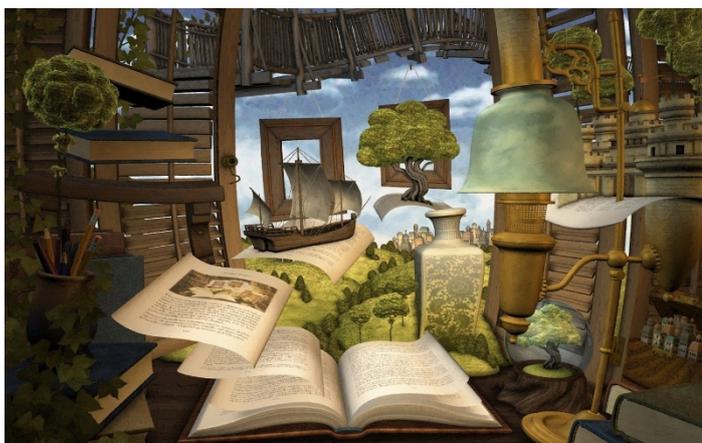


Муниципальное Бюджетное Учреждение Культуры
«МБС» Мотыгинского района
Центральная детская библиотека

Пятничные жмурки квест-игра
«Путешествуй и читай»



пгт. Мотыгино, 2018г

Сценарный план мероприятия

Цель мероприятия: привлечение к чтению детской литературы

Форма: квест-игра

Место проведения: ЦДБ п. Мотыгино

Читательское назначение: 5-7 классы

Организатор: библиограф

Оформление: На двери закрытой комнаты привязана нитка с пронумерованными конвертами. Внутри этой комнаты погашен свет, разбросаны воздушные шары, проектор. На абонементе находится подвешенная книга. Наверху воздушный шар. В комнате, где сидит русалка, стоит стол с сосудами накрытыми непрозрачным полотном. В последней комнате стоит сундук со сладостями.

Действующие лица: библиотекарь, Русалка, помощник.

Ход мероприятия:

(Гостей встречает ведущий)

Ведущий: Здравствуйте, ребята! Сегодня вы попали на необычное мероприятие, вам предстоят испытания, которые вы преодолеете, будучи сплоченной командой. В ходе квест-игры вы будете вынуждены работать с книгами. Вспомнить произведения различных авторов, с помощью мозгового штурма выполнить все задания и добраться до истины. Для того, чтобы начать игру, вам нужно открыть дверь, подобрав правильный ключ. (на двери в одну из комнат висят пронумерованные конверты с ключами, один из которых подходит от замка этой двери) Капитан команды выбирает один ключ, если он оказывается неверным, вы должны ответить на мой вопрос, правильный ответ дает возможность вам выбрать еще один ключ. Если вы не находите ответ вам придется поискать ответ в книгах. Я желаю вам удачи!!!

Вопросы ведущего: (если участники не отгадают с первой попытки в каком конверте спрятан подходящий ключ)

1. Куда отправился доктор Айболит, получив телеграмму? (в Африку)
2. Сколько букв «потерялось» в первоначальном названии яхты капитана Врунгеля? (2)
3. Кто написал произведение «Конь с розовой гривой»? (В.П. Астафьев)
4. Поляки называют ее Едзина, чехи – Езинка, словаки – Еже Баба, а как называем ее мы? (Баба Яга)

Участники, подобрав правильный ключ открывают дверь.

Ведущий: Итак, вы открыли дверь, для вас есть видеосообщение. (Дети смотрят на экран, включается видеосообщение от Кощея Бессмертного)

Слова Кощея: - Приветствую Вас, детки! Сегодня вам придется попотеть, я приготовил для вас испытания, надеюсь. Вы с ними не справитесь! Ваша задача выбраться из комнаты! (В это время закрывается дверь снаружи) Сюрприз в шарах. Игра началась!

(дети лопают разбросанные воздушные шары, в шарах кусочки пазла. Собирают пазл «Ключ», двери сразу же открываются снаружи).

Участники выходят из комнаты, перед ними стоит стол. На столе лежит задание – вписать пропущенные слова в клеточки, вписав все слова, ребята увидят выделенное слово РУСАЛОЧКА, которая является подсказкой для следующего задания.

1. В тихом омуте ЧЕРТИ водятся
2. после драки КУЛАКАМИ не машут
3. СЕМЬ раз отмерь один раз отрежь
4. Не все коту МАСЛЕНИЦА
5. Как аукнется так и ОТКЛИКНЕТСЯ
6. Чем дальше в лес тем больше ДРОВ
7. Любишь кататься люби и САНОЧКИ возить
8. Нечего на зеркало пенять КОЛИ рожа крива
9. Кто старое помянет тому ГЛАЗ вон

После того, как участники справятся с заданием. Они заметят выделенное слово РУСАЛОЧКА.

Ведущий: Что бы это могло значить, как вы думаете, куда нам следует идти? Кто написал «Русалочку». Необходимо найти книгу. Дети проходят на абонемент и находят книгу Г. Х. Андерсена «Русалочка» в подвешенном состоянии. В книге дети находят конверт с заданием.

Задание: Дай полные ответы на вопросы, используя волшебную книгу.

1. Где играли русалки день-деньской? (в ответе 22 буква нужна для тебя) (Во дворце, в просторных палатах, где из стен росли живые цветы)
2. Что за мраморную статую любила русалочка? (в ответе 3 буква нужна для тебя) (Это был прекрасный мальчик. Высеченный из чистого белого камня и спустившийся на дно морское после кораблекрушения)
3. Что раздавалось с палубы трехметрового корабля? (в ответе 2, 28, 63 буквы нужны тебе) (С палубы раздавались музыка и пение, а когда совсем стемнело, корабль осветился сотнями разноцветных фонариков и в воздухе словно бы замелькали флаги всех наций)
4. Что происходило на корабле, после того, как русалочка ощутила слезы на глазах в первый раз? (в ответе 31, 47, 64 буквы нужны тебе) (На корабле за это время все опять пришло в движение, и русалочка увидела, как принц с молодой женой ищут ее)

Дети, ответив на вопросы и правильно найдя буквы получают словосочетание ЛОПНИ ШАР. Участники игры находят подвешенный воздушный шар, лопают его. В шарике находят записку: КАК ТОЛЬКО УСЛЫШИШЬ ПЕСНЮ РУСАЛКИ, ИДИ НА ЗВУК. ТЫ НЕ ОШИБЕШЬСЯ, ЗАБЕРИ У НЕЕ КЛЮЧ!

Разносятся звуки, песня русалки.

Участники находят русалку.

Русалка сидит за столом. На столе стоят сосуды с различным содержимым (вареная лапша, клейстер, и т. д., накрытые непрозрачным полотном.

Слова русалки: - Зачем пожаловали?

Ребята отвечают: – За ключом!

Русалка: - перед вами стоят сосуды, опустите в них руки, может вы найдете, то что ищите!

Дети с завязанными глазами по очереди ищут ключ в сосудах, ничего не находят.

Русалка: - Я вас обманула, в них ничего нет. Так уж и быть, отдам вам ключ, а эта карта вам понадобится.

Русалка отдает ключ. Участники находят дверь, отмеченную на карте, открывают ее ключом, находят карту сокровищ, находят сундук со сладостями.

Список используемой литературы

1. Пословицы, поговорки, загадки народов россии [Текст] / сост. М. П. Филипченко. – Изд. 2-е. – Ростов на Дону : Феникс, 2013. – 378 с. – (Мудрость тысячелетий).
2. Андерсен Г. Х. Русалочка [Текст] / Перевод А. В. Ганзен. – Москва : Издательство Гиппо, 2013. – 24 с.

Выполнил: библиограф ЦДБ

О. В. Лапардина