

«В ПОИСКАХ ВОЛШЕБНЫХ БАШМАЧКОВ»

Кто из нас не любит сказки?

Каждый с детства знаком со сказочными героями: принцами, спасающими принцесс, феями, живущими в волшебных лесах, драконами, гномами, эльфами... Мы слушаем сказки, читаем их сами и рассказываем другим.

А как на счёт того, чтобы поиграть в сказку?

25 марта в детской библиотеке им. Н.Ф. Гастелло для учащихся начальной школы прошёл литературно-библиотечный квест «В поисках волшебных башмачков». Сценарий игры был разработан библиотекарями в рамках Городского творческого конкурса «Читай Нижегородское» в номинации «Мастерская творческого чтения», и занял почётное III место среди работ библиотек города. Библиотекари соединили сказочные миры нижегородского детского писателя А.Е. Лукина и популярную на сегодняшний день у современной молодёжи форму проведения досуга – квест.

В ходе квеста ребят ожидало увлекательнейшее путешествие по Сказочной стране в поисках волшебных летающих башмачков маленького эльфа Дикси (героя сказки А.Е. Лукина «Башмачки эльфа»), который, как это часто с ним бывает, снова их потерял.

С помощью жеребьёвки ребята разделились на две команды, получили первое задание и подсказку, и отправились в путь.

Их путешествие состояло из семи остановок, соответствующих семи цветам радуги. На каждой остановке детей ожидал сказочный герой: Кукла Маша и Плюшевый Миша, Благородная Фея, Мышка-Норушка, Почемучка Егорушка, Русалочка и Плачущая Девочка. Выполняя различные задания этих героев, ребята получали новые подсказки и искали следующую остановку.

Кроме того, на некоторых станциях участникам квеста выпадал шанс заработать разноцветные драгоценные камешки, которые понадобились бы им при выполнении одного из финальных заданий. Если по каким-то причинам камешков оказалось недостаточно, то недостающие можно было обменять на кого-то из участников команды.

Побывав на всех остановках, пройдя все испытания и отыскав главную подсказку, ребята, наконец, подошли к финалу игры. Последнее и самое важное задание на их пути к победе: найти где-то в библиотеке Плачущую Девочку, у которой исчезли косички, и обменять косички на волшебные башмачки.

В квесте победила команда, которая быстрее всех справилась со всеми заданиями и дошла до финала в полном составе.

В ходе игры ребята смогли показать свои знания математики, литературы, окружающего мира, проявили умение работать в команде, смекалку, скорость и сообразительность. А за победу и участие в квесте все получили сладкие призы и приятные впечатления.

КОСИНА Тамара Ивановна, главный библиотекарь

