

# КВЕСТОРИЯ

Сборник сценариев

Муниципальное бюджетное учреждение  
«Централизованная библиотечная система г. Ижевска»  
Центральная муниципальная детская библиотека им. М. Горького

# **КВЕСТОРИЯ**

## **Сборник сценариев**

Ижевск  
2024

Составитель:  
Е.В. Константинова, главный библиотекарь  
отдела поддержки и развития детского чтения  
ЦМДБ им. М. Горького  
Вёрстка и дизайн: Н.В. Очигава

«Квестория» : сборник сценариев / [составитель Константинова Е.В.] ; Муниципальное бюджетное учреждение «Централизованная библиотечная система г. Ижевска», Центральная муниципальная детская библиотека им. М. Горького. – Ижевск, 2024. – 58 с.

Квест — одно из любимых развлечений детей самых разных возрастов. А если он не просто весёлая игра, а настоящая зарядка для ума, изобретательности и фантазии, тогда развлечение превращается в настоящее увлекательное путешествие, в которое так здорово отправиться в компании друзей! Во время игры участники могут поджидать неожиданные задания, каверзные вопросы, хитрые головоломки, и тогда только самым дружным и смышлёным удаётся стать победителями.

В сборнике «Квестория» представлены творческие сценарии квестов, составленные специалистами муниципальных библиотек Ижевска.

Сборник предназначен для педагогов, вожатых, воспитателей, организаторов каникулярного отдыха и занятости детей.



## Квест-игра «В СТРАНЕ НЕВЫУЧЕННЫХ УРОКОВ»

Составитель: Лопатина Виктория Вениаминовна,  
ведущий библиотекарь библиотеки-филиала им. Ф. Г. Кедрова

### **Цель:**

Формирование поисково-исследовательских навыков и умений применять знания в нестандартных ситуациях.

### **Оборудование:**

1. Крупные изображения кота Матроскина, Золушки, Карлсона, Незнайки, Чебурашки.
2. Карточки с изображениями шляпы, тельняшки, туфельки, апельсина – по количеству участников квеста.
3. Шнур или бечёвка.
4. Скакалки.
5. Пластиковые стаканчики.

**Ведущий:** Ребята! Сегодня нас с вами ждёт путешествие. А понять, куда мы отправимся и с какой целью, нам поможет мультфильм (*трейлер «В Стране невыученных уроков»*).

Нам нужно помочь Вите Перестукину вернуться из Страны невыученных уроков обратно. Справляясь с заданиями на этапах, вы дойдёте до Дворца Грамматики. Там вас будет ждать последнее задание.

Чтобы удобнее и быстрее справиться со всеми трудностями, нам необходимо разделить на команды. Загляните под свои стулья (*Дети достают карточки с изображением шляпы, тельняшки, апельсина, туфельки*). Соответственно, команды будут называться *Незнайкины, Матроскины, Чебурашкины, Золушкины*.

– Команды, вы готовы отправиться в путешествие? (*Дети отвечают*)

– А что нам нужно, чтобы точно знать свой маршрут? (*Карта*)

– Команды, получите карты! (*Рассмотрев карту, дети отмечают, что маршрута на карте нет, есть только начальный и конечный пункт*) Это значит, что маршрут вы должны составить сами. Вам предстоит пройти пять станций. На каждой станции правильно выполнить задание и узнать название следующей станции. Свой маршрут будете наносить на карту. А первое задание вы найдёте на портрете своего героя, где он находится, вам подскажет карточка-выручалочка. Удачи вам в пути! (*Все команды одновременно отправляются на первую указанную станцию — у каждой команды они разные*). Побеждает команда, которая пройдет весь маршрут и первой придёт во Дворец Грамматики.

**1 станция.** На дверях изображение кота Матроскина. Под портретом дети находят подсказку: «Найдите на стеллаже книгу коричневого цвета, автор Михаил Булгаков».

В книге лежит карточка с вопросами, на которые участникам необходимо ответить:

1. Незнайка шёл в Солнечный город. Навстречу ему двигались Сиропчик, Пончик, Знайка, Винтик. Сколько героев двигались в Солнечный город? (1)
2. У кого избушка была ледяная, и в какой сказке? (У Лисы из сказки «Заюшкина избушка»)
3. Сколько козлят похитил Волк в сказке «Волк и семеро козлят»? (6)
4. Вор пшеницу воровал,  
А Иван его поймал.  
Вор волшебным оказался,  
И Иван на нем катался.  
(Сивка-бурка)
5. Сколько животных шло в город Бремен? (4)
6. Красна девица грустна -  
Ей не нравится весна,  
Ей на солнце тяжко,  
Слёзы льёт бедняжка.  
(Снегурочка)
7. Сколько раз старик обращался к золотой рыбке? (5)
8. Какую кличку носила собака в семье, в которую входили: дед, бабка, внучка? (Жучка)
9. Волк и Заяц вместе пробежали по стадиону 7 кругов. Сколько кругов пробежал Заяц? (7)
10. Кто любил похвастаться и поплатился жизнью? (Колобок)
11. Какой оказалась длина удава в слонах? (2)
12. Какое животное обнаружило теремок в лесу? (Мышка-норушка)
13. Сколько домов построили Поросята? (3)
14. Как звали старушку в мультфильме про Крокодила Гену и Чебурашку, которая любила делать гадости? (Шапокляк)

Отвечая на вопросы, ребята выбирают карточку с правильным ответом. После выполнения задания они переворачивают карточки и располагают их в порядке возрастания. (На обороте написано название следующей станции – «Золушка». Ребята наносят его на карту и продолжают движение по маршруту).

**2 станция.** На дверях изображение Золушки. Под портретом дети находят подсказку: «Назовите 12-ю букву алфавита. Среди книг найдите орфографический словарь. Откройте словарь на этой букве и найдите задание» (дети находят в указанном словаре задание и выполняют его).

Необходимо отгадать, кому принадлежат данные фразы:

1. «Я — мужчина хоть куда! Ну в полном расцвете сил!» (Карлсон)
2. «Ай! Меня кольнуло прямо в сердце и что-то попало в глаз» (Кай)

3. «Каждая девушка в моём королевстве должна примерить туфельку» (Принц)
4. «Я тучка, тучка, тучка, я вовсе не медведь!» (Винни Пух)
5. «Слушай, Тюбик, я тоже хочу быть художником» (Незнайка)
6. «Клади золотые. Посыпь их солью. Зачерпни из лужи, полей хорошенько» (Алиса)

На столе лежат карточки с именами Карлсон, Кай, Золушка, Винни Пух, Пьеро, Лиса Алиса, Герда, Малыш, Пятачок, Незнайка, Кот Базилио. Каждому герою необходимо подобрать пару.

КАЙ	ГЕРДА
КАРЛСОН	МАЛЫШ
ВИННИ ПУХ	ПЯТАЧОК
АЛИСА	БАЗИЛИО
ПРИНЦ	ЗОЛУШКА
НЕЗНАЙКА	

*(Дети составляют пары. Кому из героев не хватило пары — это название следующей станции маршрута. Дети наносят его на карту и продолжают движение.)*

**3 станция.** На дверях изображение Незнайки. Под портретом дети находят подсказку: «Найдите в кабинете карту полушарий. На какой материк, летал доктор Айболит лечить больных животных? Ответ поможет найти задание.» *(В помещении размещены: карта полушарий со спрятанным около Африканского континента заданием, карта природных зон, физическая карта).*



Необходимо ответить на вопросы:

1. Какой мультгерой прилетел к нам с Луны? (*Лунтик*)
2. Что такое Чунга-Чанга? (*Остров*)
3. В каком городе жил Незнайка с друзьями? (*Солнечный*)
4. Какой овощ мешал принцессе спать? (*Горох*)
5. Кем притворялся Винни Пух, летая на воздушном шарике? (*Тучкой*)
6. Как называется место в Африке, куда спешил доктор Айболит лечить больных животных? (*Лимпопо*)
7. Куда отправился на ракете Незнайка? (*На Луну*)
8. Как звали девочку, появившуюся из зёрнышка? (*Дюймовочка*)

*(За правильные ответы команда получает кусочек пазла. Собирают пазл, получают изображение Чебурашки. Это следующая станция маршрута. Дети наносят её на карту и продолжают движение.)*

**4 станция.** На дверях портрет Чебурашки. Под портретом находят подсказку:

«Разгадай фразы-перевёртыши»:

1. Жаба — домоседка — Лягушка — путешественница
2. Прекрасный цыпленок — Гадкий утенок
3. Белый платочек — Красная шапочка
4. Бодрствующее чудовище — Спящая красавица
5. Мышь в туфлях — Кот в сапогах
6. Горячий желудок — Холодное сердце
7. Принц на тыкке — Принцесса на горошине
8. Куры — утки — Гуси-лебеди
9. Окунь так велел — По щучьему веленью
10. Коммуналка — Теремок
11. Красные усы — Синяя борода
12. Злодыня Николаевич — Добрыня Никитич
13. Суп из гвоздей — Каша из топора
14. Квадратик — Колобок

*(За каждый правильный ответ команда зарабатывает 1 нотку. На нотках с одной стороны её название, с другой — буква. Дети собирают гамму, переворачивают нотки и узнают название следующей станции — Карлсон. Наносят его на карту и продолжают движение.)*

**5 станция.** На дверях изображение Карлсона. Под портретом дети находят подсказку:

«Дополните стихотворение:

Живу я всех выше

На солнечной \_\_\_\_\_ (*крыше*),

На чашечку чаю

Я вас приглашаю

\_\_\_\_\_ (*варенье*) несите с собой!»



Карлсон слишком упитан — это вредно для здоровья! Чтобы быть всегда в форме, поможет физкультура! Участникам команды предлагается выполнить следующие задания:

1. Пролететь через нитки, натянутые в дверном проёме
2. Пройди по гимнастической скакалке, лежащей на полу или гимнастической скамейке
3. Пропрыгать по «кочкам» (по кругам, нарисованным мелом)
4. Пробежать дистанцию «змейкой» (бег между кеглями)
5. Попасть в башню из стаканчиков бумажным снежком

На дне сбитых стаканчиков приклеены буквы, из которых команда собирает слово «Матроскин» (*это название следующей станции маршрута. Команда наносит его на карту и продолжает движение*).

Каждая команда заканчивает своё путешествие на разных станциях.

**Последний этап — Дворец Грамматики.** Все команды после прохождения этапов игры собираются на заключительном этапе.

#### **Ведущий:**

— Ребята, вы успешно прошли все испытания. Но для того, чтобы Вите Перестукину вернуться домой, надо выполнить последнее задание — правильно поставить запятую в предложении: «Вернуть нельзя оставить в Стране невыученных уроков».

*(Команды выполняют задание, демонстрируется эпизод мультфильма, где Витя возвращается домой, либо смотрят мультфильм полностью.)*

Подведение итогов игры, награждение победителей.

## Квест «ЗНАМЯ ПОБЕДЫ»

Составитель: Копылова Мария Михайловна,  
ведущий библиотекарь библиотеки-филиала № 19

### **Цель:**

Формирование патриотических чувств и интереса к истории России у детей.

### **Действующие лица:**

- Ведущий
- Командир
- Связистка
- Раненый боец
- Партизан

### **Оборудование:**

1. «Растяжки» с бумажными гранатами;
2. Мины (кубики, завернутые в бумагу);
3. Две бумажные папки «Секретно»;
4. Кубик, завернутый в бумагу, на которой написано «Этап «Раненый боец»;
5. Кубик, на котором написано зашифрованное азбукой Морзе сообщение, где спрятан ключ от сейфа, в котором спрятано знамя победы;
6. Две папки: «Отряд 1» и «Отряд 2». В каждой папке: азбука Морзе, карандаши, бумага для записей, название первой станции, с которой команда начинает игру;
7. Бинты;
8. Портреты генералов русской и немецкой армий периода Великой Отечественной войны;
9. Запутанные провода;
10. Ключ от сейфа, сейф;
11. Знамя победы;
12. Карточки с названиями станций: «Линия фронта», «Раненый боец», «Связистка», «Партизаны».

**Ведущий:** Дорогие ребята! В 2023 году исполняется 78 лет Победы над фашистскими захватчиками. Сегодня наша игра посвящена Великой Отечественной войне. Называется она «Знамя Победы» и будет проходить в форме квеста. Все участники должныделиться на два отряда (*Каждой команде выдаются папки «Отряд 1» и «Отряд 2»*). Командование игрой возлагается на командира. Он объяснит вам боевую задачу.

### **Выходит командир:**

— Товарищи бойцы! Несколько дней назад из главного штаба вражескими шпионами было похищено знамя, которое планировалось раз-

местить в случае победы над Рейхстагом. Мы отправили на перехват им группу быстрого реагирования. Но вот уже три дня они не выходят на связь. Цель ваших отрядов — отыскать группу и оказать им необходимую помощь, а также вернуть знамя в штаб. Каждому отряду даны папки со всем необходимым для выполнения боевого задания. В них также вы найдете карту, на которой отмечено место, откуда необходимо начать поиски.

Вам всё ясно, товарищи бойцы? (*Бойцы отвечают: Так точно, товарищ командир!*)

К выполнению боевого задания приступить!

Отряды открывают папки и смотрят название станции, куда им направляться.

### *Ход игры:*

1 отряд	2 отряд
<p><b>1 этап — «Линия фронта»</b>  <i>В помещении растянуты веревки с «гранатами». В конце разложены «мины» (кубики завёрнутые в бумагу). На одной бумажке должно быть написано «Этап «Раненый боец».</i>  <b>Командир:</b> Это линия фронта. Как видите, враг сделал растяжки, которые заканчиваются минным полем. Ваша задача — проползти так, чтобы не зацепить растяжку, иначе граната взорвется, и команда потеряет одного бойца. Потом взять мину и обезвредить её. На обезвреженной мине будет написано, куда вам двигаться дальше.  <i>Если первый боец не найдет нужную мину — то ползет второй боец и так по очереди, то тех пор, пока мина не будет найдена.</i></p>	<p><b>1 этап — «Связистка»</b>  <b>Связистка:</b> Здравствуйте, здравствуйте! Проходите. Говорят, что вы должны найти и доставить в штаб знамя. Мне нужно срочно доставить радиограмму, а у нас тут провода запутались. Помогите распутать, товарищи бойцы!  <i>(Команда распутывает провода).</i>  <b>Связистка:</b> Вот спасибо. А то я до утра бы не справилась. Вот вам пакет секретных документов. Передайте их партизанам. Пароль для них: «ромашка».  <i>(Отдаёт им папку «Секретно»).</i></p>

<p><b>2 этап — «Раненый боец»</b>  <b>Ранений боец:</b> Здорово, братцы! Я был в группе быстрого реагирования, но мы попали под обстрел, и никто не выжил, кроме меня. У меня есть секретный пакет, который нужно доставить партизанам. Сам я не могу, ранен, как видите. перевяжите мне руку и помогите доставить пакет по назначению.  <i>(Участники команды перевязывают бойца. Он отдает им папку «Секретно»).</i>  <b>Раненый боец:</b>          Спасибо! Вот вам пакет. Передайте его партизанам. Пароль для них: «ромашка».</p>	<p><b>2 этап — «Партизаны»</b>  <b>Партизан:</b> Здравия желаю! А кто вы такие? И как вы нас нашли? Можем ли мы вам доверять? <i>(Участники команды называют пароль).</i> <b>Партизан:</b> А чтобы убедиться, что вы — свои, мы вас проверим. Перед вами фотографии советских и вражеских генералов. Определите, кто из них наши. <i>(Команда выполняет задание. За каждую ошибку все члены отряда отжимаются или приседают 3 раза).</i>  <b>Партизан:</b> Хорошо, мы вам верим. Ночью мы обнаружили раненого бойца. Идите к нему, может он вам поможет в ваших поисках.</p>
<p><b>3 этап — «Партизаны»</b>  <b>Партизан:</b> Здравия желаю! А кто вы такие? И как вы нас нашли? Можем ли мы вам доверять? <i>(Участники команды называют пароль).</i>  <b>Партизан:</b> А чтобы убедиться, что вы — свои, мы вас проверим. Перед вами фотографии советских и вражеских генералов. Определите, кто из них наши. <i>(Команда выполняет задание. За каждую ошибку все члены отряда отжимаются или приседают 3 раза).</i>  <b>Партизан:</b> Хорошо, мы вам верим. Направляйтесь к нашей связистке. Возможно, она сможет помочь в выполнении вашего задания.</p>	<p><b>3 этап — «Раненый боец»</b>  <b>Ранений боец:</b> Здорово, братцы! Я был в группе быстрого реагирования, но мы попали под обстрел, и никто не выжил, кроме меня. У меня есть секретный пакет, который нужно доставить партизанам. Сам я не могу, ранен, как видите. перевяжите мне руку и помогите доставить пакет по назначению.  <i>(Участники команды перевязывают бойца. Он отдает им папку «Секретно»).</i>  <b>Раненый боец:</b> Спасибо! Мне удалось перехватить секретное вражеское сообщение, но я потерял его где-то на линии фронта. Отправляйтесь туда и найдите его.</p>

#### **4 этап — «Связистка»**

**Связистка:** Здравствуйте, здравствуйте! Проходите. Говорят, что вы должны найти и доставить в штаб знамя. Мне нужно срочно доставить радиограмму, а у нас тут провода запутались. Помогите распутать, товарищи бойцы!

*(Команда распутывает провода).*

**Связистка:** Вот спасибо! А то я до утра бы не справилась.

Буквально сегодня на рассвете мне удалось перехватить одно странное сообщение. Возможно, оно вам поможет. Держите, вот оно.

*(Дает шифровку на азбуке Морзе, в которой указан, где спрятан ключ от сейфа, в котором спрятано знамя победы).*

#### **4 этап — «Линия фронта»**

*В помещении растянуты веревки с «гранатами». В конце разложены «мины» (кубики завёрнутые в бумагу). На одной бумажке должно быть написано зашифрованное сообщение на азбуке Морзе, где спрятан ключ от сейфа, в котором спрятано знамя победы.*

**Командир:** Это линия фронта. Как видите, враг сделал растяжки, которые заканчиваются минным полем. Ваша задача — проползти так, чтобы не зацепить растяжку, иначе граната взорвется, и команда потеряет одного бойца. Потом взять мину и обезвредить её. На обезвреженной mine будет написано, куда вам двигаться дальше.

*Если первый боец не найдет нужную мину — то ползет второй боец и так по очереди, то тех пор, пока мина не будет найдена. На обезвреженной mine указано, где спрятан ключ от сейфа, в котором спрятано знамя победы.*

**Итог мероприятия:** Побеждает та команда, которая быстрее найдет спрятанное знамя.

## Литературный квест «КЛЮЧ ОТ КОРОЛЕВСТВА»

Составители: Мифтахова Алсу Миншакировна,  
заведующая библиотекой-филиалом им. С. Я. Маршака,  
Андреева Светлана Геннадиевна, ведущий библиотекарь

### **Цель:**

Познакомить с творчеством С. Я. Маршака.

### **Ведущий:**

Ребята, сегодня мы проводим квест «Ключ от королевства». А вот какого королевства — вы узнаете, когда отправитесь в книжное путешествие.

Название нашего квеста — это название английской песенки, которую перевёл на русский язык Маршак. Сама по себе песенка «Ключ от королевства» может стать отличным тренажёром для укрепления памяти. А другую песенку — «Вот дом, который построил Джек» — юные пользователи нашей библиотеки выучили как детскую считалку.

Сегодня вас ждут пять испытаний, в выполнении которых вам помогут книги со стихами и сказками С. Я. Маршака, а также сборники его переводов. На каждом из этапов вы выполните задания и получите по одному ключу. На ключах написаны буквы, с помощью которых вам нужно собрать слово. Внимательно слушайте все задания, выполняйте их правильно и максимально быстро. Побеждает команда, собравшая все 5 ключей и быстрее всех сложившая итоговое слово.

### **Ход игры:**

Играть могут одновременно несколько команд. Дети делятся на команды, получают маршрутные листы, придумывают название своей команды и отправляются на свои станции для выполнения заданий.

### **1 станция «Во дворе у королевы»**

К каждой картинке нужно подобрать свой «ключик» (ответ). Выполните задания и получите ключ.

1. Однажды старушка  
У нас в городке  
Послала на мельницу  
\_\_\_\_\_ в мешке.  
(кота)
2. Король с королевой послали слугу  
Сорвать с небосвода цветную \_\_\_\_\_  
Слуга отвечал: — Я за ней бы полез,  
Да лестницы нет от земли до небес!  
(дугу)

3. Из чего только сделаны мальчики?  
Из чего только сделаны мальчики?  
Из улиток, \_\_\_\_\_  
И зелёных лягушек  
Вот из этого сделаны мальчики!  
*(ракушек)*
4. Три \_\_\_\_\_ в одном тазу  
Пустились по морю в грозу.  
Будь попрочнее  
Старый таз, длиннее  
Был бы мой рассказ.  
*(мудреца)*
5. Потеряли котятки  
На дороге \_\_\_\_\_  
И в слезах прибежали домой.  
— Мама, мама, прости,  
Мы не можем найти,  
Мы не можем найти  
\_\_\_\_\_!  
*(перчатки)*
6. Три очень милых \_\_\_\_\_  
Сидели на скамеечке  
И, съев по булке с маслицем,  
Успели так замаслиться,  
Что мыли этих \_\_\_\_\_  
Из трёх садовых леечек.  
*(феечки)*
7. Вот дом, который построил Джек.  
А это \_\_\_\_\_  
Которая в тёмном чулане хранится.  
В доме, который построил Джек.  
*(пшеница)*
8. 8) Эй, улитка,  
Высунь рожки  
Дам я грошик  
На лепёшки,  
\_\_\_\_\_  
На табачок.  
*(пятачок)*



9. Дуйте,  
Дуйте,  
Ветры  
В поле,  
Чтобы \_\_\_\_\_  
Мололи,  
Чтобы завтра  
Из муки  
Испекли нам  
Пирожки!  
(мельницы)
10. Вот \_\_\_\_\_ на дорожке  
У неё озябли ножки.  
Значит, ей нужны  
Тёплые штаны,  
Суконные  
Зелёные в крапинку!  
(лягушка)

### 2 станция «Дом, который построил Джек»

Необходимо выложить на столе с помощью карточек с буквами всех героев стихотворения «Вот дом, который построил Джек» в том порядке, в котором они упоминаются в песенке. Для этого нужно познакомиться с книгой — прочитать вслух стихотворение и посмотреть иллюстрации. Выполните задание и получите ключ.

*Ответы: Джек, пшеница, синица, кот, пёс, корова, старушка, пастух, петух.*

### 3 станция «Загадки Маршака»

Команда отвечает на вопросы и получает ключ.

1. Животное, с которым обедал воробей (*Морж*)
2. На какой улице жил человек рассеянный? (*Бассейная*)
3. Кто подарил падчерице колечко? (*Месяц Апрель*)
4. Животное, которое пело песню глупому мышонку (*Лошадь*)
5. Что было потеряно у дамы из багажа? (*Собачонка*)
6. Как звали пожарного из стихотворения «Пожар»? (*Кузьма*)

### 4 станция «Вот какой рассеянный»

Нужно исправить ошибки в названиях стихотворений и сказок С. Я. Маршака. Выполните задание и получите ключ.

1. Детки в зоопарке (*клетке*)
2. Семнадцать месяцев (*двенадцать*)
3. Откуда стул пришёл? (*стол*)
4. Урок грубости (*вежливости*)

5. Рассказ о известном герое (*неизвестном*)
6. Мышкин дом (*кошкин*)

### 5 станция «Сказка-небылица»

Нужно посчитать, сколько стихов С.Я. Маршака прозвучало в тексте (можно выбрать вариант по желанию — поэтический или прозаический) и названия стихов записать на листочке. Выполните задание и получите ключ.

#### **Вариант в прозе:**

Жила была старушка. Вот однажды она пила кофе и жевала сухарик за столиком во дворе своего дома. Её питомец пудель как всегда озорничал — он всегда доставлял ей хлопоты, — но она не злилась на своего питомца, они дружили.

Вдруг она услышала жалобное мяуканье. У ворот сидели котятки. Они были голодные и очень расстроены. Как оказалось они просились пожить к богатой родственнице хозяйке кошкиного дома, но она не пустила их даже на порог. Старушка как узнала про это, тут же пригласила их к себе. Правда она забеспокоилась, ведь у неё кроме собаки и кота ещё проживали глупый мышонок и умный мышонок. Как же они все уживутся, беспокоилась пожилая женщина.

Но звери подружились и не скучали. Вот только своенравный и непонятливый усатый-полосатый котёнок всё норовил убежать. Его всегда находили, но вот однажды он пропал и его не было уже несколько часов. Старушка расстроилась и пошла искать его с собакой. Пудель привёл её на вокзал, но там он потерял след. У буфета старушка увидела своего знакомого. Рассеянный с улицы Бассейной покупал там билеты. Он подсказал старушке, что пушистика нужно поискать в поездах. Старушка отправилась на перрон. И наконец ей улыбнулась удача. У одного вагона дама сдавала в багаж диван, чемодан, саквояж. Она сказала старушке, что её маленькая собачонка рычала некоторое время тому назад и возможно кто-то и прошмыгнул в вагон. В одном из купе на верхней полке старушка нашла беглеца, который уснул. Обрадованная старушка разбудила котика, и они поеха-



ли домой. А по пути усатый — полосатый всё жаловался, что никогда не видел страусёнка, тигрёнка, слона и просил показать ему деток в клетке. Старушка пообещала, что они в следующий раз вместе поедут в зоопарк в соседний город. Как вы поняли именно туда и собирался котик.

*(Ответы: «Пудель», «Кошкин дом», «Рассеянный с улицы Бассейной», «Усатый-полосатый», «Дама сдавала в багаж», «Детки в клетке», «Сказка о глупом мышонке», «Сказка об умном мышонке»).*

**Вариант в стихах:**

Жил человек рассеянный

На улице Бассейной.

Сел он утром на кровать

стал рубашку надевать.

И ему позвонили в дверь.

Кто стучится в дверь ко мне

С толстой сумкой на ремне

С цифрой «5» на медной бляшке,

В синей форменной рубашке?

Я, Кошкин дворник, старый кот.

Прошу у вас ночлега,

Укройте нас от снега.

Нет, твой голос не хорош

Очень грубо ты поёшь.

*(Ответы: «Вот какой рассеянный с улицы Бассейной», «Почта», «Кошкин дом», «Сказка о глупом мышонке»)*

**Ведущий:** Ребята, вы хорошо справились с заданиями. А сейчас для того, чтобы узнать название королевства, в котором мы сегодня побывали, вам необходимо сложить ключи от него в правильной последовательности. Буквы, указанные на ключах, образуют слово. *(МАРШАКЛЭНД)*

В завершение нашей встречи хочется прочитать вам «Пожелание друзьям» С. Я. Маршака:

Желаю вам цвести, расти,

Копить, крепить здоровье.

Оно для дальнего пути —

Главнейшее условие.

Пусть каждый день и каждый час

Вам новое добудет.

Пусть добрым будет ум у вас,

А сердце умным будет.

Вам от души желаю я,

Друзья, всего хорошего.

А всё хорошее, друзья,

Дается нам недешево!

## Географическая игра-поиск «НА СУШЕ И НА МОРЕ»

Составитель:

Булатова Наталья Владимировна,  
главный библиотекарь библиотеки-филиала им. И. А. Крылова

### **Цель:**

Стимулировать интерес к изучению географии и смежных наук, развивать интеллектуально-творческие способности детей.

Квест-игра представляет собой ряд заданий, которые участники последовательно выполняют, собирая карту помещения и следуя согласно карте. В конце игры дети находят сундук с сокровищами (призы, конфеты, книги).

### **Оборудование:**

1. Конверт.
2. Письмо с заданием.
3. Части карты библиотеки.
4. Мячи.
5. Мыльные пузыри.
6. Корзины.
7. Викторина о насекомых.
8. Камень.
9. Игрушечный паук.
10. Сундук с книгами.
11. Макет замка с набором ключей.
12. Бутафорские рыбы на верёвочках.
13. Призы.

**Ведущий:** Здравствуйте, ребята! Нам стало известно, что в нашей библиотеке где-то спрятаны сокровища. И чтобы найти их, необходимо собрать команду. Но путешествие ожидается не из лёгких, нас ждут опасные приключения, придётся проявить смекалку и сообразительность, поэтому сейчас мы и проверим, кто достоин отправиться на поиски клада. Вам нужно ответить на вопросы викторины:

- Самое солёное море (*Мертвое море*)
- Какая река летает? (*Река Ворона в Воронежской области*)
- Кто открыл Америку? (*Х. Колумб*)
- Какая страна носит такое же название, что и головной убор? (*Панама*)
- То, что скрывают затонувшие суда. (*Клад, сокровища*)
- Какой ветер сильнее: ураган или шторм? (*Ураган*)
- Сколько ног у кальмара? (*10*)

- Одно яйцо варится 4 минуты. Сколько минут нужно варить 6 яиц? (4 минуты)
- Многие из вас заядлые рыболовы. А вот кто может определить возраст рыбы? (Возраст рыбы определяют по количеству колец на чешуе: каждое кольцо соответствует году)
- Умеют ли слоны плавать? (Плавают хорошо, но и даже погружаются под воду, выставляя над её поверхностью конец своего хобота)
- Рыба, которая поражает свою добычу электрической искрой. (Электрический скат)
- Какие могут быть в море «овощи»? (Морская капуста, морской салат, морской огурец)
- Какой шар нельзя катать? (Земной)
- Какой остров утверждает, что он спортивная одежда? (Ямайка)
- Название какого города состоит из одного мужского и ста женских? (Севастополь)
- По какой стране течёт река, название которой я только что произнес? (По в Италии)
- Самое большое на Земле море? (Коралловое море у берегов Австралии)
- Почему Мертвое море так называется? (Очень соленая вода — отсутствует все живое)

**Ведущий:** Отлично, все справились с этим интеллектуальным заданием. Теперь мы можем начинать наши поиски сокровищ. Перед вами письмо, оно зашифровано, ваша задача его расшифровать и прочитать, возможно, это и будет первая подсказка для успешного поиска. (Ведущий даёт участникам письмо в конверте).

Х	Ц	О	Е	Ч	Н	Е	Н
Б	А	Ы	К	Н	Р	И	Ы
Ш	О	Ь	Е	Н	И	А	Щ
К	Б	О	А	Г	К	Д	Г
Й	И	Т	О	И	Н	Ч	С
А	О	Н	Т	Е	О	Л	В
Т	Е	О	Т	Т	И	О	К
П	И	В	Т	И	Р	Т	Ы

■	→	■	□	■	□	■	□
□	□	□	□	□	□	□	□
■	□	■	□	■	□	■	□
□	□	□	□	□	□	□	□
■	□	■	□	■	□	■	□
□	□	□	□	□	□	□	□
■	□	■	□	■	□	■	□
□	□	□	□	□	□	□	□

В письме зашифрована загадка-подсказка:

«Хочешь найти что-то ценное, ищи:

Он сети, как рыбак готовит,

Рыбы никогда не ловит» (*Паук*)

*(Дети отгадывают загадку и ищут в библиотеке игрушку-паука. На его брюшке прикреплена часть карты библиотеки).*

**Ведущий:**

Прежде чем паук «отдаст» вам карту, вы должны угадать загадки о насекомых:

- Общежитие для насекомых. (*Улей, муравейник*)
  - Для чего бабочке «куколка»? (*Стадия развития бабочек*)
  - Какое насекомое в Древнем Египте считалось священным? (*Скарабей*)
  - Самое вонючее насекомое. (*Клоп*)
  - Где у кузнечика ухо? (*На ноге*)
  - Сколько ног у паука? (*8*)
  - Самого не видно, а песню слышно? (*Комар*)
  - Над цветком порхает, пляшет, Веерком узорным машет. (*Бабочка*)
  - Чёрен, да не ворон, рогат, да не бык, шесть ног — без копыт. (*Жук*)
  - Опасно ли муха цеце? (*Да*)
- (Участники игры берут карту у паука и следуют по ней дальше).*

**Ведущий:** Чтобы хорошенько подготовиться к дальнейшему пути, необходимо пройти следующие испытания:

- Метание в цель (попадание маленьким мячиком в корзину)
  - Надувание мыльных пузырей. (большой, маленький, долгий, сдвоенный и т.д.)
  - Поиск следующей части карты.
- (Карта привязана к камню и лежит в холле).*

**Ведущий:** Чтобы продолжить наши поиски, нам необходимо сесть на корабль (*команда садится на имитированный корабль*) и совершить морское путешествие. А чтобы путешествие вышло удачным, нам надо правильно ответить на вопросы. Выберите правильный ответ из предложенных вариантов:

1. Шпиль на корабле — это:

- *ворот, на который наматывается якорный канат*
- *верхушка капитанской рубки*
- *длинный гвоздь*

2. Румпель — это:

- *имя морского пирата*
- *морская рыба*
- *рычаг для управления рулём*

3. Крюйс-марс — это:

- название планеты
- *наблюдательная площадка на мачте*
- коктейль

4. Фут — это:

- мера веса
- *мера длины*
- денежная мера

5. Руль — это:

- механизм для поднятия тяжестей
- *механизм управления кораблём*
- тормоз

6. Рифы — это:

- *вид морских животных*
- подводные возвышенности
- вид паруса

7. Морская болезнь — это:

- аллергия на море продукты
- тоска о море
- *тошнота, вызванная качкой*

8. Перископ — это:

- прибор для измерения глубины моря
- прибор для определения сторон света
- *прибор для наблюдения за поверхностью моря*

9. Клюз — это:

- зубной нарыв
- вид птичьего клюва;
- *отверстие в борту для якорной цепи*

10. Буёк — это:

- маленькая тропическая обезьянка
- вид строительного инструмента
- *поплавков*

11. Флагшток — это:

- шейный галстук
- офицерский чин
- *шест для подъема флага*

12. Склянки — это:

- разбитая ваза
- *судовые часы*
- стеклянная посуда

13. Тельняшка — это:

- *нательная полосатая рубашка*
- пешеходный переход
- травяной покров

14. Трап — это:

- *лестница на судне*
- окно в каюте
- морской моллюск

**Ведущий:** Молодцы! А теперь вас ждёт задание посложнее. Ответьте на вопросы без вариантов ответов.

1. Назовите известного исследователя подводного мира, соизобретателя акваланга. (*Жак Ив Кусто*)
2. Какого цвета кровь у осьминога? (*Голубая*)
3. Из какого материала были построены древнейшие египетские суда? (*Из тростника*)
4. Самое солёное море на планете? (*Красное море*)
5. О какой опасности предупреждает моряков появление у берега медузы-аурелии? (*О близости рифов*)
6. Какой морской узел моряки считали обладающим магической силой, носили его на шее или привязывали к верхушкам мачт? (*Геркулесов узел*)
7. Мореплаватель, открывший Антильские острова и берега Центральной и Южной Америки. (*Христофор Колумб*)
8. Как называется морской червяк, которого называют живым барометром моряков. Он живёт в деревянных конструкциях кораблей. Своим скрипом предсказывает ухудшение погоды раньше синоптиков (*Морской дьявол*)
9. Кто возглавлял первую русскую кругосветную экспедицию 1803–1806 гг.? (*Иван Крузенитерн и Юрий Лисянский*)
10. Сколько ног у кальмара? (*Десять*)
11. Какая рыба вьёт гнезда в водорослях? (*Колюшка*)
12. Самая длинная параллель. (*Экватор*)
13. Где в Мировом Океане самая холодная вода? (*В Северном Ледовитом океане, большую часть года температура на его поверхности +4°*)

**Ведущий:** Отлично! С морскими испытаниями вы тоже прекрасно справились. А теперь пришло время немного подкрепиться. (*На стенде развешаны силуэты рыб, с обратной стороны к одной из них прикреплен кусочек карты с указанием места нахождения ценностей*).

Начинаем нашу «рыбалку». Ребята, вспомните в романе Ж. Верна «Дети капитана Гранта» герои удивительным образом получают послание от капитана Гранта, каким именно? (*В брюхе акулы — бутылка с посланием*).

*(Получив последний кусочек карты, дети собирают её полностью и находят место, в котором спрятан сундук с кладом (конфетами, призами, книгами)).*

Уважаемые ребята! Книги — это самое великое богатство в жизни человека. Поэтому очень важно вовремя обнаружить эти сокровища, чтобы познать этот мир, побывать в путешествии, найти клад, познакомиться с новыми друзьями и интересными людьми.

# Интеллектуальная квест-игра «КОСМИЧЕСКИЙ РЕЙС»

Составитель:

Булатова Наталья Владимировна,

главный библиотекарь библиотеки-филиала им. И. А. Крылова

## Цель:

Расширение представлений об окружающем мире, закрепление знаний о космосе.

## Оборудование:

1. Конверты с заданиями.
2. Загадка-шифровка.
3. Схема по оригами «ракета».
4. Карточки с вопросами о Солнечной системе.
5. Схема-пазл ракеты «Восток 1».
6. Карточки с фотографиями и описанием известных космонавтов.
7. Коробочка или капсула для размещения вопросов.
8. Герметичный бокс с конструктором и схемой сборки внутри.

**Оформление помещения:** макет звёздного неба и планет, макеты ракет, книжная выставка о космосе с книгами о Гагарине.

**Ведущий:** Мы рады приветствовать всех в нашей библиотеке. Сегодня мы совершим космическое путешествие. Чтобы узнать, кто же отправиться в космос, мы проверим ваши знания о космонавтике и физической готовности. Итак, начнём.

## Первое задание — Солнечная система

Необходимо соотнести определение к соответствующей планете Солнечной системы.

После прохождения задания нужно ответить на дополнительный вопрос: какое из представленных небесных тел лишнее? Правильно, Солнце — это звезда. (Это и есть подсказка, где искать следующее задание. На макете Солнца в оформлении помещения спрятано второе задание).

## СОЛНЕЧНАЯ СИСТЕМА

### ВИКТОРИНА

Соедини описание с подходящей планетой.

1. Самый яркий объект на небе.		Сатурн
2. Самая большая планета в Солнечной системе.		Солнце
3. Самая холодная планета в Солнечной системе.		Земля
4. Планета с наибольшим количеством жизненных форм.		Юпитер
5. Ближайшая к Солнцу планета.		Марс
6. Самая горячая планета в Солнечной системе.		Нептун
7. Планета с прозвищем «Красная планета».		Венера
8. Планета дальше всего от Солнца.		Уран
9. Эта планета такая легкая, что она могла бы плавать на воде.		Меркурий

## Второе задание — Зашифрованная загадка

Необходимо расшифровать загадку и отгадать её.

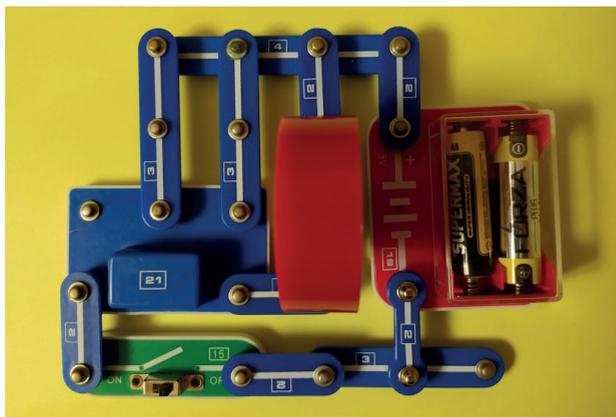
	А	В	С	Д	Е	Ф	Г	Н
1	Е	Н	С	И	Е	П	Т	Е
2	С	Р	Я	А	Д	Н	О	И
3	Т	Е	И	О	Т	Р	Х	Л
4	З	К	В	Р	Е	Ы	З	Л
5	Д	А	Р	А	П	Б	Ц	Ы
6	П	Ь	П	К	О	О	Н	В
7	С	Л	Т	Е	Ч	Е	И	Б
8	Я	О	Р	И	Л	А	А	Т
9	О	Д	Г	Л	Б	Ь	Ы	К
10	И	О	В	Ч	Б	Ы	У	П
11	У	Т	С	Т	Д	Ф	И	Т
12	И	Х	Р	В	О	Р	С	Д
13	Т	Т	П	П	О	В	Ы	Н
14	Т	Е	Ж	С	Б	Ё	Т	Ь
15	С	Я	Ф	О	Д	Б	У	О
16	Р	Ь	З	В	А	Э	Ё	Ы
17	С	З	Л	Ц	Ь	Д	Э	К

	А	В	С	Д	Е	Ф	Г	Н
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								

Ни пера, ни крыла,  
 А быстрее орла.  
 Только выпустит хвост —  
 Понесётся до звёзд.  
 (Ракета)

Правильный ответ — ракета — это подсказка, где искать третье задание (в оформлении помещения использовано изображение ракеты, с обратной стороны которой спрятан конверт с частями ракеты «Восток1»). Необходимо собрать ракету, а потом показать, как поэтапно она в полёте освобождалась от лишнего. После выполнения задания задать вопрос: Кто летел на этой ракете? Ответ — Юрий Гагарин. На книжной выставке в книге о Гагарине спрятан конверт с карточками известных советских космонавтов.)





#### Четвёртое задание — Связь с космосом

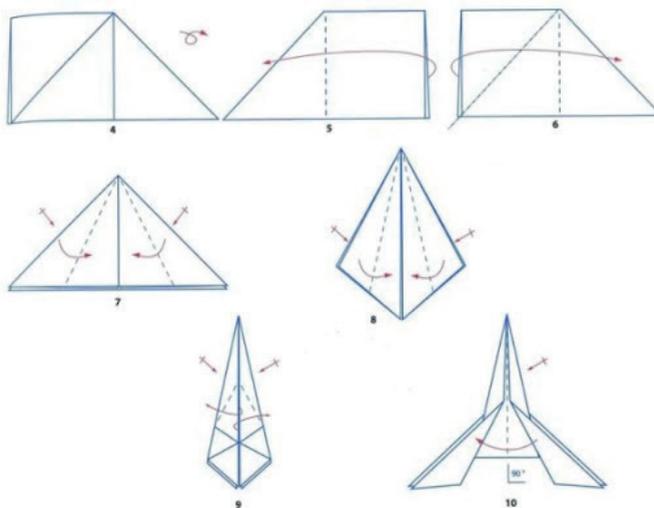
Попробуйте наладить связь с космосом. Если всё получится — мы услышим звук. *(Необходимо собрать конструктор в боксе по предложенной схеме).*

*Если испытание пройдено, и появился звук — участникам выдаётся коробочка с вопросами внутри.*

#### Пятое задание — Космос в цифрах

Необходимо ответить на вопросы, доставая карточки с их формулировкой и ответами из коробочки.

Скорость света	300 000 км/с
Сколько спутников у Юпитера?	79
Год полёта первого человека в космос	1961
Расстояние от Солнца до Меркурия	58 млн. км
Сколько планет в Солнечной системе?	8
Радиус планеты Земля	6371 км
Расстояние от Земли до Луны	384 400 км
Сколько весит ракета Восток-1	4725 кг



**Ведущий:** Ну что ж, испытания вы все сдали на отлично, можно лететь к звёздам. А ракету мы построим сами. (Из бумаги в технике оригами складываем ракету). Ура! К полёту готовы!

## КВЕСТ-ИГРА «ПЕЛЬМЕНИ ПРОТИВ ВАРЕНИКОВ»

Составитель: Канигина Елена Александровна,  
ведущий библиотекарь библиотеки-филиала им. И. А. Крылова

### **Цель:**

Расширение представлений детей о блюдах национальной кухни через разные виды деятельности.

**Предварительная работа:** оформление книжной выставки «Счастливый пельмень», проведение беседы-обсуждения «Родственники пельменя».

### **Оборудование:**

1. Разрезанные на части картинки памятников пельменям, вареникам и др. «родственникам» пельменей.
2. Карточки с ребусами на пельменную тему.
3. Фотографии блюд-родственников пельменей и карточки с их описанием.
4. Загадки о пельменях и их «родственниках».

**Слово ведущего:** Мало кто знает, но самым популярным и надёжным горячим «фастфудом» на Руси испокон веков были пельмени.

Их замораживали в деревянных коробах или в холщовых мешках, брали с собой в дальнюю дорогу и варили в растопленном снегу путники и охотники. Русские солдаты подкреплялись армейскими пельменями, главным горячим блюдом во время долгих военных походов.

Кто же первый придумал пельмени? Имя этого человека — неизвестно, но, как считают многие историки кулинарии, он был родом из восточной России. Точнее — из тех мест, где сегодня расположен Коми-Пермяцкий округ. Предки современных пермяков — удмурты и дали пельменям их название. «Пель» — по-удмуртски значит — ухо, а «нянь» — хлеб. Вот и получилось «хлебное ухо» — кусочек мяса, завернутый в тесто. «Пель-нянь» со временем все стали называть «пельмень». Пельмени очень быстро распространились по всей России в домах богачей и бедного люда.

Главное блюдо на столе — пельмени — стали символом торжества и радости. Ни один семейный праздник будь то именины, Рождество, свадьба не обходилось без них.

Сейчас мы предлагаем вам отправиться в путь по «Пельменному маршруту». Вы встретите «родственников» пельменей, познакомитесь с ними поближе. Узнаете секреты их приготовления. Посетите исторические места, связанные с пельменями. За пройденные этапы вы будете получать по одной букве, они необходимые для финального задания. Трудности и преграды вас не должны испугать. Ведь в конце пути вы получите



заслуженную награду. Путевой лист будет направлять вас в этом путешествии. Итак, в путь!

### *1. Станция «Загадочная»*

Участники разгадывают загадки. За выполненное задание им выдаются буквы «Н», «Н».

Из кружочка теста  
И мяса понюшки  
Ловко мастерица  
Лепит финтифлюшки.  
В кипятке их варит,  
Всплыли — вынимает,  
Уложив красиво,  
Людам выставляет  
Не на загляденье,  
А на объеденье.

*(Манты)*

В кипятке купается,  
Соком наливается.  
На подушку он похожий  
Ну-ка ты его раздень  
Спрятал, что под тестом — кожей?  
Что внутри тебя ...

*(Пельмень)*

У оладушек дружок,  
Он похож на пирожок.  
Творог в нем сидит как пленник  
И зовут его ...

*(Вареник)*

Пирожки-малышки с мясом  
Со сметаной или с маслом  
Очень любит вся семья  
И, конечно, первый — я.  
Лепим мы всегда без спешки  
Эти вкусные ...

*(Пельмешки)*

Когда мама месит тесто,  
Мясо пряча под «банты»,  
Не сидится мне на месте,  
Ведь сейчас вкушу ...

*(Манты)*

Мнут и катают,  
В печи закаляют,  
А потом за столом  
Нарезают ножом.

*(Хлеб)*

На верёвке кольца к чаю  
В магазине покупаю.

*(Баранки)*

Было так: в какой-то миг  
Народился пых-пых-пых!  
Пых пыхтел, пыхтел, пыхтел,  
Пока в печку не сел.  
Вышел оттуда не пых, а чудо:  
Румяный, блестящий,  
с корочкой хрустящей!

*(Хлеб)*

Аппетитный и румяный,  
Тесто сдобрено сметаной.  
Ешь его, пока горяч,  
Пышный бабушкин...

*(Калач)*

Весь из золота отлит,  
На соломинке стоит.

*(Колос)*

## 2. Станция «Родственники»

Необходимо найти нужную картинку и назвать родственников пельменей и ответить, к какой национальной кухне они принадлежат. За выполненное задание выдать командам буквы «И», «Е».

**Манты** — азиатский родственник пельменей, пришедший из Китая и получивший широкое распространение в Турции и Пакистане, Монголии, Кореи, Татарстане, Башкортостане, Крыму, Таджикистане, Киргизии, Казахстане, Узбекистане. Блюдо состоящее из мелко нарубленного мяса в тонко раскатанном тесте, приготовленное на пару в мантоварке (мантыказане). Слово манты, заимствованное русским языком из тюркских, происходит предположительно от китайского «маньтоу» (кит. «начинённая голова»), или, как омоним, «голова варвара»).

**Хинкали** — грузинские пельмени, традиционное блюдо кавказской кухни, одно из наиболее популярных и в наши дни. Нежное, словно перышко, тесто, уложенное в форме причудливого мешочка с красивыми складочками, собирающимися высоко у хвостика. Внутри пряное мясо и бульон, насыщенный ароматами специй и зелени.

**Вареники** — украинское национальное блюдо в виде отварных изделий из пресного теста с начинкой из отварного мяса, овощей, грибов, фруктов, творога, картофеля и ягод.

**Равиоли** — итальянские макаронные изделия из теста с различной начинкой.

**Тортеллини** — ещё один вид итальянской пасты с начинкой, напоминающий собой маленькие пельмени, завёрнутые колечком. В Италии тортеллини поэтически сравнивают с бутоном розы. Разнообразие начинок поражает: каштаны, грибы, мясо, ягоды, рикотта, зелень и ещё немало многокомпонентных наборов. Подаются итальянские «пельмешки» традиционно в различных соусах. Сегодняшнее блюдо-лёгкая весенняя комбинация тортеллини и пассерованных овощей.

**Гёдза** — блюдо китайской, а также японской и корейской кухни, одна из разновидностей пельменных изделий. Гёдза лепятся из теста с начинкой из мяса и овощей, реже только из мяса и обжариваются.

**Дим-сам** — лёгкие блюда, которые в китайской традиции чаепития подают к столу вместе с чашкой китайского чая сорта пуэр, как правило, до обеда. Представляют собой разложенные по нескольким блюдам небольшие порции десерта, фруктов, овощей либо морепродуктов.

## 3. Станция «Что лишнее»

Отгадайте предложенные загадки про ингредиенты, входящие в тесто для пельменей. Назовите, какой ингредиент лишний. За выполненное задание выдать командам буквы «М», «К».

1. Отдельно — я не так вкусна, но в пище — каждому нужна. (*Соль*)

2. Белая беляна, по полю гуляла, домой пришла, по рукам пошла. (*Мука*)
3. Из меня пекут ватрушки, и олады, и блины. Если делаете тесто, положить меня должны. (*Мука*)
4. В одежке хрупкой, типа скорлупки, сварена пища — ах, вкуснотище! (*Яйцо*)
5. Без меня нельзя поджарить, и салат нельзя заправить, да и вкусная стряпня, вряд ли выйдет без меня. (*Подсолнечное масло*)
6. Я и туча, и туман, и ручей, и океан, и летаю, и бегу, и стеклянной быть могу! (*Вода*)
7. Догадайтесь кто такая: белоснежная, густая. Сливки взбили утром рано, чтоб была у нас ... (*Сметана*)
8. Коричневое — но не корица, сыпучее — но не сахар, вкусное — но не шоколад. (*Какао*)

#### 4. Станция «Книга рецептов»

Нужно рассказать про выпавшее по жребии блюдо: рецепт приготовления (тесто, фарш, на чём готовят, особенности). За выполненное задание выдать командам буквы «Л», «Р».

**Манты:** Фарш для них рубят ножом, а не перемальвают в мясорубке. В качестве основы используют говядину, конину, а то и верблюжатину. Также в начинку иногда добавляют овощи, например, тыкву или пряные травы.

Тонко раскатывают пресное тесто, приготовленное на воде, на небольшие сочни, но больше чем для пельменей. Защищают края. Манты должны по форме представлять собой вылепленную из теста чашечку, лежащую на «доньшке», у которой верх может быть закрыт герметично, чтобы не вытекал и не испарялся сок — иначе манты потеряют сочность. Манты готовят на пару в мантоварке (манты-казане).

**Хинкали:** Считается, что традиционные хинкали готовят из рубленного мяса горных коз, а есть их обязательно нужно руками, чтобы ни в коем случае не пролить ни капли ароматного сока. Тесто для хинкали готовится как с яйцами, так и без яиц — так же, как для пельменей. Раскатать теста тонкие, как можно тоньше, лепёшки. В них заворачивают фарш и лепят в виде мешочков. Варят в солёной воде.

**Вареники:** Тесто для вареников делается из пшеничной муки, может быть пресным, дрожжевым, на кефире. Оно раскатывается в тонкий слой, из которого нарезаются круглые, косоугольные или квадратные куски, и в них заворачивают начинку (рубленое отварное мясо с жареным луком, тушёную капусту, варёный картофель, творог; или свежие ягоды: вишню, чернику, клубнику). Края теста защищают, кладут в кипящую воду (либо готовят на пару). Вареники с мясом или картошкой после варки также можно обжарить на масле. Вареники с мясом, в отличие от российских

пельменей, начиняются отварным мясом. Подаются горячими со сметаной и/или сливочным маслом. Сладкие вареники (вишня, творог) часто посыпают сахаром или поливают мёдом. Вареники с мясом и с картофелем принято подавать с жареным луком и постным маслом.

**Равиоли:** Изготавливаются из пресного теста в виде полумесяца, эллипса или квадрата с фигурным обрезом края. Затем могут либо отвариваться, либо обжариваться в масле, во втором случае их подают к бульонам или супам. Начинка может быть мясной, рыбной, из птицы, овощей или фруктов.

**Тортеллини:** Пшеничная мука, оливковое масло, куриное яйцо, соль. Раскатать и завернуть фарш (мясо, сыр, шпинат и т. д.). Варить.

**Гёдза:** Смешать муку и соль, постепенно добавляя теплую воду, замесить тесто. Раскатать в круги диаметром 8–9 см. В фарш добавьте мелко нарубленную пекинскую капусту, имбирь, чеснок, измельченную зелень, соль, сахар и перец по вкусу. Всё перемешать. Фарш заворачиваем в тесто. Гёдза обжариваем на сковороде, добавив позже воду.

**Димсамы:** Приготовленные на пару (чаще всего) блюда на один укус, подают в отдельных мисочках или бамбуковых «пароварочках» под аккомпанемент горячего чая. В кипяток добавить и т заварить пшеничный и картофельный крахмал. Вымесить, добавить масло. Раскатать на лепёшки, положить фарш. Готовить на пару 2–3 минуты.

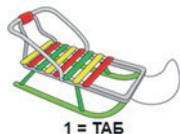
### **5. Станция «Пазлинг»**

Собрать пазлы с изображением памятников пельменям, вареникам и др. «родственникам». За выполненное задание выдать командам буквы «Б», «А».

1. Памятник пельменю. Ижевск.
2. Памятник варенику. Село Синьки. Украина.
3. Памятник одному из популярных блюд Кубани — варенику — установлен в Ейске на Таганрогской набережной (Краснодарский край).
4. Памятник варенику в канадском городке Глендон.
5. Памятник варенику в украинском городе Днепр.
6. Памятник тортеллини — на главной площади в городке Кастельфранко-Эмилия, Италия!
7. Памятник «Самому большому пельменю и рот рад» городе Миассе (Челябинская область), во дворе Музея пельменя.
8. Памятник галушке г. Полтава. Украина.

### **6. Станция «Ребус».**

Необходимо разгадать ребус. За выполненное задание выдать командам буквы «Е, Е», «И», «И».



Табани



Пирог



Блины



Перепечи



Вареники



Пельмень

### 7. Станция «Аукцион»

Перечислить начинки для пельменей (в том числе «счастливый пельмень»). За выполненное задание выдать командам буквы «П», «В».

### 8. Станция «Варёные анаграммы»

Из собранных на этапах игры букв нужно составить два слова (*Ответ: «пельмени» и «вареники»*).

А теперь из этих двух слов нужно составить как можно больше других слов.

*Ответы:*

а) пельмени: ель, лен, мел, мен, пение, пенье, ил, лить, лень, плие, мление, плен (12)

б) вареники: вена, веки, вина, икра, Иван, иена, инки, нерв, нива, река, рев, вера, вареник, веник, икание, Ирак, навек, кивание (14)

**Подведение итогов:** Побеждает команда, которая составила больше слов.

## Квест-игра «В ПОИСКАХ ЗВЁЗДНОГО АРТЕФАКТА»

Составитель: Глухова Алена Васильевна,  
библиотекарь первой категории библиотеки-филиала  
им. Ф. И. Васильева

### **Цель:**

Систематизировать знания детей о космосе через создание эмоциональной заинтересованности и организацию игровой деятельности.

### **Оборудование:**

1. Карточки с планетами Солнечной системы.
2. Пазл «Ракета».
3. Большие перчатки.
4. Много мелких предметов (карандаши, резинки мелкие игрушки).
5. Две корзинки.
6. Светящаяся гирлянда.
7. Рисунки созвездий.
8. Пищевой краситель, сода, лимонная кислота, вода, стакан.
9. Разрезанное на части изображение планеты Плутон.

**Слово ведущего:** Юные космонавты, сегодня вам предстоит отправиться в увлекательное путешествие на поиски звёздного артефакта. Вы облетите Солнечную систему и даже заглянете за её пределы, высадитесь на Луне, подлетите к загадочной Венере и увидите планеты-гиганты. На вашем пути встретится немало препятствий: астероиды и космические пираты. Кроме приключений, вас ждут загадки, непростые вычисления и шифровки. Проверим, как много вы знаете о космосе.



Ваша задача — передвигаться от станции к станции по маршрутному листу. Выполнить задание каждой станции и собрать частички звёздного артефакта, которые помогут вам на последней станции.

### *1 станция «Потрясающая Солнечная система»*

Задача ребят — разложить карточки планет в порядке удаления от Солнца.



Если команда испытывает затруднения, она может воспользоваться стишком-подсказкой:



После выполнения задания команде вручается кусочек артефакта.

## **2 станция «Неизвестный объект»**

Участники находят непонятные фрагменты предмета, разобранного космическими пиратами. Им предлагается выяснить, что это такое. Собрав пазл, команда выясняет, что этот предмет — ракета.

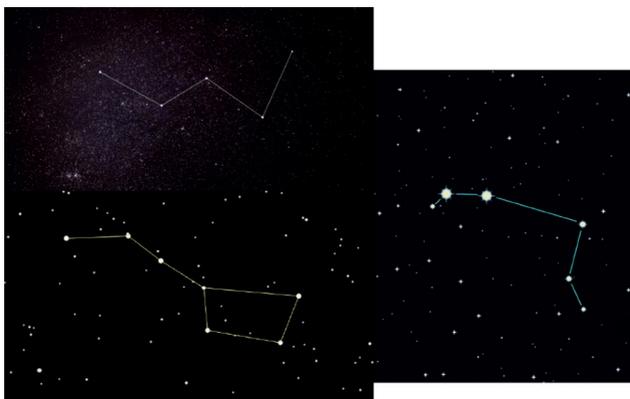


После выполнения задания команде вручается кусочек артефакта.

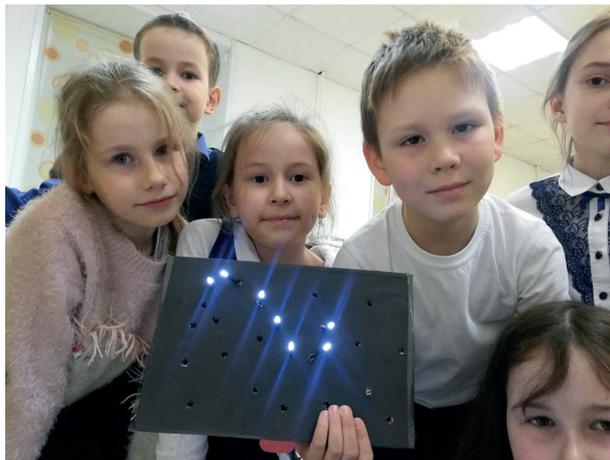
## **3 станция «Звездный атлас»**

Очень давно наблюдатели неба — астрономы объединили наиболее яркие и заметные группы звезд в созвездия и дали им различные наименования.

В картонной коробке проделаны отверстия. Команде дается рисунок созвездия и гирлянда. Задача расставить лампочки гирлянды в отверстия коробки по рисунку, чтобы получилось созвездие, зажечь гирлянду и назвать созвездие.



После выполнения задания команде вручается кусочек артефакта.



#### **4 станция «Венера»**

Венера укутана слоем плотных облаков, состоящих в основном из серы и углекислого газа. Считается, что это из-за извержений вулканов, которые идут на планете постоянно. Прежде чем мы приступим к проведению опыта, давайте вспомним правила техники безопасности. Дети называют правила и приступают к проведению опыта совместного со взрослым.

##### ***Опыт: «Извержение вулкана»***

Для проведения опыта понадобятся: пищевой краситель, сода, лимонная кислота, вода, стакан — имитирующий кратер вулкана.

Проведение опыта: Наполняем стакан — кратер содой, затем сверху полить подкрашенной водой с лимонной кислотой. Происходит бурная реакция, имитирующая извержение вулкана.

После выполнения задания команде вручается кусочек артефакта.

##### **5 станция «Выход в космос»**

Участники команды «выходят в открытый космос», по очереди надевают на руки большие перчатки и перемещают мелкие предметы с одной корзинки в другую.

После выполнения задания команде вручается кусочек артефакта.

**Слово ведущего:** Итак, вы облетели все наши станции. Я надеюсь, что наши команды в полной мере проявили свои знания, а также узнали что-то новое и полезное для себя. Из кусочков артефактов, собранных вами, можно сложить изображение карликовой планеты Плутон, которая с 2006 года полноценной планетой уже не считается.

##### ***Подведение итогов:***

Звучит космическая музыка. Ведущий награждает команды и раздает всем участникам звезды-шоколадки.

## Квест-игра «ТАЙНА СТАРИННОЙ ШКАТУЛКИ»

Составители: Глухова Алена Васильевна,  
библиотекарь первой категории библиотеки-филиала им.  
Ф. И. Васильева;  
Лоздовская Ирина Олеговна,  
ведущий библиотекарь библиотеки-филиала им. Ф. И. Васильева

### *Цель:*

Познакомить с культурой и традициями представителей разных национальностей.

**Слово ведущего:** Много народов разных национальностей живут в нашей стране. Ведь она, как разноцветная радуга, в которой переплетаются культуры разных наций, и каждая из них сияет своей яркой краской. Ребята, чем же отличается один народ от другого? (*Ответы детей*). Верно, у каждого народа свой родной язык, свои национальные костюмы, свои народные игры, свои песни, танцы, игры и свои традиции. Но все мы живем как одна большая семья.

Живут в России разные народы с давних пор.

Одним — тайга по нраву,

Другим — степной простор.

У каждого народа язык свой и наряд.

Один — рубаху носит,

Другой — надел халат.

Один — рыбак с рожденья,

Другой — оленевод.

Один — кумыс готовит,

Другой — готовит мёд.

Одним милее осень,

Другим — милей весна.

А Родина Россия у нас у всех одна!

Сегодня мы приглашаем вас принять участие в познавательной квест-игре «Тайна старинной шкатулки».

Ваша задача: передвигаться от станции к станции по маршрутному листу, выполнить задание каждой станции и собрать тотемы народов России, которые помогут вам на последней станции.

### *1 станция «Народ севера»*

**Ведущий:** Сейчас мы хотим узнать, как у вас обстоят дела со знаниями в области национальной одежды народов Севера. Кто-нибудь представляет себе, как она выглядит, как называется? (*Ответы детей*)

Малица — именно так называется верхняя одежда из двух оленьих шкур: мехом внутрь и наружу, в виде рубахи с капюшоном и рукавицами.

Вам нужно в кратчайшее время собрать пазл, на котором изображена малица. Время остановится, когда все уберут руки и скажут «всё!»

*(Дети выполняют задание)*

**Ведущий:** Молодцы! Вы достаточно быстро справились с заданием!

На самом деле, на севере живёт много разных народов. Знаете ли вы какие-нибудь из них? Сейчас вам нужно будет назвать северные народы.

*(Ответы детей)*

А как вы думаете, народы севера питаются тем же, чем и мы? Они так же кушают борщ и пельменки? *(Ответы детей)*

Ну, конечно же, нет. Головной мозг оленя, глаза, уши, молодые рога (панты)... Оленину предпочитают парную — сырую, только что зарезанного оленя и многое другое, вот что предпочитают народы севера.

А еще они очень любят рыбу.

*Вручается тотем РЫБА, со словом «СЕКРЕТ».*

## **2 станция «Татарский народ»**

**Ведущий:** Татарский народ богат на традиции. Они чтут предков, а это значит, что все обычаи сохранились в народе с давних времен. К примеру, когда рождается ребенок, его пуповину прячут в вещи папы.

После, спустя сутки, принято делать детскую баню. Моет ребенка повитуха. Выбрать имя ребенку — тоже обряд. В дом приглашали муллу, который и давал имя новорожденному. Татары верили, что от имени зависит жизнь и будущее младенца.

Мы предлагаем вам прикоснуться к тайнам татарского народа.

На этой станции вам нужно написать напротив каждого блюда, что оно из себя представляет и из чего готовится. На всё это у вас есть 5 минут. За каждый правильный ответ команда получает 1 призовой балл. Время пошло.

*(Дети выполняют задание)*

**Эчпочмаки** — треугольные пирожки делают со всеми возможными начинками! Общее остается одно: начинка всегда кладется внутрь сырой.

**Кыстыбый** — пресные лепешки! Кажется, во всех кухнях мира есть свои рецепты пресных лепешек. И татарская — не исключение!

**Бешбармак** — мясо с лапшой и картофелем.

**Чак-чак** — мучное восточное печенье из обжаренных во фритюре из кусочков теста, перемешанных с медовым сиропом.

**Ведущий:** Отлично! С татарской кухней разобрались вы с лёгкостью.

А сейчас проверим, справитесь ли вы с загадками.

1. Тысяча тысяч минаретов, сто тысяч цветков на одном листке. *(звёзды и Луна)*
2. Лохматый медвежонок  
На крыше дома скачет.

- А как же он зовётся?  
И что всё это значит? (*дым из трубы*)
3. Много зубов у них, но не кусают.  
Как называются, кто угадает? (*грабли*)
  4. Не взвесишь его весами  
Не купишь его на базаре. (*ум*)
  5. Зимой — камнем лежит,  
Весной — прочь бежит. (*лёд*)
  6. Хвост у неё — в горах,  
А в море — голова.  
Кто сможет угадать,  
Лет проживёт до ста. (*река*)
  7. Тело одно, тысяча голов.  
Что это такое, кто сказать готов? (*дерево*)
  8. Не плотник, не печник,  
Не столяр, не кузнец,  
А первый в ауле  
Трудяга-молодец. (*конь*)
  9. Траву она ест,  
А масло даёт.  
Как её звать?  
Кто ответ найдёт? (*корова*)
  10. В воду заходит,  
А сухим выходит. (*гусь*)  
*Вручается тотем — музыкальный инструмент ДУМБЫРА со словом «ШЁПОТ».*

### **3 станция «Русский народ»**

**Ведущий:** Русский народ издавна любил играть в игру «Верю, не верю».

Правила игры состоят в том, что капитан команды, отвечает на вопрос только словами «верю» или «не верю». Давайте поиграем! Команда может помогать, пользоваться интернетом нельзя. За каждый верный ответ команде будет начислен 1 призовой балл. Желаем вам удачи.

1. В Японии ученики на доске пишут кисточкой с цветными чернилами? (*верю*)
2. В Австралии практикуется применение одноразовых школьных досок? (*не верю*)
3. Авторучка была изобретена еще в Древнем Египте? (*верю*)

4. Шариковая ручка сначала применялась только военными летчиками? *(верю)*
5. В Африке выпускаются витаминизированные карандаши для детей, имеющих обыкновение грызть что попало? *(верю)*
6. В некоторые виды цветных карандашей добавляется экстракт моркови для большей прочности грифеля? *(не верю)*
7. Римляне носили штаны? *(не верю, они носили туники и тоги)*
8. Если пчела ужалит кого-либо, то она погибнет? *(верю)*
9. Правда ли что, пауки питаются собственной паутиной? *(верю)*
10. В одном корейском цирке двух крокодилов научили танцевать вальс. *(не верю)*
11. На зиму пингвины улетают на север? *(не верю, пингвины не умеют летать)*
12. Если камбалу положить на шахматную доску, она тоже станет клетчатой. *(верю)*
13. Спартанские воины перед битвой опрыскивали волосы духами. *(верю, это единственная роскошь, которую они себе позволяли)*
14. Мыши подрастая, становятся крысами? *(не верю, это два разных отряда грызунов)*
15. Некоторые лягушки умеют летать? *(верю, в тропических лесах Азии и Африки)*

**Ведущий:** А сейчас попробуем угадать русские народные музыкальные инструменты.

Ваша задача за 1 минуту дать правильное название им. Каждый правильный ответ приносит вам 1балл. *(Демонстрируются картинки с изображением или настоящие музыкальные инструменты)*

1. Гармошка
2. Гусли
3. Балалайка
4. Бубен
5. Домра

**Ведущий:** Молодцы! А теперь переходим к народному костюму.

Вам нужно за 1 минуту правильно написать названия элементов русского народного костюма на картинке. Учитывается правильность ответов.

1. Кокошник.
2. Рубаха (косоворотка).
3. Сарафан.
4. Лапти.
5. Штаны (порты).
6. Кушак.

**Ведущий:** Отлично! За успешное прохождение станции вам полагается тотем. И мы вам его с удовольствием вручаем.

*Вручается тотем МАТРЕШКА со словосочетанием «МЕЖДУ НАМИ».*

#### **4 станция «Удмуртский народ»**

**Ведущий:** На этой станции вам делать ничего не придётся. Ну как? Разве что танцевать и играть вместе с нами. *(Под удмуртские мелодии проводятся традиционные удмуртские игры и танцы).*

Ну, а теперь вам пора отправляться на следующую, завершающую станцию.

*Вручается тотем КРЕЗЬ со словосочетанием «ЗА СЕМЬЮ ПЕЧАТЯМИ».*

#### **5 станция «Завершающая»**

**Ведущий:** На протяжении всей игры вы получали тотемы, на которых написаны слова. Это подсказки, которые вы сможете использовать в завершающем туре квеста.

Вам сейчас нужно внимательно посмотреть на ваши тотемы и изучить слова, написанные на них! Ваша задача: внимательно прочитав слова, написанные на тотемах, найти слово, которое их объединяет.

Кто отгадает его первым, получит дополнительно 5 призовых баллов!!!

*(Если команды затрудняются, можно использовать слова-подсказки: никому, хранить, нельзя рассказывать).*

Итак, ключевое слово — ТАЙНА!

Тайна нашей игры сегодня заключается в том, что все народы — это драгоценные камни-самоцветы, и каждый по-своему ценен и самобытен.

## Квест-игра «В ПУТЬ К ЗВЁЗДАМ»

Составитель: Мартынова Диляра Дамировна,  
библиотекарь библиотеки-филиала им. Ю. А. Гагарина

### **Цель:**

Дать представление о планетах Солнечной системы и космическом пространстве.

### **Оборудование:**

1. Книга о космосе и планетах.
2. Записки и карточки с заданиями.
3. Импровизированный костюм пришельца из космоса.

**Подготовительная работа:** распечатать на листочках названия этапов и развесить по комнате.

**Ведущий:** Друзья, приветствуем вас! Сегодня мы отправимся к звёздам.

Для нас это особенное событие, ведь наша библиотека носит имя первого космонавта Юрия Алексеевича Гагарина. (*Раздаётся звуковой сигнал SOS, повторяющийся многократно*). Ой... Что это? Ребята, что это за странные звуки, и что они могут обозначать? (*Предположения детей*)

Входит пришелец в костюме.

**Пришелец:** Ребята, здравствуйте! Я путешествовал по планетам и заблудился.



**Ведущий:** Кто ты и как тебя зовут?

**Пришелец:** Меня зовут Драко. Я космический житель.

**Ведущий:** Это хорошо, что ты приземлился именно к нам. Мы с ребятами тебе постараемся помочь. Правда, ребята? Мы земляне, живем на планете Земля. Её еще называют «голубой» планетой, так как на ней много морей и океанов. А как называется твоя планета?

**Пришелец:** Я не помню (*плачет*). Я только знаю, что мою планету называют «красной планетой» из-за цвета поверхности, придаваемого ей ржавчиной. Поверхность планеты покрыта кратерами, а также вулканами, долинами, пустыня-

ми и полярными ледниковыми шапками. У меня с собой были магнитные карты-схемы звездного неба, но по пути сюда я их растерял (*вздыхает*).

**Ведущий:** Ребята, давайте поможем нашему гостю попасть на свою планету. А для этого вам нужно пройти нашу квест-игру. Чтобы найти планету нашего героя, мы должны отправиться в космос. Как называют людей, которые летают в космос? (*Дети отвечают*). Сегодня мы посвящаем вас в космонавты. А чтобы по пути в звездный космос вам не мешали злые космические монстры, мы выдаем вам специальные опознавательные значки космонавта (*крепим эмблемы космонавта на скотч или булавку*).



Итак, юные космонавты, сейчас ваша задача — найти 8 карточек с названиями планет, которые рассыпал наш гость (*дети ищут карточки*).

Молодцы, вы нашли все 8 карточек. А сейчас ваша задача разложить эти планеты в порядке их отдаления от Солнца. А вспомнить их правильное расположение вам подскажет книга, которая находится на книжной выставке (*подсказка спрятана в любой книге, находящейся на выставке: Меркурий, Венера, Земля, Марс, Юпитер, Сатурн, Уран, Нептун. Сложив их верно и перевернув карточки, игроки смогут по буквам, написанным на обороте карточек, прочитать название планеты — например, Меркурий. Там следует искать вторую записку*).

**У таблички «Меркурий» лежит пазл с изображением этой планеты**

Рядом лежит записка: «Кажется, вы что-то нашли. Обломки корабля или вещи космонавта? Сложно разобрать. До вас здесь побывали космические пираты. Они разобрали предмет по кусочкам. Нужно срочно выяснить, что это такое. Если правильно собрать пазл и потом перевернуть его, то получится слово» (*Дети собирают пазл и читают слово «компьютер»*). Там следует искать следующее задание).

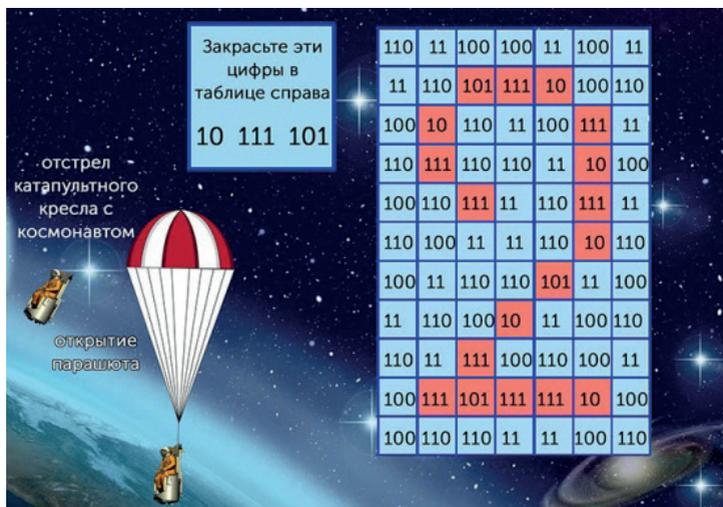
**На компьютере прикреплена записка с заданием:** «По заданному видеофрагменту определите, какой это фильм. Внимание на экран!»

(*Нужно назвать название фильма и автора произведения и найти эту книгу в библиотеке. Правильный ответ «Тайна третьей планеты» Кир Булычёв. В книге будет лежать записка со следующим заданием: «Отгадать кроссворд»*).



(СОСОМК — космос  
 АТЕРАК — ракета  
 ИДОНАМУГ — гуманоид  
 НУТПЕН — Нептун)

У таблички «Нептун» команды находят записку: «В программе корабля появилась какая-то ошибка. Чтобы лететь дальше, нужно расшифровать схему. Закрасив определённые числа в таблице, вы увидите цифру. С помощью неё вы сможете устранить неисправность».



На книге о космосе приклеена табличка с цифрой «2». Внутри книги дети находят с запиской, на какой странице их ждёт подсказка. На указанной странице дети читают информацию о планете Марс (или разгадывают ребус про планету Марс).

**Инопланетянин:** (радуется) О, я вспомнил. Марс! Это и есть моя планета! Она 4-я от Солнца, она покрыта вся кратерами и она красного цвета! Спасибо большое, что помогли мне! До свидания!

**Ведущий:** Ребята, мы помогли нашему гостю, а теперь давайте отправляться на нашу планету — Земля. Там нас ждут космические призы! Вперёд! На Землю!

### Планета «Земля»

**Ведущий:** Впереди слишком сложная зона — много астероидов. Автопилот тут не поможет. Чтобы пробраться сквозь препятствия, придётся прокладывать путь вручную.

(Дети получают лист картона с сеткой координат и с отмеченной на ней начальной точкой маршрута и обозначениями «окно», «вход», «шкаф», «стол» и т. п. Ребятам нужно с помощью канцелярских кнопок

*проложить путь. Ведущий диктует космонавтам маршрут, например: 2 клетки вверх, 5 вправо, 1 вниз, 3 вправо. Если курс будет взят верно, то космонавты смогут вернуться на Землю и определить, в какой части помещения их ждут призы).*

**Ведущий:** Молодцы, ребята. Дорогу осилит идущий, а звёздную трассу — настоящие знатоки космонавтики! Я надеюсь, что сегодня вы в полной мере проявили свои знания, а также узнали что-то новое и полезное для себя.

## Квест

### «ПОДЗЕМЕЛЬЕ ГОРНЫХ ТРОЛЛЕЙ»

Составитель: Мартынова Диляра Дамировна,  
библиотекарь библиотеки-филиала им. Ю. А. Гагарина

**Цель:** создать познавательное творческое игровое пространство для детской аудитории.

#### **Оборудование:**

1. Стакан с водой.
2. Коробка с изображением Тrolля.
3. Пазлы с изображением Тrolля, пазл с текстом загадки.
4. Таблички со скороговорками.
5. Зеркало.

**Ведущий:** Добрый день, приветствую вас в подземелье, которое находится на глубине 200 метров и является царством горных троллей. Мы спустились сюда за сокровищами, которые хранят они вдали от человеческих глаз. Тролли очень не любят непрошенных гостей и сделают все, чтобы запутать и не выпустить вас на поверхность. Только ваша смекалка и сообразительность помогут вам найти сокровища и выйти невредимыми отсюда. Я — Хранитель тайн. Здесь уже было много любопытных. Они приходили по одному и группами. Все хотели найти сокровища, но сделать это не так просто... Тайну клада охраняет дух подземелья... Он не позволяет рыться в вещах, вытряхивать все с полок и открывать подряд шкафы. Только тот, кто сможет пройти все испытания и отгадать все загадки, сумеет найти спрятанный клад!

Но прежде чем вы попадете в подземелье, нужно проверить вашу сообразительность! Прочитайте этот пароль для входа: *(даёт записочку с 1 заданием)*

Д<о#бр?о-по5ж#ал<о(ва\*ть+в< п=од@з/ем+е8ль5е!

С7ле№ ду+ю4щ№ ee5п<и\*сь?м(о)п5о?д7ст>о/л4о2м

*(Добро пожаловать в подземелье! Следующее письмо под столом)*

**Следующее записка и задание приклеены скотчем под столом:**

«Вот вы и попали в подземелье. Чтобы двигаться дальше, вам надо написать с помощью азбуки Морзе фразу «Нужна пища и вода». Вместо пробела используйте знак #

(-#●●-#●●●-#-#●-#●-#●●#-#-#●-#●●●-#-#-#-#●●#-)

## Азбука Морзе

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

*(После того, как ребята выполняют задание, они ищут в помещении воду или еду).*

**В стакане с водой будет лежать следующая подсказка** (чтобы она не промокла нужно обклеить ее скотчем): «Дух подземелья не просто так усадил вас за этот стол. Ищите подсказку прямо здесь». (К стакану с водой прицеплена записка, текст в которой написан задом наперед. Например: «В соседней пещере на полках ищите цифру три». Наоборот будет так: «ирт урфиц етищи хаклоп ан ерещеп йендесос В».

*Ребята должны найти цифру 3, для того, чтобы найти следующее задание).*

**В соседнем зале дети ищут табличку с цифрой «3».** Рядом с ней они находят книгу, пустой лист бумаги и краски. Дети пытаются найти подсказку в книге, но им нужно догадаться, как с помощью листа и красок, можно найти дальнейший путь (на листе бумаги с помощью воска написано «У зеркала», и, чтобы увидеть это, детям нужно закрасить лист краской).

**У зеркала ребята** находят бумагу со странными значками — написанной в зеркальном отражении фразой «Мыслящая машина». Нужно прочитать фразу с помощью зеркала и ответить на вопрос «Что это?» (компьютер).

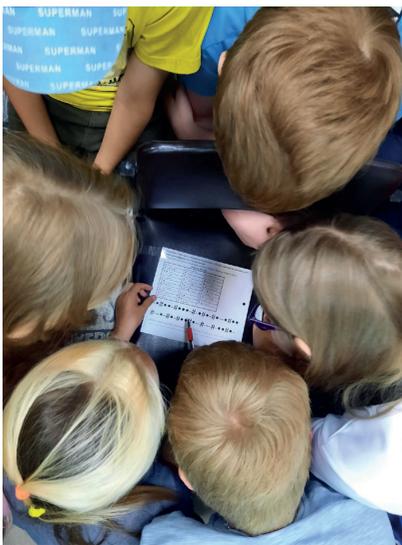
**Дети подходят к компьютеру.** На нём прикреплена записка: «Я очень люблю сказки. Помогите расшифровать названия моих любимых сказок». Ребята расшифровывают сказки, зашифрованные смайликами или шарандами.

Справились с заданием — получают записку со следующим посланием от Духа Подземелья: «Вы уже прошли большой путь... Но мне так тоскливо... Я люблю скороговорки. Очень люблю! По очереди читайте

для меня скороговорки. Выразительно. Только тогда я позволю вам продолжить поиск важного конверта. И дам вам подсказку, куда держать путь дальше.

*(Дети читают скороговорки, вытягивая их, как экзаменационные билеты. После того как они все прочитали, получают конверт с запиской, куда идти дальше).*

**Дети читают записку.** В ней написано: «Тролли очень дружные! Чтобы двигаться дальше, соберите портрет моих друзей за 5 минут! Время пошло!» *(Дети собирают пазлы с изображением троллей).* После того, как пазлы собраны, команда получает новое задание: найти в помещении изображение с троллем.



**На столе стоит коробка с наклеенным изображением тролля.** В ней лежат скомканные бумажки и записка: «Дух подземелья хочет проверить вас на эрудицию. Найдите среди всех писателей одного героя произведения». На бумажках будут написаны имена известных писателей, и только одно имя из них — герой произведения: Антон Чехов, Лев Толстой, Свен Нурдквист, Агния Барто, Льюис Кэррол, Джек Лондон, Эмиль Свенсон, Корней Чуковский, Рэй Брэдбери, Астрид Линдгрен, Джоан Роулинг, Мони Нильсон, Фрэнк Баум, Льюис Кэрролл, Сельма Лагерлёф. *(Правильный ответ: Эмиль Свенсон — герой произведения А. Линдгрен).*

Нужно вспомнить, из какого произведения этот герой, и найти эту книгу в библиотеке.

**В книге «Эмиль из Лённеберги» лежит новое задание — пазл с загадкой:**

И так клад мы отыскали,  
Еле-еле откопали.  
Так приятен монет звук,  
Когда целый их... *(сундук)*

После того, как загадка отгадана, дети ищут спрятанный сундук со сладостями.

**Ведущий:** Молодцы ребята! Вы отгадали все загадки троллей, заслужили их признание и награду. До новых встреч!

## Квест-игра по сказкам Шарля Перро «СКАЗКИ МАТУШКИ ГУСЫНИ»

Составитель: Мартынова Диляра Дамировна,  
библиотекарь библиотеки-филиала им. Ю. А. Гагарина

### **Цель:**

Знакомство со сказками Ш. Перро.

### **Оборудование:**

- Карточки с заданиями.
- Корзинка.
- Стул.
- Несколько разных мелких предметов.
- Музыкальные треки с танцевальными мелодиями.

**Ведущий:** Здравствуйте, ребята! Наша квест-игра посвящена творчеству французского сказочника Шарля Перро. На этапах игры вас ждут задания, выполняя которые, вы будете получать буквы. В конце игры из них надо будет сложить название одной из сказок Шарля Перро и назвать её. Удачи!

*(Участники разделяются на 2 команды. Для этого каждый вытягивает записки с именами героев двух сказок Ш. Перро. Герои одной сказки образуют команду. Например, «Красная Шапочка» — бабушка, волк, охотники, и «Кот в сапогах» — людоед, лев, мышка. Каждой команде получает маршрутный лист).*

### **1 станция — «Найди портрет»**

**Необходимо собрать картинку-пазл, которая является иллюстрацией сказки, и назвать её.**

*(Если ответили правильно — получают карточку с буквой «П»).*

### **2 станция — «Сказочная»**

На столе хаотично лежат карточки с предметами и названиями сказок Ш. Перро. Нужно попарно соединить карточки: предмет-сказка.

Веретено — «Спящая красавица»;

Горшочек масла и корзинка с пирожками — «Красная шапочка»;

Хрустальная туфелька — Золушка;

Мышка — «Кот в сапогах»;

Очки — «Красная шапочка»;

Волшебная палочка — «Спящая красавица»;

Потайная лестница — «Синяя борода»;

Шляпа с пером — «Кот в сапогах».

*(Если ответили правильно — получают карточку с буквой «О»).*

### 3 станция — «Перепутанная»

Командам раздаются карточки с перепутанными названиями сказок Перро. Участники должны написать правильные названия.

1. «Синяя шапочка» (*Красная шапочка*)
2. «Девочка с пальчик» (*Мальчик с пальчик*)
3. «Красная борода» (*Синяя борода*)
4. «Рике в сапогах» (*Рике с хохолком*)
5. «Подарки красавицы» (*Подарки феи*)
6. «Кот с хохолком» (*Кот в сапогах*)
7. «Спящая Золушка» (*Спящая красавица*)

(Если ответили правильно — получают карточку с буквой «Д»).

### 4 станция — «Телеграмма»

Команде зачитывают телеграммы от сказочных героев. Необходимо отгадать, кто их прислал.

1. «Всем! Всем! Всем принцам и королевичам! Убедительная просьба в ближайшие сто лет не беспокоить. Хочу поспать!» (*Спящая красавица*)
  2. «Приглашаю всех девушек на примерку хрустальной туфельки. Женюсь на той, кому окажется впору». (*Принц*)
  3. «Для прогулки по лесу срочно нужны друзья. Вкусный чай с пирогом гарантирован». (*Красная шапочка*)
  4. «Срочно нужен волшебник для маленькой мышки. Очень хочу снова стать бо-о-ольшим и богатым!» (*Великан-людоед*)
  5. «Срочно продам сапоги, приносящие удачу. Дорого» (*Кот в сапогах*)
- (Если ответили правильно — получают карточку с буквой «А»).



### **6 станция — «Красная Шапочка»**

Участник надевает шапочку, берет корзину, бежит до стула, на котором лежат мелкие предметы. Кладет один из них в корзину и бежит к команде. Вынимает крышку, передаёт корзинку. Затем бежит следующий участник команды. За определённое время нужно успеть перенести все предметы.

*(Если справились с заданием — получают карточки с буквами «Р» и «К»).*

### **7 станция — «Танцевальная»**

Дети повторяют танцевальные движения под известные хиты («Я-БАНАН», «Ракета», «Танец маленьких утят»).

*(Получают карточку с буквой «И»).*

### **8 станция — «Загадочная»**

Необходимо ответить на вопросы по сказкам Ш. Перро:

1. Сколько сыновей было у мельника? (3)
2. Что оставил в наследство старый мельник своим сыновьям? (*мельницу, осла, коша*)
3. Как кот назвал своего хозяина? (*Маркиз Карабас*)
4. Кто был хозяином всех лугов и полей, по которым проезжал король? (*Людоед*)
5. В кого превращался людоед? (*лев, человек, мышка*)
6. Во что превратилась тыква? (*кареиа*)
7. В кого превратились мыши? (*в коней*)
8. Сколько лошадей было запряжено в карету Золушки? (6)
9. Что строго-настрого наказала волшебница Золушке? (*вернуться в 12.00*)
10. Из чего была сделана туфелька Золушки? (*из хрустала*)
11. Что несла Красная шапочка своей бабушке? (*пирожки и горшочек масла*)
12. Кто подарил девочке красную шапочку? (*бабушка*)
13. Превращение в какого зверя стало трагическим для людоеда? (*в мышку*)
14. На каком языке написаны сказки Перро? (*на французском*)

*(Если справились с заданием — получают карточки с буквами «Ф» и «Е»).*

### **9 станция — «Четвёртое лишнее»**

Ведущий зачитывает команде группы слов. Задача — определить, какое слово лишнее и угадать, о какой сказке идёт речь.

1. Мельница, кот, волк, девочка (*кота нет в сказке «Красная шапочка»*).
2. Туфелька, часы, мышь, людоед (*людоеда нет в сказке «Золушка»*).

3. Дремучий лес, хлебные крошки, хрустальная туфелька, сапоги-скороходы (*хрустальной туфельки нет в сказке «Мальчик с пальчик»*).
4. Карета, придворные, крестьяне, торговцы (*торговцев нет в сказке «Кот в сапогах»*).
5. Пряжа, прялка, ткацкий станок, веретено (*ткацкого станка нет в сказке «Спящая красавица»*).
6. «Спящая красавица», «Красавица и чудовище», «Золушка», «Волшебницы» (*только три сказки написаны Шарлем Перро лишнее «Красавица и чудовище»*).  
(*Получают карточку с буквой «И»*).

**Подведение итогов:** Выигрывает та команда, которая быстрее пройдет все станции и сложит из собранных карточек название одной из сказок Ш. Перро («Подарки феи»).

## СОДЕРЖАНИЕ

Квест-игра «В Стране невыученных уроков» .....	5
Квест «Знамя Победы» .....	10
Литературный квест «Ключ от королевства» .....	14
Географическая игра-поиск «На суше и на море» .....	19
Интеллектуальная квест-игра «Космический рейс» .....	25
Квест-игра «Пельмени против вареников» .....	30
Квест-игра «В поисках звёздного артефакта» .....	37
Квест-игра «Тайна старинной шкатулки» .....	41
Квест-игра «В путь к звёздам» .....	46
Квест-игра «Подземелье горных троллей» .....	51
Квест-игра по сказкам Шарля Перро «Сказки матушки Гусыни» .....	54