балл.

1. В каком государстве жили герои многих русских народных сказок? *(в тридевятом царстве, в тридесятом государстве)*.
2. Чем был колобок: пряником или пирогом? *(пряником)*.
3. Каково настоящее имя Царевны-лягушки? *(Василиса Премудрая)*.
4. Назовите имя сказочного царя-долгожителя. *(Кощей)*.
5. Назовите грозное оружие Соловья Разбойника. *(свист)*.
6. Поляки называют её Едзина, чехи – Езинка, словаки – Еже Баба, а как называем её мы? *(Баба Яга)*.
7. Назовите место рождения Колобка *(печь)*.
8. Назовите единственную героиню сказки «Репка», имя которой нам известно? *(Жучка)*.
9. Назовите сказочный персонаж, лезущий вон из кожи? *(Царевна-лягушка)*.
10. Как называется деталь женского платья, в которой помещаются озёра, лебеди и другие элементы окружающей среды *(рукав платья Царевны-лягушки)*.
11. Какой сказочный головной убор нельзя нарисовать? *(шапку-невидимку)*.
12. Назовите «рабочее место» кота учёного? *(дуб)*.
13. В какой сказке рассказывается о тяжких последствиях плохого состояния средств противопожарной безопасности? *(«Кошкин дом»)*.
14. В какой сказке рассказывается о некоторых трудностях, связанных с доставкой свежей выпечки на дом? *(«Красная Шапочка»)*.
15. Кому Винни-Пух подарил на день рождения пустой горшок? *(ослику Иа)*.
16. В нем 38 попугаев, 6 мартышек и 1 слонёнок. Кто это? *(удав)*.

17. Кем приходилась сказочной Золушке добрая волшебница?  
(крёстной).

18. Сколько букв «потерялось» в первоначальном названии яхты капитана Врунгеля? (2).

19. Назовите русскую народную сказку, в которой было 3 покушения на убийство и одно убийство? («Колобок»).

20. Какие сказочные герои прожили «30 лет и 3 года»? (старик со старухой).

### Станция №8

#### «Дополни пословицу»

Кто много читает, тот ... (тот много знает)

Книги не говорят, а ... (правду сказывают)

Книги читать - ... (скуки не знать)

Не красна книга письмом, а ... (красна умом)

Книга в счастье украшает, а ... (в несчастье утешает)

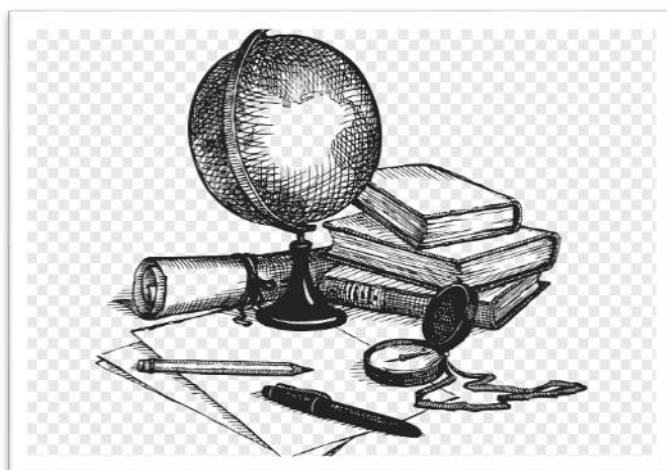
Кто знает аз да буки, тому и ... (тому и книги в руки)

#### Этап третий.

Команды сдают жюри маршрутные листы. Подсчитываются очки, сопоставляется время прохождения этапов.

Проводится награждение.

**Награждение победителей - конечная остановка**



## ЧИТАТЕЛИ-КЛАДОИСКАТЕЛИ

*Мельченко, И. «Читатели-кладоискатели» : квест-рум / И. Мельченко // Бібліятэка прапануе. – 2016. – № 3. – С 37– 40.*

**Квест-рум** — это приключение с элементами путешествия в одной комнате. Чтобы пройти квест и найти клад, нужно это сделать всего за 60 минут (иногда до 90 мин.). Игра предполагает поиск подсказок, улик, участие в викторинах, головоломках, конкурсах, знание сказок.

В связи с ограничением пространства одним помещением обычно в квест-руме принимает участие одна команда от 10 до 15 человек. Команда может придумать себе девиз-речевку, название, эмблему. В нашем квест-руме обязательными были красочные бумажные медальоны-браслеты на запястье, являющиеся эмблемой квеста.

Квест-рум был составлен по детским книгам о поисках сокровищ: «Три талера» А. Федоренко, «Золотой ключик» А. Толстого, «Остров сокровищ» Л. Р. Стивенсона, арабской народной сказки «Али-Баба и 40 разбойников».

**Оформление:** читальный зал был поделен на зоны для сказочных героев, в каждой зоне на письменных столах размещались книжные мини-выставки и необходимый реквизит.

- «Денежный лес» — для антуража использовали комнатные растения (толстянку), на которых были развешаны бумажные «деньги».

- «Банк» — рисовали табличку с надписью «банк», ставили картонный сейф.

- «Остров Невезения» — использовали реквизит морской тематики, пиратские флажки, бинокль и другое.

- «Пещера Сезам» — детская палатка, шкатулка с «драгоценностями», искусственные фрукты помогли создать атмосферу восточной сказки.

- «Волшебное зеркало» — так мы называли экран, на котором демонстрировалась презентация, а также подсказки и экономические ребусы.

Рекомендуем также запастись следующим реквизитом и костюмами:

- сундук (или чемодан) с кладом (с шоколадными монетками или другим сладким призом), бижутерия, указатели, карта, разрезанная на 5 частей и спрятанная на 17 странице каждой сказки, зашифрованное послание, бутылка для карты, ключ к шифру, клей-карандаш, лист бумаги;

- для Буратино: нос и шапочка, шорты, большие картонные пуговицы для курточки, радиотелефон, большой картонный ключ, букварь;

- для Дядюшки Скруджа: шляпа или картонный цилиндр, складной зонтик-трость, мешочек или рюкзак с нашитым знаком «доллар» с картонными 10-центовыми монетами;

- для Пирата: игрушечный попугай, бинокль, повязка на глаз, тельняшка, треуголка или бандана, пластмассовый кортик;



• для Разбойника: чалма (большой тонкий палантин или шарф), шаровары, жилет, песочные часы.

**Предыстория.** Мы передали учителю в школу бутылку с зашифрованным посланием, которая была оформлена специальной наклейкой с правилами игры в квест-рум. В бутылку также было вложено фото сказочных героев на фоне библиотеки. Дети с учителем спешат в библиотеку, чтобы во всем разобраться. Учитель по ходу событий делает фото.

*Ребят в библиотеке встречает Ведущий.*

**Ведущий.** Здравствуйте, ребята! Ну-ка, покажите, что за послание вы получили... А мы тоже получили письмо с ключом к какому-то шифру. Может быть, к вашему? Давайте разгадаем послание. (Показывает шифр и помогает детям разгадать письмо: «Ребята, клад ищите в библиотеке! Следуйте указателям».)

**Ведущий.** Действовать надо сообща, быстро, решительно, нестандартно, и вы со всем справитесь. Чтобы вам легче было попасть в наш сказочный мир, вы должны стать настоящими участниками квест-рума.

*Ведущий и его помощник (координатор) надевают детям на запястье яркие эмблемы в виде часиков.*

**Ведущий.** Успехов! У вас все получится! Чтобы найти клад с сокровищами, нам нужна... карта! Но карта распалась на фрагменты и находится у сказочных героев книг о поисках кладов. Чтобы найти первый кусочек карты, надо позвать на помощь одного сказочного человечка. Угадайте — кого?

С букварем шагает в школу  
Деревянный мальчуган.  
Попадает вместо школы  
В полотняный балаган.  
Как зовется эта книжка?  
Как зовется сам мальчишка?  
Деревянным острым носом  
Всюду лезет он без спросу.  
Даже дырку на картине  
Носом сделал... **(Буратино)**

**Ведущий.** Нас встречает Буратино! Он вам отдаст кусочек карты, если вы ответите на вопросы его викторины.

*Под звуки песенки «Бу-ра-ти-но!» из кинофильма «Приключения Буратино» вбегает сказочный герой.*

Буратино проводит литературную викторину «Из какой это сказки?». Вопросы викторины подбираются в соответствии с возрастом участников квест-рума. Мы подготовили два варианта: для учащихся 1-3 и 4-6 классов.

**Буратино.** Молодцы! Вот ваш кусочек карты. Желаю вам удачи! Если понадобится помощь — позовите меня!

**Ведущий.** Знаете, ребята, а ведь мы ищем клад. А клад — это деньги. А деньги хранятся — где? В банке! Вы видите изображение банка на карте? Ищем указатель «Банк». Нас встречает еще один герой. Кто самый главный мультяшный банкир? Дядюшка Скрудж, самый богатый в мире селезень шотландского происхождения из диснеевского мультфильма «Утиные истории».

**Дядюшка Скрудж.** Здравствуйте, дети! А у вас есть свой девиз, который поможет вам в игре? Я вам подарю свой. Помните его? «Работай головой, а не руками!» Повторим его хором! А хотите узнать, как появились деньги? Как выглядят наши новые деньги? Давайте посмотрим в наше волшебное зеркало.

*Демонстрируется презентация «Все о наших деньгах».*

**Дядюшка Скрудж.** А за то, что вы были такими внимательными и узнали много нового о происхождении денег и деноминации, я отдам вам свой фрагмент карты.

**Ведущий.** Дети, у вас уже два кусочка карты, сложите их и посмотрите, куда нам идти дальше. Ищем указатель и перемещаемся на остров Невезения. На этом острове живут несчастные аборигены, которые не умеют считать. На острове Невезения хранится еще один фрагмент нашей карты. Мы сможем его получить, если разгадаем загадки Пирата. Помните: если нам будет трудно, мы позовем Буратино.

*Звучит отрывок песенки «Остров Невезения» из кинофильма «Бриллиантовая рука». Появляется Пират.*

**Пират.** Здравствуйте, девчонки и мальчишки! Отгадаете мои загадки — получите карту!

*Пират загадывает логические загадки, которые тоже лучше подготовить в соответствии с возрастом игроков.*

**Пират.** Я очень вредный, хоть и добрый. Я не отдам вам карту, пока вы не споете со мной песню...

Мы дружно все в конце стиха  
Смеяться будем... (ха-ха-ха!)  
Плыл пират в худой лохани,  
Встретил айсберг в океане.  
Это просто чепуха.  
Посмеемся... (ха-ха-ха!)  
А на айсберге большом  
Разместился целый дом.  
Нет глупее чепухи,  
Посмеемся... (хи-хи-хи!)  
Для пирата в доме том  
Есть табак, рогатка, ром.  
Это враки в чепухе,

Посмеемся... *(хе-хе-хе!)*  
В дом пират решил забраться,  
Чтоб похитить все богатства.  
Отдохнем от чепухи,  
Посмеемся... *(хи-хи-хи!)*  
Шторм возник вдруг при луне —  
Переждал пират на дне.  
Кто поверил чепухе,  
Смейтесь громче... *(хе-хе-хе!)*  
После шторма в небе — солнце,  
Океан просох до донца.  
Не устал от чепухи?  
Посмеемся... *(хи-хи-хи!)*  
И пират в своей лохани  
Испарился весь, как в бане.  
Это, кстати, чепуха,  
Смейтесь дружно... *(ха-ха-ха!)*  
Там сидит он до сих пор,  
Ждет, когда возникнет шторм.  
Быть пиратом нелегко!  
Все смеемся... *(хо-хо-хо!)*

*Песню можно использовать как стихи или как рэп, подобрав соответствующую музыку.*

**Пират.** Держите свою карту, заслужили!

**Ведущий.** Ребята, а какие сказки о поисках кладов вы знаете? (Дети называют сказки.) Вы правильно назвали сказки. Посмотрим в волшебное зеркало...

*На экране — изображения книг о поисках кладов и сокровищ, имеющиеся в библиотеке, например: «Золотой ключик, или Приключения Буратино» А. Н. Толстого, «Остров сокровищ» Л. Р. Стивенсона, «Три талера» А. Федоренко, арабской народной сказки «Али-Баба и 40 разбойников», «Серебряное копытце» А. Бажова и другие.*

**Ведущий.** Что-то мне подсказывает, что четвертый кусочек карты прячет от нас Разбойник в волшебной пещере Сезам. Смотрим карту, ищем указатель... А вот и **Разбойник**.

*Звучит песня «Али-Баба» в исполнении группы «Самоцветы».*

**Разбойник.** Здравствуйте, детишки — девчонки и мальчишки! Знаю, что вам нужна карта. Но бесплатно я вам ее не отдам. За все нужно платить. Разгадайте мои ребусы, и я отдам свой кусочек карты. Ну-ка, что нам покажет волшебное зеркало?

*На экране — ребусы, в основе которых экономические термины («деньги», «обмен», «зарплата» и другие). Дети постарше угадывают*

*самостоятельно. Если это оказывается сложно, зовут хором на помощь Буратино.*

**Разбойник.** Это не совсем честно — вам подсказывал Буратино. Поэтому даю вам еще одно задание, только отвечать нужно очень быстро, пока сыплется песок на моих часах (переворачивает песочные часы).

*Проводится блиц-викторина по сказкам «Пока сыплется песок». Буратино подсказывает — иногда неправильно, потому что не учился в школе.*

**Разбойник.** Ну, что ж, держите свою карту!..

**Ведущий** (*шепчется с Буратино, у которого в руках большой телефон*). Ребята, только что Буратино позвонила Мальвина и сказала, что последний кусочек карты находится в книге Андрея Федоренко «Три талера». А чтобы вспомнить, о чем эта книга, посмотрите буктрейлер к ней. По мотивам повести «Щербатый талер» белорусского писателя Андрея Федоренко, нашего земляка (*Федоренко родился и вырос в д. Березовка Мозырского района*) снят мини-сериал на киностудии «Беларусьфильм» в 2005 году. Этот фильм на VII Международном кинофестивале «Вместе» удостоен Гран-при за лучший детский сериал, а также получил диплом «За лучший видеофильм» на VI Республиканском фестивале белорусских фильмов в Бресте.

*Демонстрируется буктрейлер «Три талера».*

**Ведущий** (*комментирует*). Напомню вам, о чем рассказывается в этой книге. В 1812 году раненый французский офицер Коклен при отступлении армии спрятал на территории нынешнего Березинского района Беларуси вывезенные из Москвы сокровища. Место схрона он зашифровал с помощью бересты — схемы, трех монет-талеров с зазубринами на рубцах, а также загадочного слова, нацарапанного на бересте латинскими буквами... В руки шестиклассницы Оксаны из Минска, большой фантазерки и непоседы, случайно попадает старинный талер. Отец Оксаны — ученый-историк — рассказывает ей и ее друзьям о тайне трех талеров, которая ведет свое начало от времен Великого Княжества Литовского. Ребята заняты поисками клада. Но для того, чтобы расшифровать карту-схему, нужно найти еще две монеты! Одновременно с детьми клад ищет и шайка взрослых во главе с загадочной личностью по имени Паук. Пути их не раз пересекаются...

**Талер** (*нем. Taler*) — название крупной серебряной монеты, которая в XVI — XIX веках играла важную роль в денежном обращении Европы и в международной торговле. В настоящее время ни одна страна не имеет денежной единицы под названием талер (из Википедии).

*На экране надпись: «Найдите книгу Андрея Федоренко «Три талера» — стеллаж № 4, полка № 3, вторая слева»).*

Если участвуют дети постарше, можно воспользоваться алфавитным каталогом и внести подсказку в картотеку. Для каждой новой группы участников книга пряталась в разных местах.

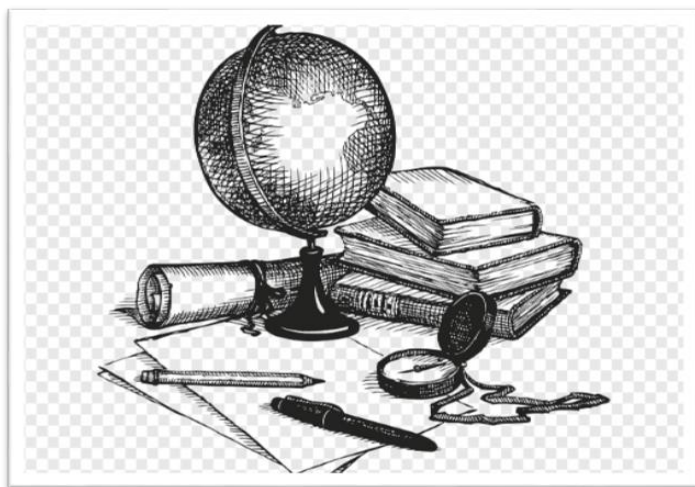
Дети находят последний кусок карты и складывают как пазлы все кусочки карты. Для удобства фрагменты можно наклеивать на лист бумаги. На карте отмечено место клада — нарисованный очаг в каморке папы Карло из сказки «Золотой ключик».

Изображение очага появляется на экране, за ним — ткань с декором из паутины, за которой — чемодан с кладом.

**Ведущий.** Ребята, клад здесь, за нарисованным очагом в каморке папы Карло. Но как нам открыть этот сундук? Буратино, помоги! Дети, зовите Буратино на помощь. Бу-ра-ти-но!

*Приходит Буратино с большим ключом и открывает сундук (чемодан). Дети получают клад. Звучит песня «Мы желаем счастья вам» (группа «Самоцветы»).*

Дети с удовольствием принимают участие в фотосессии со сказочными героями. В дальнейшем, если участники изъявляют желание, для них изготавливается слайд-шоу из фотографий мероприятия.



## В ГОСТЯХ У СКАЗКИ

### **Оборудование:**

1) мультимедийная аппаратура (компьютер, проектор, экран, музыкальный центр);

2) видеопрезентации «Путешествие по сказкам», «Мультгерой», «Литературная викторина»;

3) выставка творческих работ и рисунков «В гостях у сказки», «Мой любимый литературный герой»;

4) «сказочный конструктор» (пазлы по сказкам);

5) костюмы сказочных персонажей для флешмоба;

### **б) спецоборудование для библиотеки:**

- Выставка книг «В гостях у сказки» по разделам: «Литературные сказки», «Русские народные сказки», «Сказки народов мира».

- Выставка творческих работ «Книжка – самоделка».

- Выставка книг «Это интересно» (рекомендуемая для прочтения литература).

- Выставка «Картотека волшебных предметов «Угадай кто я и откуда?» »:

- колобок, заяц (*«Колобок»*),

- гитара, контрабас, барабан, труба (*«Бременские музыканты»*),

- ступа и метла (*«Василиса Прекрасная»*),

- корзинка с пирожками и красная шапочка (*«Красная Шапочка»*),

- скатерть с посудой (*«Аленький цветочек» «Скатерть-самобранка, кошелёк-самотряс и двое из сумы»*),

- горшок с колокольчиками (*«Волшебный горшок»*),

- горшок и топор (*«Каша из топора»*),

- корзинка с подснежниками (*«12 месяцев»*),

- заяц, лиса, избушка (*«Лиса и Заяц»*),

- золотое яйцо, курица (*«Курочка Ряба»*),

- тарелка с золотой каемкой и яблоко (*«Аленький цветочек»*),

- зеркало (*«Спящая красавица»*),

- перо (*«Финист – ясный сокол»*),

- клубок ниток (*«Иван – царевич и серый волк»*),

- медная лампа (*«Лампа Алладина»*),

- корабль с алыми парусами (*«Алые паруса»*),

- мачтовый корабль, глобус, подзорная труба, карта, компас (*«Дети капитана Гранта»*),

- цветок в вазе (*«Аленький цветочек»*),

- хрустальная туфелька (*«Золушка»*),

- Снегурочка (*«Снегурочка»*),

- лягушка с палкой (*«Лягушка – путешественница»*),

- кувшинка, куколка, жаба («Дюймовочка»),
- ключик («Золотой ключик»),
- поросенок («Три поросенка»),
- телефон (басня «Телефон»),
- муравей («Стрекоза и муравей»),
- курительная трубка («Шерлок Холмс и доктор Ватсон»),
- кот и теленок («Трое из Простоквашино»),
- корона, льдинки, посох («Снежная королева»),
- чебурашка («Крокодил Гена и чебурашка»),
- рыбка («Сказка о рыбаке и рыбке»),
- волшебная палочка и тыква («Золушка»),
- дудочка («Приключения Нильса»).

### **Ход мероприятия**

#### **1. Сказочный инструктаж** (проводит педагог – организатор)

Дети 1 - 5 классов разбиваются на команды и «путешествуют» по станциям квест – игры «В гостях у сказки», выполняя различные предложенные задания.

#### **Станции литературного экспресса:**

- «Литературное путешествие» (видеовикторина по сказкам, литературным произведениям и мультфильмам).
- «Волшебный предмет» (литературная викторина в библиотеке по подстанциям: «Всезнайка», «Картотека волшебных предметов», «Угадай-ка», «Угадай, кто я и откуда?», «Телепортация»).
- «Сказки в вопросах и ответах»
- «Сказка – конструктор».
- «Сказочная дискотека» (волшебное карооке и флешмоб)

#### **Награждение победителей.**

#### **1. Сказочный инструктаж** (педагог – организатор)

- Нам трудно даже представить мир, в котором нет книги. К ней мы привыкли с самого детства, она раскрывала перед нами удивительные тайны жизни и давала полезные советы в трудную минуту, учила нас понимать самих себя.

Книги будут сопровождать нас всю жизнь. Они будут нашими постоянными спутниками, помогут разобраться в трудных вопросах, решить важнейшие жизненные проблемы. Главное их предназначение - сохранять знания, накопленные веками, и передавать их следующим поколениям. Благодаря этому стал возможен стремительный прогресс человечества в последние столетия в области науки. Знания, которые мы получаем из книг, позволяют нам двигаться вперед, не тратя время на открытие того, что уже кому-то известно. Книге мы обязаны тем, что и сегодня можем наслаждаться шедеврами древней литературы. Книга учит нас быть добрее, мягче друг к

другу, учит милосердию, сочувствию. Она становится нашим верным другом в сложный момент, когда надо найти то единственное решение, которое поможет выйти из сложившейся ситуации.

А художественная книга заставляет нас совершать удивительные путешествия в свой мир. Мы переживаем вместе с героями, радуемся их счастью, страдаем вместе с ними и ждём благополучного конца. Сегодня мы с вами совершим путешествие в сказочный мир, где добро побеждает зло, а с вами всегда есть верные друзья.

- Скажите мне, какие книги вы прочитали в последнее время? Какие у вас самые любимые герои? Где начинается жизнь книги? Что помогает читателю быстро найти в книге нужный рассказ?

Из какого материала была изготовлена самая первая «книга»? Назови профессии людей, которые работают над созданием книги. В школе Ты — ученик, а в библиотеке?

### **1. СТАНЦИЯ «ЛИТЕРАТУРНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ»**

*(видеовикторина по сказкам, литературным произведениям и мультфильмам).*

#### **РАЗМИНКА “ХОРОШО ЛИ ТЫ ЗНАЕШЬ СКАЗКИ?”**

1. Сколько братьев-месяцев встретила героиня сказки С. Маршака у новогоднего костра? (12)

2. Кто превратил Василису Премудрую в лягушку? (Кощей Бессмертный.)

3. Как звали трех медведей из сказки Л. Толстого “Три медведя”? (*Михаила Потапыч, Настасья Петровна, Мишутка.*)

4. Кто из трех поросят построил самый прочный домик? (*Наф-Наф.*)

5. Что приговаривала царица, глядя в волшебное зеркальце?

*(Свет мой, зеркальце! скажи,*

*Да всю правду доложи.*

*Я ль на свете всех милее,*

*Всех румяней и белее?)*

6. Где находится смерть Кощея Бессмертного? (*Дерево, сундук, заяц, утка, яйцо, игла.*)

7. Как звали корову кота Матроскина? (*Мурка.*)

8. Сколько раз старик бросал в море невод? (3.)

9. Скольких разбойников перехитрил Али-Баба? (40)

10. От кого ушел Колобок? (*От дедушки и бабушки, зайца, волка, медведя.*)

Видеовикторина по сказкам, литературным произведениям и мультфильмам.



## **2. СТАНЦИЯ «ВОЛШЕБНЫЙ ПРЕДМЕТ»** (учитель русского языка и литературы, библиотекарь).

- Ребята, а вы любите сказки? И я люблю. Все люди на свете любят сказки. И любовь эта начинается с детства. Волшебные, весёлые и даже страшные – сказки всегда интересны. Читаешь, слушаешь – дух захватывает. Герои русских сказок благородны, добросердечны, храбры, находчивы. Среди положительных героев русских сказок есть и храбрые царевичи, и былинные богатыри, и прекрасные царевны, и простые крестьяне. Герои сказок показывают разные стороны народного характера: благородство, самоотверженность, мудрость, смекалку, героизм, бескорыстность. И все препятствия герои сказок преодолевают благодаря этим качествам. В сказках добро всегда побеждает зло. А чудо в сказках делают волшебные предметы, они наделены хорошими или плохими чертами, имеют собственный характер, помогают добрым или злым героям. У каждого мастера: сапожника, строителя, врача, писателя — есть свои помощники — приборы и инструменты. Без них невозможно совершить чудо: сшить прекрасное платье, красивые сапожки, построить уютный домик, сделать сложную операцию, написать интересное сочинение. Вот и герои сказок также имеют своих волшебных помощников. Сейчас мы их и назовем.

### **Подстанция «Всезнайка»**

*1. Конкурс на лучшего знатока волшебных предметов из книг и мультфильмов (Волшебная палочка, сапоги-скороходы, меч-кладенец, скатерть-самобранка, гусли-самогуды, волшебный клубочек, ковёр-самолёт, шапка-невидимка, перо Жар-птицы, живая вода, мёртвая вода, наливное яблочко и волшебное блюдечко, цветик-семицветик, волшебный горшочек, лампа Алладина, метла и ступа, молодильные яблоки, волшебные книги заклинаний, волшебный гребешок, огниво, волшебное зеркальце, гусли, волшебная стрела, яйцо, запретный ключ, хрустальный мост, золотой перстень.)*

*2. Конкурс на лучшего знатока волшебных предметов из русских сказок (вёдра, печь, зеркало, клубок ниток, золотое блюдечко и наливное яблочко, волшебная книга, живая и мертвая вода, молодильные яблоки, меч-саморуб, топор-самосек, чудесные пальцы, игла, дубина, свисток, гусли-самогуды, рожок, золотая рыбка, летучий корабль и волшебная дубинка, полотенце и волшебный гребешок, цветик-семицветик, аленький цветочек, скатерть-самобранка, серебряное копытце, метла и ступа, сапоги-скороходы, стрела, волшебное перышко).*

*3. Конкурс на лучшего знатока волшебных предметов из сказок народов мира (ковёр-самолет, семиглавый дракон, даже сорокаглавый, волшебная дудочка, скатерть-самобранка, сапоги-скороходы, псы-церберы, волшебные яблоки, играющие музыку туфли, волшебная палочка феи, башмаки-скороходы, посох, с помощью которого можно узнать о сокровищах под*

землей, табакерка с волшебным порошком, волшебный зонтик и сказочная брызгалка, оживляющая все предметы, волшебное зеркальце, которое показывало правду, удивительный горшочек каши из одноименной сказки, волшебный свисток королевы Рамоны и очки из изумрудных стеклышек, волшебная дудочка, которую сделал Нильс, волшебные туфельки, веретено, зубы дракона, лампа Алладина, галоши счастья, хрустальная туфелька Золушки, шапка-невидимка, волшебный перстень, боб, волшебные фиги).

### **Подстанция «Картотека волшебных предметов»**

Волшебные предметы мы назвали, а теперь давайте в библиотеке создадим их картотеку.

1. Волшебные предметы, исполняющие желания (*волшебная палочка, лепесток, кольцо, перо Жар-птицы, волосок, цветик-семицветик, зубы дракона, лампа Алладина*).

2. Предметы, говорящие правду и рассказывающие, что происходит (*зеркало, книга, золотое блюдечко и наливное яблочко*).

3. Предметы, выполняющие работу за героя (*скатерть-самобранка, меч-саморуб, топор-самосек, чудесные пяльцы, игла, меч-кладенец, дубинки, волшебный горшочек, гусли-самогуды, вёдра, печь*).

4. Предметы, возвращающие здоровье и молодость (*молодильные яблоки, живая и мертвая вода, полынь – «одолень», сказочная брызгалка, оживляющая все предметы, волшебные фиги*).

5. Предметы, показывающие дорогу (*камень, клубочек, перышко, стрела*).

6. Предметы, помогающие герою преодолеть трудности, расстояние и время (*шапка-невидимка, сапоги-скороходы, ковер-самолет, волшебный перстень, метла и ступа, печка, боб*).

7. Предметы, вызывающие помощников (*кольцо, огниво, волоски, зубы дракона, лампа Алладина*).

8. Предметы, способные заставить все вокруг плясать (*свисток, гусли - самогуды, рожок, играющие музыку туюфли, волшебный свисток королевы Рамоны, волшебная дудочка, которую сделал Нильс*).

9. Предметы, хранящие тайны вредителей (*яйцо, сундук, волшебное озеро*).

10. Предметы, способные накормить людей (*скатерть-самобранка, волшебный горшок*).

11. Предметы, защищающие своего хозяина (*гребешок, полотенце и лучинка, куколка, ослиная шкура, шапка – невидимка, волшебная дудочка*).

12. Предметы, способные находить сокровища (*псы-церберы, посох, с помощью которого можно узнать о сокровищах под землей, лампа Алладина, волшебная тросточка*).

## Подстанция «Угадай - ка»

### **Конкурс №1 «Герои сказок в загадках»**

Ведущий читает по одной загадке каждой команде. Нужно угадать героя сказки. За правильный ответ команда получает 1 балл (если каждая команда отгадала верно, три загадки, то за этот конкурс получает 3 балла).

1. Чтоб взлететь над землей,  
Ступа ей нужна с метлой. *(Баба-яга.)*
2. Деревянный шалунишка  
Подружиться мог бы с книжкой.  
В театр кукол он попал,  
Куклам верным другом стал. *(Буратино.)*
3. Любит мед, друзей встречает  
И ворчалки сочиняет,  
А еще - пыхтелки,  
кричалки, сопелки... Ух!  
Забавный медвежонок... *(Пух.)*
4. Не остался без хвоста  
Добрый ослик наш... *(Иа.)*
5. Испекла бабуля деду -  
Дед остался без обеда:  
В лес мальчишка убежал,  
На носок лисе попал. *(Колобок.)*
6. В Простоквашино живет.  
Все хозяйство там ведет.  
Адрес точный я не знаю,  
Но фамилия - морская. *(Кот Матроскин.)*
7. Всех он любит неизменно  
кто б к нему не приходил.  
догадались? Это... Гена *(Гена крокодил)*
8. Той девчонки нет прекрасней,  
Той девчонки нет умней.  
И Пьеро, ее вздыхатель.  
Целый день поет о ней. *(Мальвина.)*
9. Да, ребята, в этой книжке  
Мальши живут, малышки,  
И живет один чудак.  
Все он делает не так.  
Неумейкой он слывет.  
Кто его нам назовет? *(Незнайка.)*
10. Озорной весельчак  
В окно влетает просто так.  
К Малышу попал он в дом

И устроил там погром. *(Карлсон)*

11. Бабушка девочку очень любила,

Шапочку красную ей подарила

Девочка имя забыла свое

А ну, подскажите, как звали ее? *(Красная шапочка)*

12. Лечит маленьких детей,

Лечит маленьких зверей

сквозь очки на всех глядит

добрый доктор ... *(Айболит)*

13. Многим долго неизвестный

стал он каждому дружок

всем по сказкам интересной

мальчик луковка знаком.

Очень быстро и недлинно

Он зовется... *(Чиполлино)*

14. Носик – круглым пяточком

им в земле удобно рыться,

хвостик маленький крючком

вместо туфелек - копытца

Трое их и до чего же

братья дружные похожи!

Отгадайте без подсказки, кто герои этой сказки? *(Нуф-Нуф, Нуф-Нуф, Нуф-Нуф).*

15. Возле леса на опушке,

трое их живет в избушке,

там 3 стула, три подушки

три кровати и три кружки,

угадайте без подсказки

кто герои этой сказки? *(3 медведя)*

16. Сейчас потолкуем

О книжке другой-

Тут синее море,

Тут берег крутой...

Старик вышел к морю.

Он невод забросил.

Кого он поймает?

И что он попросит? *(Золотая рыбка)*

17. Появилась девочка в чашечке цветка.

А была та девочка чуть больше ноготка.

В ореховой скорлупке девочка спала.

Вот какая девочка. Как она мала!

Кто читал такую книжку,

Знает девочку малышку? (*Дюймовочка*)

18. Кто-то за кого-то ухватился крепко:

- Ой, никак не вытянуть!

- Ой, засела крепко!

Но еще помощники скоро прибегут...

Победит упрямицу

Дружный общий труд

Кто засел так крепко

Может это ... (*Ренка*)

19. Скорей бы близился вечер

Сказки вы помните из книг любимых

И, конечно, мне ответите сейчас:

Кто охотился за юным Буратино?

Ну, конечно, злой разбойник... (*Карabas*)

20. А дорога - нелегка,

А корзина - высока,

Сесть бы на пенек, съесть пирожок.

Маша и медведь

Без хозяйки плохо быть,

А она им обещала

Их не пачкать и не бить... (*Федора*)

21. Скачет лошадь не простая,

Чудо грива золотая,

По горам парнишку носит,

Но никак его не сбросит.

Есть у лошади сынок,

Удивительный конек,

Удивительный конек по прозванию... (*Горбунок*)

22. А теперь про чей-то дом

Разговор мы поведем...

В нем богатая хозяйка

Припеваючи жила,

Но беда пришла неожиданно,

Этот дом сгорел дотла. (*Кошка*)

23. На двери он глядит в тревоге

Умывальник хромоногий,

Всех мочалок командир

В чудесной сказке... (*Мойдодыр*)

24. С букварем шагает в школу

Деревянный мальчуган,

Попадает вместо школы

В полотняный балаган.

Как зовется эта книжка?  
Как зовется тот мальчишка? (*Буратино*)  
25. Откуда я, как я зовусь,  
Но только лишь полночь настанет,  
К себе на чердак я вернусь. (*Золушка*)

### **Конкурс № 2 «Дополни имя литературного героя»**

Ведущий называет первую часть имени литературного героя, а участники игры (*по очереди*) дополняют недостающее имя героя.

1. Папа... *Карло*.
2. Домовенок... *Кузя*.
3. Доктор... *Айболит*.
4. Почтальон... *Печкин*.
5. Синьор... *Помидор*.
6. Карлик... *Нос*.
7. Царевна... *Лебедь*.
8. Железный... *Дровосек*.
9. Оле-... *Лукойе*.
10. Старик... *Хоттабыч*.
11. Кощей ..... *Бессмертный*.
12. Елена ..... *Прекрасная (Премудрая)*
13. Василиса .... *Премудрая*.
14. Сестрица ..... *Алёнушка*.
15. Братец ..... *Иванушка*.
16. Крошечка .... *Хаврошечка*.
17. Змей ..... *Горыныч*.
18. Сивка ..... *Бурка*.
19. Иван..... *царевич*
20. Красная.... *Шапочка*

### **Конкурс №3 «Смешные загадки»**

Загадки о волшебных предметах

1. Ровно семь лепестков,  
Нет пестрее цветков.  
Оторвешь лепесток –  
Полетит он на восток,  
И на север, и на юг,  
И вернется к нам он в круг.  
Ты желанье загадай,  
Исполненья ожидай.  
Что же это за цветок?  
Лютик? Ландыш? Огонек? (*Цветик-семицветик.*)
2. Ах, стряпуха! Ах, хозяйка!

Ты, дружок, ее узнай-ка:  
 Стоит только расстелить -  
 Всех сумеет накормить.  
 Много всяких будет блюд.  
 Как стряпуху ту зовут? (*Скатерть-самобранка.*)  
 3. Много верст впереди.  
 Как бы их быстрее пройти?  
 Ты попробуй их обуть —  
 Одолеешь мигом путь. (*Сапоги-сороходы.*)  
 4. Отправляется в полет  
 Не ракета — самолет.  
 Не простой - расписной,  
 Не стальной, а льняной,  
 Не с крылом, а с бахромой. (*Ковер-самолет.*)  
 5. Если ты ее наденешь,  
 Можешь хоть куда идти,  
 И при этом неприятель  
 Не сможет в ней тебя найти. (*Шапка-невидимка.*)  
 6. Знает утка, знает птица,  
 Где Кощея смерть таится.  
 Что же это за предмет?  
 Дай дружок скорей ответ. (*Игла*)  
 7. Я пушистый, мягкий, круглый,  
 Есть и хвост, но я не кот,  
 Часто прыгаю упруго  
 Покачусь и под комод. (*Клубок ниток*)  
 8. Круглое, румяное, сочное и сладкое,  
 Очень ароматное, наливное, сладкое,  
 Тяжёлое, большое  
 Что это такое? (*Яблоко молодильное.*)

1. В большинстве повествований этот предмет ориентируется лучше компаса в сторонах света и никогда не сбивается с заданного маршрута. Получить его можно, пройдя какие-то испытания от умудренного жизненным опытом персонажа (вроде Бабы-Яги). (*Универсальный навигатор – клубок*).

2. Сказки, где есть волшебные предметы, повествуют и о множестве диковинных мифических животных, птиц, которые всегда готовы прийти на выручку главному герою. Традиционно они отдают центральному персонажу свое перо, которое нужно либо сжечь, и тогда птица явится, либо взмахнуть - и тогда возникнет все, что душе угодно («*Финист – ясный сокол*»). (*Чудо-перышко*).

3. Заветная мечта каждого второго сказочного персонажа, функционирует по принципу «все включено». Роскошные яства и напитки возникают перед жаждущим, стоит лишь ее расстелить (*Скатерть-самобранка*).

4. Данный объект работает полностью в автономном режиме – сами играют, поют и даже пляшут. Во время их звучания нереально усидеть на месте – ноги сами рвутся в пляс. В иной интерпретации герой мог дернуть за определенную струну - и сразу же разливалось бескрайнее море, за иную – выплывают по морской глади военные корабли, а за третью – суда открывают огонь по противнику (*Гусли-самогуды*).

5. Работает словно в современном режиме on-line. С его помощью можно узнать, что в данный момент творится в соседних царствах-государствах. Его вариацией, рассматривая волшебные предметы из сказок, можно назвать блюдечко с наливным яблочком. Которое начинало свою трансляцию в мгновение, когда само по себе яблочко начинало движение по каемочке. (*Волшебное зеркальце*).

6. Чтобы благополучно уйти от погони после выполненного квеста, главный герой имел вышеупомянутые диковины. Каждый из них бросался позади беглецов, и сразу же на пути преследователей возникала непреодолимая преграда. Добыть этот предмет можно было у той же Бабы-Яги или же вытащить из уха сказочного коня. (*Полотенце иль волшебный гребешок*).

7. В некоторых вариация – «семимильные». Владелец этой вещи мог с легкостью и со скоростью света перемещаться на огромные расстояния. Им вполне могут позавидовать самые современные средства передвижения (*Сапоги-скороходы*).

8. Использование данного устройства встречается не только лишь в русских сказках, он популярен среди героев сказаний всего мира. Традиционно он помогает героям перемещаться на внушительные расстояния по воздуху (*Ковер-самолет*).

9. Уникальный объект, скрывающий обладателя от глаз посторонних, делая его невидимым (*Шапка-невидимка*).

10. Этот предмет вспомнится большинству из одноименной сказки великого Андерсена, ведь с его помощью герой призывал трех громадных псов, а те выполняли его поручение. Но оно также довольно часто встречается и в славянских сказках, однако в этом случае, используя вещь по назначению, вызывают коня или двенадцать молодцев (*Огниво*).

11. Ударный инструмент, принадлежащий недавно демобилизованному солдату. В сказках этот солдат, прослужив положенные 25 лет, возвращается домой. Стоит случиться какой беде, или если Солдат сталкивается с превосходящими его нечистыми силами противника, он сразу начинает громко бить в этот предмет (*Барабан*).



12. Бобовое растение, используемое героями европейских сказок, как стремянка, по которой они забираются на довольно большую высоту. Иногда до Луны. Выше Луны обычно не вырастает. (*Боб*).

13. Не предназначена для освещения и не боится сырости. Такие предметы используются в арабских сказках как место хранения джиннов. По всей видимости, внутри жить тесно и неудобно, что негативно сказывается на их характере. (*Волшебная лампа*).

14. По способу применения и воздействию сильно отличается от волшебной палочки. Если вы не богатырь и не царевич, а, к примеру, Иван – крестьянский сын, или, тем более Иванушка-дурачок, меч-кладенец вам совершенно ни к чему. Его вполне заменит этот волшебный предмет. Выглядит она, конечно, не так эффектно, как кладенец, но кладёт не хуже. Не нуждается в знании техники владения холодным оружием. Эффективна в ближнем бою с нечистой силой. (*Волшебная дубинка*).

15. Необходимая вещь для любого волшебника. Изготавливается в различных сказках разными способами – чаще всего из ветвей волшебного дерева. Технология производства неизвестна. Чаще всего передаётся по наследству от волшебника волшебнику или волшебнице.

Способна творить чудеса при взмахивании. В этом она похожа на дирижёрскую. О том, как взмахивать, знают только специалисты. Регион распространения – европейские сказки. Впрочем, иногда встречается и в русских литературных. (*Волшебная палочка*).

16. Волшебный музыкальный инструмент, употребляемый некоторыми сказочными героями в целях самозащиты. Для игры на ней не требует специального музыкального образования и знание нотной грамоты. Стоит вам только в неё дунуть, как она сама заиграет, и от этих звуков ваши враги цепенеют, а сказочные принцессы в вас влюбляются.

Рекомендуется беречь от сырости и маленьких детей. (*Волшебная дудочка*).

17. Разновидность резиновой сказочной обуви, надеваемая в сырую погоду поверх ваших ботинок или валенок. В надетом виде выполняют любые ваши желания. В сказке ничего хорошего владельцам не приносят, поэтому практического значения не имеют.

**ПРОТИВОПОКАЗАНИЕ:** Не надевать на сапоги-скороходы! (*Галоши счастья*).

18. Сказочная кухонная посуда, украшенная колокольчиками и служащая для приготовления различного вида каш. Процесс приготовления пищи не требует участия человека. Практичен, так как не нуждается в плите, крупе, воде, соли, масле, избавляя владельца от лишних трат. Для того чтобы хозяин горшка не скучал от безделья, во время приготовления пищи поет песни, сопровождая себя звоном колокольцев. (*Горшок*).

19. Сказочное лекарство, а также тонизирующее средство, способное оживить кого угодно. Незаменимо для путников, странников, богатырей и других. Находится за тридевять земель в источнике, откуда обычно его доставляет либо ворон, либо серый волк. Представляет собой не газированную бесцветную прозрачную жидкость. Хорошо сохраняется в бутылке, фляжке, кувшине. Температура замерзания неизвестна. (*Живая вода*).

20. Чаще всего применяется сказочными героинями для того, чтобы «всю правду рассказать» про их, героинь, красоту. Время от времени, разочаровывает. В режиме «on-line» показывает героине или герою сказки события, происходящие в других сказочных царствах, государствах, королевствах. (*Зеркало*).

21. Как правило, висит на дубе, для удобства учёного кота ходить налево и направо. Выполняя эту полезную задачу, золотая цепь является и несомненным украшением для всякого дуба. (*Златая цепь*).

22. Открывает потайную дверь, находящуюся под лестницей, в каморке Папы Карло за картиной, изображающей горящий очаг. Из-за этого ключика произошло ряд драматических событий в жизни Буратино и его друзей, закончившееся открытием нового театра кукол. Дальнейшая судьба артистов и репертуар театра неизвестны. (*Золотой ключик*).

23. Сказочный прототип компаса и GPRS навигатора. Способен привести вас к ожидаемой цели и не даст заблудиться. Предмет незаменимый для любого сказочного героя, особенно если он не богатырь и плохо ориентируется на местности. (*Клубок*).

24. На вид вполне обыкновенная, потрепанная, без титульного листа, указания имени автора, названия и года издания. Один из самых крутых сказочных предметов, так как на любой странице вы, если грамотный, прочтёте все, что пожелаете; Где хранится меч-кладенец, под каким дубом яйцо, куда Змей Горыныч унёс Василису Премудрую. Как туда пройти и, главное, как оттуда выйти. (*Книга*).

25. Вид воздушного транспорта широко применяемый в восточных сказках. Удобен для передвижений на большие расстояния. При полетах следует соблюдать меры безопасности, так как привязные ремни здесь не предусмотрены и поверхность не огорожена. Не требует чистки. Удобно сочетается со скатертью самобранкой (*Ковёр-самолет*).

26. Сказочный предмет, выполняющий все желания владельца. С помощью него можно оказаться и в прошлом, и в будущем, можно построить дворец, выйти замуж, жениться и разбогатеть. Для этого всего лишь нужно надеть его на палец, загадать желание и повернуть. (*Кольцо*).

27. Доставляется Вороном или Серым волком в комплекте с живой. (*Мертвая вода*).

28. Повседневный атрибут Бабы Яги, неотъемлемая часть ступы (фюзеляж), служащая для управления полетом летательного аппарата. С виду

неказиста. В просторечье носит название «помело». Во время простоя ступы метлой можно подмести двор, или избушку на курьих ножках. (*Метла*).

29. Оружие второго поколения (первое - волшебная дубинка). «Кладенцом» назван, скорее всего, за эффективность в ближнем бою и высокую убойную силу. В особом мастерстве владения не нуждается, так как действует даже в неопытных руках. Неоценим в бою с Кощеем Бессмертным, Змеем Горынычем, драконами и другими гадами. (*Меч-кладенец*).

30. Старое название обычной зажигалки. Вызывает трёх огромных псов, которые выполняют деликатные поручения владельцев. Способ эксплуатации: высечь искру и ждать появления собак. При их появлении не пугаться, а громко и внятно приказать исполнить свое желание: принести чего-то, или отнести вас куда-то. В целях безопасности время от времени собак необходимо кормить. (*Огниво*).

31. Применяется для украшения и освещения жилища (чаще всего – царского, но иногда и избы). Вещь красивая, практичная. Экономит горючее, электроэнергию, экологически чистая. Массовым тиражом не выпускаются, так как популяция жар-птиц на грани исчезновения. (*Перо Жар-птицы*).

32. Необходимый предмет обстановки и вид транспорта русских народных сказок и былин. На ней многие годы лежат, и дед с бабой, и Илья Муромец, и Баба Яга, и Емеля и многие другие.

Выполняя роль транспортного средства, сильно дымит, но развивает приличную скорость. Редкая русская сказка обходится без этого предмета. (*Печка*).

33. Она же «одолень», «встань» трава. Тонизирующее лекарственное растение, близкое по действию живой воде. Стоит выпить ее отвар, как вы сразу же превращаетесь в богатыря, даже если до приема лекарства вы этого за собой не замечали. (*Полынь*).

34. Ещё один сказочный вид транспорта. Принадлежит Бабе Яге. Для того, чтобы взлететь, усаживаешься поудобнее, берете в руки метлу и ударяете ею об землю. Она сразу же взлетает. Для управления в воздухе используется метла, которая поворачивает летательный аппарат в нужное вам направление (*Ступа*).

35. Действует по системе «всё включено». Необходимая для сказочных путешествий вещь. Не требует стирки, закупки продуктов, приготовления пищи. Успешно заменяет посудомоечную машину. Вероятно, после употребления в народе и возникло крылатое выражение «накрыть поляну». (*Скатерть-самобранка*).

36. Распространенный в сказках вид скоростного транспорта. Западноевропейский аналог ступы и ковра-самолета. Практичная, удобная ноская обувь для далеких путешествий. Скорость передвижения не уступает другим сказочным аналогам. (*Сапоги-скороходы*).

37. Не просто часть домашнего интерьера в восточных и русских сказках. Это и вместилище несметных сокровищ, где иногда лежат некоторые из перечисленных здесь сказочных предметов, и летательный аппарат, сев в который герои могут улететь куда пожелают. (*Сундук*).

38. Волшебная посуда, применяемая всегда не по назначению. Из нее не едят, используя как монитор для просмотра сказочных новостей и последних известий. Не требует подключения к Интернету (*Тарелка*).

39. Полезный сказочный предмет, с помощью которого герои европейских сказок находят разнообразные клады и предметы. Собственно, сами герои сказок в этих поисках участия не принимают. Они отдают распоряжение вещи, которая и занимается кладоискательством. Время от времени она способна выполнять функции волшебной дубинки, наказывая кого-то из обидчиков героя. (*Тросточка*).

40. Волшебные фрукты (у нас больше известны как инжир, в просторечье – «дули») бывают двух видов: первый – активно стимулирует у съевшего их человека рост ветвистых рогов, второй – избавляет от них. (*Фиги*).

41. Сказочная вещь! Используется героями сказок в разведывательных целях, а также во время активных боевых действий с разнообразной нечистой силой (Змей Горыныч, Кощей Бессмертный, Дракон, Баба Яга и другие). Проста и удобна в обращении. Не требует особого ухода. Хранить в сухом, заметном месте. (*Шапка-невидимка*).

42. Бывает наливным, золотым и молодильным. Наиболее опасно в сказках наливное. Очень аппетитное на вид, его используют как средство отравления хорошеньких принцесс и царевен, после чего царевичам, королевичам приходится отправляться в дальний путь, чтобы найти способ их оживления – или живой, или поцелуем. И то, и другое даётся им с большим трудом, а иногда и с опасностью для жизни. (*Яблочко*).

43. Бывает простое и золотое. В простом обычно хранится игла, на конце которой смерть Кощея. Само оно - в утке, утка – в зайце, заяц – в сундуке сундук – под корнями дуба (*Яйцо*).

#### **Подстанция «Угадай , кто я и откуда?»**

*Дети должны посмотреть на волшебные предметы и угадать их названия и сказки или произведения, где эти предметы используются.*

*Выставка «Картотека волшебных предметов «Угадай кто я и откуда?» »:*

- колобок, заяц (*«Колобок»*),
- гитара, контрабас, барабан, труба (*«Бременские музыканты»*),
- ступа и метла (*«Василиса Прекрасная»*),
- корзинка с пирожками и красная шапочка (*«Красная Шапочка»*),
- скатерть с посудой (*«Аленький цветочек» «Скатерть-самобранка, кошелёк-самотряс и двое из сумы»*),
- горшок с колокольчиками (*«Волшебный горшок»*),

- горшок и топор («Каша из топора»),
- корзинка с подснежниками («12 месяцев»),
- заяц, лиса, избушка («Лиса и Заяц»),
- золотое яйцо, курица («Курочка Ряба»),
- тарелка с золотой каемкой и яблоко («Аленький цветочек»),
- зеркало («Спящая красавица»),
- перо («Финист – ясный сокол»),
- клубок ниток («Иван – царевич и серый волк»),
- медная лампа («Лампа Алладина»),
- корабль с алыми парусами («Алые паруса»),
- мачтовый корабль, глобус, подзорная труба, карта, компас («Дети капитана Гранта»),
- цветок в вазе («Аленький цветочек»),
- хрустальная туфелька («Золушка»),
- Снегурочка («Снегурочка»),
- лягушка с палкой («Лягушка – путешественница»),
- кувшинка, куколка, жаба («Дюймовочка»),
- ключик («Золотой ключик»),
- поросенок («Три поросенка»),
- телефон (басня «Телефон»),
- муравей («Стрекоза и муравей»),
- курительная трубка («Шерлок Холмс и доктор Ватсон»),
- кот и теленок («Трое из Простоквашино»),
- корона, льдинки, посох («Снежная королева»),
- чебурашка («Крокодил Гена и чебурашка»),
- рыбка («Сказка о рыбаке и рыбке»),
- волшебная палочка и тыква («Золушка»),
- дудочка («Приключения Нильса»).

**Подстанция «Телепортация»** (Волшебные предметы в наше время)

Назовите, где мы можем встретить «волшебные» предметы в наше время?

Перо жар-птицы. (Лампа, прожектор)

Сани, что везут сами. Печь Емели. (Автомобиль, аэросани)

Помните, у Емели вёдра сами воду несли. (Водопровод)

Гусли – самогуды. (Магнитофон)

Ступа. Ковёр – самолёт. Сапоги – скороходы. Метла и ступа.

Волшебный зонтик. (Ракета, самолёт и другие средства передвижения)

Чудо – зеркало. Тарелка с яблоком. (Телевизор, компьютер)

Клубок ниток, указывающий дорогу, стрела. (Компас)

Котелок Горшок с колокольчиками. (Мультиварка)

Посох и тросточка, открывающие места кладов (Металоискатель)

Огниво (Зажигалка)

Волшебная палочка, перстень, цветик – семицветик, волшебное перышко (*Бабушки и дедушки, готовые на все ради внуков*)

Живая и мертвая вода, полынь – «одолень», молодильные яблоки, волшебные фиги (*Медикаменты*)

Меч-кладенец, дубина (*Автомат Калашникова*)

Скатерть – самобранка (*Ресторан или кафе*)

Золотой ключик, волшебное кольцо, сундук (*Банковская карта*)

### **СТАНЦИЯ «СКАЗКИ В ВОПРОСАХ И ОТВЕТАХ»**

За каждый правильный ответ команде начисляется один балл.

1. В каком государстве жили герои многих русских народных сказок? (*в тридевятом царстве, в тридесятном государстве*)

2. Чем был колобок: пряником или пирогом? (*пряником*)

3. Каково настоящее имя Царевны-лягушки? (*Василиса Премудрая*)

4. Назовите имя сказочного царя-долгожителя. (*Кощей*)

5. Назовите грозное оружие Соловья Разбойника. (*свист*)

6. Поляки называют её Едзина, чехи – Езинка, словаки – Еже Баба, а как называем её мы? (*Баба Яга*)

7. Назовите место рождения Колобка (*печь*)

8. Назовите единственную героиню сказки «Репка», имя которой нам известно? (*Жучка*)

9. Назовите сказочный персонаж, лезущий вон из кожи? (*Царевна-лягушка*)

10. Как называется деталь женского платья, в которой помещаются озёра, лебеди и другие элементы окружающей среды (*Рукав платья Царевны-лягушки*)

11. Какой сказочный головной убор нельзя нарисовать? (*Шапку-невидимку*)

12. Назовите «рабочее место» кота учёного? (*Дуб*)

13. В какой сказке рассказывается о тяжких последствиях плохого состояния средств противопожарной безопасности? (*«Кошкин дом»*)

14. В какой сказке рассказывается о некоторых трудностях, связанных с доставкой свежей выпечки на дом? (*«Красная Шапочка»*)

15. Кому Винни-Пух подарил на день рождения пустой горшок? (*Ослику Иа*)

16. В нем 38 попугаев, 6 мартышек и 1 слонёнок. Кто это? (*Удав*)

17. Кем приходилась сказочной Золушке добрая волшебница? (*Крёстной*)

18. Сколько букв «потерялось» в первоначальном названии яхты капитана Врунгеля? (2)

19. Назовите русскую народную сказку, в которой было 3 покушения на убийство и одно убийство? (*«Колобок»*)

20. Какие сказочные герои прожили «30 лет и 3 года»? (*Старик со старухой*)

**Подстанция «Сказочный переполох»**

Перед вами названия сказок и сказочных героев. Но что-то в этих названиях перепутано. Перепутались названия сказок. Начался переполох. Царевна стала Хаврошечкой, Кощей - Ясным соколом. Не должно быть беспорядка в сказках. Вы должны исправить эти ошибки.

Метровочка - *Дюймовочка*

Три чистюли - *три поросёнка*

Пёс в рукавицах – *кот в сапогах*

Глупый Василий – *Василиса Премудрая*

Ржавый замочек – *золотой ключик*

Пёс в рукавицах – *кот в сапогах*

Кикимора под арбузом - *принцесса на горошине*

Сивка – утка - *Сивка-Бурка*

Иван Королевич и оранжевый волк - *Иван–Царевич и серый волк*

Царевна – Петрушка - *Царевна–Лягушка*

Лиса и 7 колобков - *волк и семеро козлят*

Девочка-каланча - *Мальчик с пальчик*

Синий платочек - *Красная Шапочка*

Знайка под землёй - *Незнайка на Луне*

Песочная служанка - *Снежная королева*

Быль о железной курочке - *Сказка о золотом петушке*

Великан Рот - *Карлик Нос*

**Подстанция «Самый умный»** (*Блиц – турнир*)

1. Из чего у Золушки была карета? (*из тыквы*).

2. Сколько стоит билет в театр Карабаса Барабаса? (*4 сольдо*).

3. Кто такая Фрекен Бок? (*домоправительница*).

4. Кто смог победить Тараканище? (*воробей*).

5. Что нужно было Страшиле получить у Великого и Ужасного? (*мозги*).

6. Каким веществом намазала Фатима мерку Али-Бабы? (*медом*).

7. Как называлась болезнь, которой Незнайка страдал на Луне? (*тоска*).

8. Что нужно было выложить Каю из льдинок? (*слово «вечность»*).

9. В каком случае волосы из бороды старика Хоттабыча не работают? (*когда борода мокрая*).

10. Что было в корзинке у Красной Шапочки? (*пирожки и горшочек масла*).

11. Как попала Дюймовочка в страну эльфов? (*на ласточке*).

12. В какого животного превратился братец Иванушка? (*в козленочка*).

13. На чем ездил Емеля? (*на печи*).

14. Где спрятался седьмой козленок? (*в печке*).

15. Мальвина – это девочка с какими волосами? (*с голубыми*).

16. Кто перенес Айболита в Африку? (*орел*).
17. В какой сказке птица спасла императора от смерти? («*Соловей*»).
18. В какой сказке море горело? («*Путаница*»).
19. Что такое «красный цветок»? (*огонь*).
20. Как звали пуделя Мальвины? (*Артемон*).

### **СТАНЦИЯ «СКАЗКА – КОНСТРУКТОР»**

На время дети должны собрать сказочные пазлы (можно взять любые сказки)

### **СТАНЦИЯ «СКАЗОЧНАЯ ДИСКОТЕКА»**

#### **Подстанция «Волшебное караоке»**

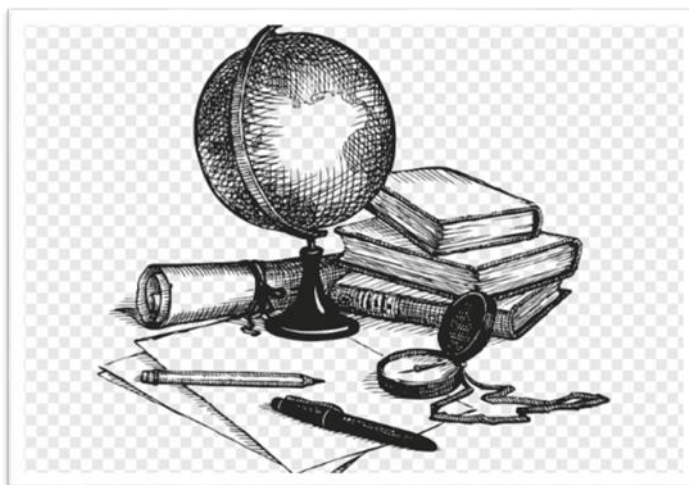
Песни для караоке: «Песенка семерых козлят», «Песенка Винни – Пуха», «Песенка Водяного», «Песенка Колобка», «Песенка Бабок Ежик», «Песенка трех поросят», «Песенка красной Шапочки» и т.д.

#### **Подстанция «Сказочный флешмоб»**

Подготовленные дети в разных сказочных костюмах устраивают для детей танцевальные флешмобы.

Музыка для танцев: «Бал для Золушки», «Путешествие Красной Шапочки», «Дисотека бременских музыкантов и разбойников», «Новогодние приключения Маши и Вити», «Танец Элли и ее друзей» и т. д.

### **Награждение победителей - конечная остановка**





# ***ИГРАЕМ КВЕСТ В БИБЛИОТЕКЕ***

***сборник квест-игр для детей и молодёжи***

Составитель Е. М. Михейкина-Белякова  
Компьютерная вёрстка Е. М. Михейкина-Белякова

ГУК «Кобринская районная централизованная  
библиотечная система»  
Кобринская центральная районная библиотека  
Отдел библиотечного маркетинга  
ул. Жукова, 12, 225306, г. Кобрин, ул. Жукова, 12  
Тел.: 8 (01642)3-85-81  
E-mail: kobrinlib@gmail.com