Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

Средняя общеобразовательная школа №44

города Сургута ХМАО-Югра

Сценарий литературной квест-игры

«Изумрудный марафон»

По произведению А. Волкова «Волшебник Изумрудного города»

Составила: педагог-библиотекарь О.В. Скиба

Сургут, 2015

*В своей сказке я старался показать, что самое лучшее, самое дорогое на свете - это дружба и взаимная выручка"*

*А.Волков*

**Цель квест мероприятия** - повысить интерес учащихся к литературе, к чтению книг вообще.

**Цели и задачи квеста:**

* сделать как можно больше наших учеников активными читателями, превратить чтение в привычку;
* способствовать становлению чтения средством самореализации и активного взаимодействия с окружающим миром;
* приобщить учеников к чтению за счёт формирования нового имиджа.

Данная квест-игра рассчитана на аудиторию учащихся 9-12 лет, ее можно провести, как внутри одного класса, так и по параллели, а можно устроить соревнования между школами.

**Подготовительная работа**: знакомство с произведением А. Волкова «Волшебник Изумрудного города», мини викторина внутри каждого класса для формирования команды (если игра проходит по параллели), подготовка костюма героя для каждой команды, выбор капитана.

Подготовка свободных кабинетов по количеству станций (6): установка необходимого оборудования, название каждой станции для определенного кабинета, раздача заданий, назначение ответственных педагогов (ведущих) для каждой станции, разработка маршрутных листов для каждой команды.

**Ход мероприятия:** согласно сценарию, главная цель квест-игры – поиск **«Послания к юному читателю XXI века».** Для данного послания было выбрано высказывание английского писателя-иллюстратора Ульяма Теккерей **«Читать полезно! Книги просвещают душу, поднимают и укрепляют человека, пробуждают в нем лучшие стремления, острят его ум и смягчают сердце»**.

Данное высказывание необходимо разобрать на фразы (5 фраз по количеству основных станций), каждая из фраз прячется в читальном зале библиотеке (последняя шестая станция) в определенных задуманных местах:

1. книга «Земля Сургутская»

2. «Большая Российская энциклопедия,т.12»

3. ББК «Алфавитный каталог, буква «з»

4. книга К. Чуковского «Мойдодыр»

5. Выставочный стенд «По страницам любимых книг», книга А.С. Пушкина «Сказки».

Дополнительно, фразы подготовлены для прохождения каждого этапа игры, если команда полностью справляется с определенным этапом (станцией), то получает уже готовую фразу, если нет, то ключ-подсказку.

В квесте участвует равное количество членов команд (один капитан). Для поиска послания команды проходят одинаковые этапы (станции), но в разной последовательности, чтобы не допустить их пересечения на маршруте. Для этого разработаны маршрутные листы с названием станций и кабинетов (Приложение 1).

На каждом этапе для настроения организаторы встречают участников музыкальным сопровождением по теме игры.

Для каждого этапа (станции) разработаны разные задания:

1**. Станция «Бегущие минутки**» Каждой команде задаются вопросы викторины на время (командам дается по 3 минуты на ответы данной викторины – каждая команда получает то количество балов, на сколько вопросов удалось ответить за данное время (и так по убыванию). В любой момент команда может перейти на другой вопрос, если не знает ответа на предыдущий (сказав: «следующий»), а также вернуться, если время не использовано. (Приложение 2).

2. **Станция «Музейная»** Игрокам представлена презентация с изображением волшебных вещей из произведения. Необходимо определить – чья вещь, кому принадлежит. (Приложение 3).

3. **Станция «Отгадай кроссворд»** У каждой команды одинаковый кроссворд, для его решения дается 3 минуты, чем больше отгаданных слов будет в задании, тем больше балов получает команда. (Приложение 4).

4. **Станция «Узнай героя».** По описанию персонажа из текста произведения командам необходимо определить героя. Наибольшее количество балов, получает та команда, которая справилась с задание полностью. (Приложение5).

5. **Станция «Ярмарка знаний**» Учащимся предлагаются задания разного уровня сложности в конвертах на оценку «1», «2» и «3» балла.У каждой команды есть право выбора задания. Если ответ правильный, добавляются баллы. Если нет – вычитаются. Для того, чтобы получить заявленные на конверте баллы, необходимо ответить на все вопросы конверта, иначе баллы вычитаются. (Приложение 6).

6. **Станция «Послание»** На каждом предыдущем этапе, выполняя задания команды получали, зашифрованные ключи-подсказки или готовые фразы для прохождения последней станции **«Поиск послания читателю XXI века».** Успешно пройдя все предыдущие этапы игры команды встречаются в библиотеке (что отражено в каждом маршрутном листе), где проходит заключительная часть квест-игры – «ПОСЛАНИЕ». Собравшись вместе начинают расшифровывать подсказки, а поиском занимаются капитаны команд (чтобы не создавать хаус в библиотеке). (Приложение 7)

Та команда, которая в процессе всей игры не допустила не одной ошибки и получила на каждом этапе готовые фразы «ПОСЛАНИЯ», может раньше всех собрать высказывание Ульяма Теккерей и стать победителем. Но в нашей практике, такого не случилось, поэтому все играли на равных условиях.

Последний заключительный момент игры - конкурс на лучший костюм.