

**Министерство культуры Республики Татарстан
Государственное бюджетное учреждение культуры
Республики Татарстан
«Республиканская юношеская библиотека»**

Библиотека и молодежь: в поиске новых идей и решений

**Часть 7: «В гости к сказке»: «сказочные»
формы работы**



Казань, 2024

ББК 78.373.63

Б-59

Составитель: Е.А.Серазеева

Ответственный редактор: Р.Т. Гатауллина

Ответственный за выпуск: Н.А. Шайтанова

Б-59 Библиотека и молодежь: в поиске новых идей и решений.
Часть 7: «В гости к сказке»: «сказочные» формы работы /
ГБУК РТ «Республиканская юношеская библиотека»;
составитель: Е.А. Серазеева. – Казань, 2024. – 26 с.

Знак информационной продукции 16+

ББК 78.373.63

Настоящее методическое пособие является седьмым и заключительным выпуском из цикла, посвященного современным формам работы с молодежью по различным тематическим направлениям. Данное пособие посвящено формам работы, связанным со сказками и сказкотерапией, основано на анализе опыта работы библиотек, отраженного в профессиональной периодической печати с 2020 по 2023 годы и содержит идеи, как можно адаптировать их для работы с подростками и молодежью.

Издание адресовано руководителям и специалистам библиотек.

© ГБУК РТ «Республиканская юношеская библиотека», 2024

Содержание

От составителя	4
«Сказочные» формы работы	7
1. Проект «Школа сказочника» (ЦБС г. Ханты-Мансийска)	7
2. Научно-познавательное занятие «Сказочные образы в технических науках» (Государственная публичная научно-техническая библиотека России)	8
3. Студия «Веселый гусь» (Российская государственная детская библиотека)	8
4. Клуб «Литературный пилигрим» (Центральная детская библиотека им. А. Гайдара г. Белгорода)	10
5. Игры-путешествия (СПб ГБУК «СПб СЦДБ им. А.С.Пушкина»)	13
6. Проект «Волшебный рюкзачок» (Большереченская центральная районная библиотека им. В.А. Макарова, Омская область)	14
7. Задания по работе с произведением для книжных гайдов (Красноярская краевая детская библиотека; ЦБС Северного административного округа г. Москвы)	17
8. Квест «Тайна десяти ключей» (МУК «Марксовская МЦБС», Саратовская область)	19
9. Квест по сказке Э. Успенского «Вниз по волшебной реке» (Городская библиотека г. Минусинск)	21
10. Литературный час интерактивного чтения «Фабрика слов» (Астраханская областная детская библиотека)	22
11. Театр-картонка «Необыкновенные происшествия в домике Петсона» по книгам Свена Нурдквиста о приключениях старика Петсона и котенка Финдуса (Красноярская краевая детская библиотека)	23

От составителя

Кто же не любит сказки? С самого раннего детства они учат нас доброму отношению к людям, показывают высокие чувства и стремления, к которым нам следует стремиться, а также показывают на примерах злодеев, как вести себя не стоит. Добро в сказках всегда побеждает зло. Из сказок мы получаем важную информацию о мире, о месте человека в нем, о человеческих отношениях, о добре и зле.

Чтение сказок помогает в поиске смысла жизни, развивает логику, способность анализировать и обобщать информацию, делать выводы. Сказка своими яркими образами развивает воображение и творческое мышление. Сказки также помогают в развитии речи, расширяют словарный запас, раскрывают перед читателем богатство русского языка, знакомят с народной мудростью.

Становясь старше, мы перестаем к ним обращаться, считая, что они должны остаться в детстве, считая их «пройденной ступенью». Но на самом деле это большая ошибка.

В психологии существует целое направление, связанное со сказками и их целительным эффектом для человеческой души – сказкотерапия. Ее суть заключается в том, что, читая или слушая текст, человек ассоциирует себя с определенным персонажем, как бы погружается внутрь сюжета литературного произведения и вместе с этим героем находит пути решения жизненных проблем и трудностей, которые он может испытывать и в реальной жизни. Сказкотерапия помогает читателю актуализировать и осознать свои проблемы, а также увидеть различные пути их решения и выбрать наилучшее, чтобы применить его в реальности.

Сказкотерапия рекомендуется специалистами для работы не только с детьми, но и с подростками и даже с взрослыми людьми. Человек никогда не может стать «слишком взрослым» для сказок, и это научно доказано. В них заложена глубокая вековая мудрость. Чтение сказок помогает взглянуть на мир совершенно другими глазами. Она способна помочь побороть давние страхи, справиться с жизненными трудностями, научиться лучше общаться и понимать людей с отличными от собственных взглядами на жизнь, а также, как уже писалось ранее, развивает речь, фантазию и логическое мышление. А развивать их никогда не поздно. Взрослые, читая сказки, мысленно возвращаются в собственное детство, анализируют свои поступки и приходят к выводам о том, какие ошибки ими были допущены. Иногда их даже все еще можно исправить. Таким образом, сказкотерапия помогает «отпустить» прошлое, простить себя за совершенные когда-то ошибки, справиться с травмами и начать жить более счастливой жизнью, стараясь больше их не совершать.

В профессиональной библиотечной печати представлено огромное разнообразие интересных форм работы, связанных со сказками. Конечно, большинство из них адресовано детям, но суть форм в их гибкости. Содержание занятий можно менять в соответствии с возрастом участников, но форма может при этом оставаться прежней.

Цель данного методического пособия – проанализировать формы работы, выявленные нами из таких журналов, как «Библиотекосведение», «Современная библиотека», «Библиотека» и «Библиотечное дело» за 2020-2023 годы и обобщить накопившийся полезный опыт, а также дать читателю новые идеи, как можно адаптировать формы работы, предназначенные для детей, на более взрослую

аудиорию. Оно является седьмой и заключительной частью цикла методических пособий по формам библиотечной работы с молодежью. Каждая форма работы снабжена аналитическим комментарием от составителя. В скобках указаны библиотеки, являющиеся их авторами, если таковые известны.

В начале пособия будут представлены циклы мероприятий, проводимых по сказкам в библиотеках, опыт работы различных студий, клубов и кружков по работе со сказками, а затем мероприятия по отдельно взятым сказочным произведениям.



«Сказочные» формы работы

1. Проект «Школа сказочника» (ЦБС г. Ханты-Мансийска)

Цель проекта – знакомство с профессией писателя и создание книги – «Сказочного путеводителя по Ханты-Мансийску». Занятия проходили 2 раза в месяц. На них участники изучали историю и культуру города и населяющих его народов, природу, духов и волшебных существ. Также происходили встречи с краеведами, биологами, писателями, путешествовали по заповедным тропам, познакомились с уникальными растениями и животными.

Затем участники придумывали волшебные истории об интересных местах города, памятниках и скульптурах, населяя их фантастическими существами и героями легенд. Сборник получился очень интересным, поэтому решено было продолжать занятия и в новом году выпустить **новый сборник** – «Сказочный атлас природы Ханты-Мансийска» с применением технологий «дополненной реальности».

Очень интересна идея связи краеведения и сказок. У каждого города и села есть свои легенды, передаваемые из поколения в поколение, свои герои. Но часто они остаются лишь на устах местных жителей. А вот создать свою историю, где герои этих легенд получают развитие и будут раскрыты как персонажи различных историй – очень увлекательное и полезное занятие, как для детей, так для подростков и молодежи. Причем локации для историй берутся в основном из реальности. Участники знакомятся с ними в ходе экскурсий и лекций, что также расширяет их кругозор. Можно не только писать истории, но и рисовать, и сделать сборник рисованных историй-комиксов. Молодежи должна понравиться подобная активность.

Капитанова, Е. С. «Школа сказочника» / Е. С. Капитанова // Современная библиотека. – 2020. – № 1. – С. 43-44.

2. Научно-познавательное занятие «Сказочные образы в технических науках» (Государственная публичная научно-техническая библиотека России)

В ходе занятия участники соотносили сюжеты волшебных историй с достижениями научной мысли: ступу Бабы Яги – с современными летательными аппаратами, падение Алисы Кэрролла в кроличью нору – со свойствами гравитации и т.д. В конце они смастерили самолетики из бумаги и устроили серию испытательных полетов.

Идея связи науки и сказок также очень интересна. Часто в сказках не действуют привычные для нас законы физики, химии и биологии. Но попробовать обосновать творящиеся там чудеса с точки зрения науки должно быть очень интересно и познавательно. Особенно для студентов СПО и вузов, которые обучаются по естественнонаучным направлениям.

Соколова, Ю. В. Сказка – ложь, да в ней... наука : изучаем физику и химию вместе с литературными героями / Ю. В. Соколова, Д. С. Мосеева, О. В. Тимофеева // Библиотека. – 2021. – № 8. – С. 76-78.

3. Студия «Веселый гусь» (Российская государственная детская библиотека)

На занятиях происходит поэтапная работа со сказками: слушание-воображение, переживание, обсуждение, визуализация образов, проигрывание. На этапе визуализации участники сами изготавливают волшебные предметы из сказок

в различных техниках: бумажное конструирование, аппликация, изготовление кукол-персонажей, использование природных материалов и др., которые затем используются для разыгрывания сценок.

Данный проект рассчитан на детей, но идея поэтапной работы со сказками (в нашем случае в библиотерапевтических целях) и создание персонажей из них своими руками с последующим использованием их для разыгрывания мини-спектаклей кажется нам весьма перспективной и для работы с более старшей возрастной категорией. Можно записывать полученные сценки на видео и выкладывать в сеть. Можно придумывать свои истории с этими персонажами, своеобразные «сказочные фанфики», делать с ними собственные мультфильмы и т.п. Простор для фантазии здесь очень широк.

В библиотечной практике существует такая форма работы, как **феерия**, которая представляет собой пышную постановку сказочного содержания с различными сценическими эффектами. Можно завершать знакомство с наиболее любимыми участниками сказками таким волшебным праздником.

Еще одна идея, что можно делать на студии – **выставка-сказка**. Весь созданный участниками материал для представлений можно выставлять на выставке вместе со сказками, для которых они создаются. Это подарит всем, кто входит в библиотеку, сказочное настроение. Можно снабдить выставку иллюстрациями из сказок и яркими цитатами. А можно построить целый сказочный город из созданных руками участников персонажей и реквизита и сделать это постоянной экспозицией и своеобразной «фишкой» библиотеки.

4. Клуб «Литературный пилигрим» (Центральная детская библиотека им. А. Гайдара г. Белгорода)

В литературном клубе проходят познавательно-развлекательные мероприятия по сюжетам сказок в самых разнообразных формах:

а) квест «В поисках капитана Гранта»: на занятии участников ждало множество интересных активностей: **1) определение маршрута следования поискового экипажа с помощью глобуса; 2) «встреча» с аборигенами Новой Зеландии и общение с ними с помощью жестов и мимики; 3) разгадывание ребуса с зашифрованным названием птицы-похитительницы главного героя; 4) расшифровка названия дерева с помощью азбуки Морзе; 5) конструирование плота из спичек-бревнышек и др.;**

б) литературная бродилка «По дороге из желтого кирпича»: участники, разделившись на 3 команды, «бродили» по Изумрудному городу и выполняли различные задания: **1) по описанию отгадывали его жителей; 2) определяли, кому принадлежат волшебные головные уборы; 3) вспоминали волшебные предметы, встречающиеся в сказке; 4) участвовали в виртуальной интерактивной игре «Изумрудный марафон»;**

в) брейн-ринг «Буратино против Пиноккио»: участники разделились на 4 команды и выполняли следующие задания: **1) угадывали героев этих двух сказок по описанию; 2) отвечали на вопросы по тексту каждой из сказок; 3) расшифровывали ребусы; 4) определяли схожесть и различие главных персонажей этих сказок и др.** За каждый

правильный ответ команды получали **золотые ключики**, которые в конце подсчитывались и так определялся победитель;

г) **литературное лото «В гостях у 12 месяцев»:** отличие литературного лото от традиционного в том, что на карточках располагаются не цифры, а ответы на вопросы, которые вместо бочонков находятся в мешке. Тот участник, у которого на карточке был правильный ответ, после зачитывания вопроса поднимал руку и отвечал;

д) **игра «Что? Где? Когда?» по сказке «Маугли»:** против команды Знатоков играла Джунгли-команда, в письмах которой находились игровые вопросы. В игре были и музыкальные, и видео, и блиц-вопросы, и таинственный «черный ящик»;

е) **театрализованное мероприятие в формате игры «Самый умный» по мотивам сказки «Снежная Королева»:** участники прошли несколько раундов, где побывали во дворце Принцессы, встретились с Маленькой разбойницей, а три участника-финалиста дошли до королевства самой Снежной Королевы;

ж) **онлайн-квест «Следствие ведет Шерлок Холмс»:** участники по станциям выполнили **9 заданий:** составили **фоторобот** героя, решили **головоломку**, нашли **вещественные доказательства преступления** и др. За каждое верно выполненное задание они получали **«улику»** – слово или словосочетание. В конце они должны были на скорость собрать из них предложение и отправить в комментарии соответствующего поста;

з) **виртуальная игра «В поисках острова сокровищ»:** участники прошли **6 маршрутов** и выполнили разнообразные «морские» задания: **1) объяснили морские понятия;**

2) вспомнили предметы из сундука главного героя;
3) расшифровали карту капитана Флинта и др. За каждое правильно выполненное задание они получали виртуальный пиастр.

и) прочие игры: 1) «Кто хочет стать миллионером» по произведению «Путешествие в Солнечный город»;
2) «Поле Чудес» по сказке «Королевство кривых зеркал»;
3) библиокешинг «В компании Тома Сойера»;
4) интеллектуальная игра по сказке «Три толстяка»;
5) онлайн-игра «Как пройти в страну Чудес?» по сказке про Дюймовочку; 6) библиоклассики по рассказам В.Драгунского; 7) квиз-посиделки «Встречаемся в Простоквашино» и др.

Несмотря на то, что данный клуб организован в детской библиотеке, большинство из используемых ими форм подходит и для работы с более старшими участниками. Нужно только подбирать сами задания под их возраст. Произведения можно оставить теми же, так как, как уже отмечалось выше, у сказок нет возраста, они пишутся для всех.

Интересно и то, что большинство форм – своего рода библиотечно-литературная адаптация популярных телевизионных игр, которые, вероятно, не так популярны у нынешнего поколения детей и подростков, а вот поколение нынешней молодежи на них выросло, поэтому им это должно быть даже интереснее.

Сарычева, М. В. «Литературный пилигрим» / М. В. Сарычева // Современная библиотека. – 2023. – № 6. – С. 68-71.

5. Игры-путешествия (СПб ГБУК «СПб СЦДБ им. А.С. Пушкина»)

Каждая игра-путешествие состоит из тематических локаций, определенных сюжетом книги-юбиляра. Они представляют собой объемные сборно-разборные конструкции из экологически чистых безопасных материалов. Для прохождения игры участникам дается маршрутный лист с различными заданиями: ответить на вопросы, разгадать кроссворд или ребус, продолжить фразу и т.д.

Примеры локаций и заданий:

а) «По следам капитана Гранта»: Локации: «Маяк», «Море», «Южная Америка», «Австралия», «Новая Зеландия». Вначале участникам предлагалось выбрать стикер с одним из героев книги (Мэри Грант, Роберт Грант, Жак Паганель и др.) и проходить весь маршрут, примерив на себя его образ. Приятным бонусом было то, что участники смогли забрать с собой на память бумажный бумеранг, который они сделали в ходе выполнения одного из заданий.

б) «Волшебник Изумрудного города»: Локации: «Поле с пугалом Страшилой», «Лес с Железным Дровосеком», «Маковое поле», «Пещера с Трусливым львом», «Замок Бастинды».

Примеры заданий: 1) в первом задании участникам нужно было сопоставить героев и сюжеты «Волшебника Изумрудного города» А. Волкова и ее прототипа – «Удивительного волшебника из страны Оз» Лаймена Фрэнка Баума; 2) в локации «Поле с пугалом Страшилой» нужно было выбрать на ощупь из трех мешочков, набитых разными материалами, тот, из которого был сделан Страшила; 3) в локации «Пещера с Трусливым львом» участники опускали руки в емкости, в которых были размещены разные

неприятные на ощупь предметы, чтобы проверить свою смелость; 4) в локации «Замок Бастинды» им нужно было собрать «изумрудные очки», с помощью которых участники должны были прочитать волшебное заклинание для победы над Бастиндой. Эти очки они потом также смогли забрать с собой «на память».

Игры-путешествия – форма работы, с каждым годом набирающая все большую популярность. Конечно, по большей части она используется для работы с детьми. Но мы считаем, что с возрастом тяга к приключениям и путешествиям должна становиться только сильнее. А что может быть лучше, чем путешествие в компании любимых с детства сказочных персонажей? Два других положительных момента данных игр, которые хочется отметить – это наличие в них сенсорных активностей, которые нечасто включают в мероприятия, несмотря на их полезность и то, что участники получают возможность смастерить интересные поделки, которые могут забрать с собой.

Николаева, Н. Читаем и играем : из опыта работы по привлечению детей к чтению / Н. Николаева // Библиотечное дело. – 2021. – № 17. – С. 33-35.

6. Проект «Волшебный рюкзачок» (Большереченская центральная районная библиотека им. В.А. Макарова, Омская область)

Библиотеками готовятся своеобразные комплекты в рюкзачках, в которых находятся детские книги для чтения вслух и тетради для отзывов, пожеланий, сочинений. Такие рюкзачки передаются в группу детского сада и путешествуют из одной семьи в другую.

Это одна из вариантов формы работы, которая называется **сторисек**. «Сторисек» в переводе с английского – «**мешок историй**». Наполнением таких мешочков является художественная иллюстрированная детская книга высокого качества и дополнительный стимулирующий детское чтение материал, связанный с содержанием книги. Это могут быть мягкие игрушки, фигурки персонажей и реквизиты для разыгрывания сценок, аудиокассеты, языковые игры, подсказки и рекомендации для родителей.

Основная цель сторисека – получение удовольствия от совместного чтения вслух ребенка и родителей. Взрослые вместе с детьми разыгрывают истории из детских книжек, «оживляют» их с помощью сопроводительного материала.

Данная идея отчасти заимствована у зарубежных коллег. Приведем примеры, а затем опишем несколько идей, как можно использовать их при работе с более старшей аудиторией.

а) Программа «Lesestart 1-2-3» («Начать читать – три этапа для чтения») (Германия): цель данной программы – раннее развитие речи и чтения для семей в возрасте 1, 3 и 6 лет. На первом этапе родители получают набор для чтения для детей 1-3 лет. В него входят подобранные по возрасту книги с картинками, информация для родителей с рекомендациями по чтению и небольшая тканевая сумка. Этот набор можно получить во время ежегодного осмотра у педиатра.

б) Проект «Книги для всех. Для самых маленьких» (Гамбург): в рамках проекта каждому годовалому ребенку при посещении педиатра дарят сумку с яркими иллюстрированными книгами и сертификатом в книжный магазин, памятки и рекомендации для родителей.

в) Проект «Книжный старт 4 ½» (Гамбург): детям в возрасте 4,5 года дарят рюкзачок с толстой иллюстрированной книгой, в которой есть место для записей и рисунков ребенка, которую он заполняет до 1-го класса начальной школы.

г) «Камисибай» («Kamishibai»): искусство бумажного театра, зародившееся в Японии. В детских библиотеках есть для этого специальные наборы. Деревянный сундучок или ящик с открывающимися ставнями предназначен для показа иллюстраций, сопровождающих рассказ. Эти наборы библиотеки выдают на дом семьям, детским садам или школам на время.

д) «Коробка знаний» («Wissensbox»): в рамках дней чтения, проходящих в Германии в ноябре, готовятся тематические «коробки знания» – подборки книг и журналов, дисков и текстовых заданий, формируемых по возрастам и читательским интересам (для дошкольников, школьников, студентов, пожилых людей, мигрантов). **Примеры тем:** «охрана окружающей среды», «чувства», «предотвращение насилия», «дети со всего мира», «семья» и др. Эти подборки предоставляются в пользование читателям на 3-4 недели за незначительную плату.

Идея использования подобных методов при работе с подростками и молодежью заключается в следующем: можно собирать подобные рюкзачки по различным популярным франшизам, как, например, «Властелин колец», «Гарри Поттер» или «Игра престолов», и помимо самих произведений класть туда различные задания по данным произведениям – что-то вроде индивидуального квеста, который человек будет проходить по мере прочтения книги. Задания эти могут быть различными, но лучше, чтобы они были активными и творческими. А результатами своей работы

он, например, может поделиться в группе библиотеки ВКонтакте, где можно создать соответствующий альбом.

Например, можно дать задание приготовить какое-либо блюдо, встречающееся на страницах книги (если это Гарри Поттер, то это может быть «зелье») и поделиться с другими рецептом или видео с приготовлением, сконструировать из бумаги, полимерной глины или с помощью 3D-ручки какое-либо магическое существо (например, дракона), придумать для произведения альтернативную концовку, нарисовать карту всех локаций произведения или конкретной местности, перевоплотиться в одного из персонажей и разыграть в его роли одну из сценок произведения и т.п. В мешочек также можно положить вспомогательный реквизит для выполнения заданий и небольшой подарок, связанный с книгой (брелок, значок, закладку, календарик, ручку и т.п.).

7. Задания по работе с произведением для книжных гайдов (Красноярская краевая детская библиотека; ЦБС Северного административного округа г. Москвы)

Гайд – это инструкция, руководство, которое помогает человеку разобраться в определенном предмете (в нашем случае в литературном произведении). У данной библиотеки большой опыт их создания и она делится на страницах профессиональной периодической печати наиболее интересными заданиями из них, которые будут приведены далее:

а) представьте, что персонажи книги перенеслись **на необитаемый остров**. Как вы думаете, как бы они себя повели? **Придумайте свою мини-историю;**

б) как вы думаете, любил ли читать... (определенный персонаж книги)? Как по-вашему, какую литературу он

предпочитает? Что бы вы ему порекомендовали прочесть? Составьте свой рекомендательный список/оформите книжную полку;

в) нарисуйте свою карту всех локаций из произведения, опираясь на текст и иллюстрации;

г) нарисуйте карту острова сокровищ;

д) придумайте талисман для каждого персонажа книги;

е) придумайте яркий логотип и слоган к книге;

ж) детально опишите место действия через ощущения, опираясь на все 5 органов чувств;

з) придумайте, как бы мог выглядеть распорядок летнего дня главной героини и оформите его, используя инфографику.

Создание подобных гайдов по различным литературным произведениям (в особенности по сказкам) весьма полезно, так как позволяет посмотреть на произведение с новых неожиданных сторон, включиться в активную работу с их материалом, подключив творчество и фантазию. Часто благодаря более глубокому осмыслению персонажей, подробностей их биографии, детальному рассмотрению конкретных сюжетных линий можно сделать для себя удивительные открытия и даже в знакомой с детства сказке найти что-то новое и интересное.

В Московской ЦБС Северного административного округа участникам также даются интересные задания для углубленной работы с литературными произведениями. Например, для работы с серией произведений по «Гарри Поттеру» участникам давались следующие задания: 1) прочесть 3 книги из серии; 2) нарисовать свой герб Школы Магии; 3) сделать «коробку героя» с вещами,

которые ассоциируются с определенным персонажем;
4) подготовить словарь волшебных заклинаний и др.

Говоря о Гарри Поттере, нельзя не упомянуть о другом интересном проекте – квесте **«Тайна десяти ключей»**. Таким образом, мы плавно переходим ко второму подразделу настоящего пособия, посвященному работе с отдельно взятыми произведениями волшебного содержания (не только сказками, хотя на них будет сделан основной упор).

8. Квест «Тайна десяти ключей»

(МУК «Марксовская МЦБС», Саратовская область)

Квест основан на произведении **Джоан Роулинг «Гарри Поттер и философский камень»**. В нем **8 станций**: «Дом Дурсли», «Лавка Оливандера», «Платформа девять три четверти», «Хогвартс», «Квиддич», «Кабинет Северуса», «Тайная комната» и «Большой зал». На каждой их ждали интересные **тематически подобранные активности**:

а) на станции «Дом Дурсли» участники искали расклеенные по станции **буквы**, чтобы **сложить** из них **слово «Букля»**;

б) на станции «Лавка Оливандера» участники решали **ребус с зашифрованным заклинанием**, которое помогает найти невидимые предметы. Затем решали **логическую задачу**, чтобы открыть сундук, внутри которого были **билеты на поезд в Хогвартс** для каждого участника, на которые были прикреплены цветные корешки для следующего задания;

в) на станции «Хогвартс» с помощью цветных корешков участники **искали спрятанные баночки определенных цветов**, внутри которых были разноцветные элементы, на которых был алфавит пляшущих человечков и

цветовая таблица. Задачей участников было с помощью них **расшифровать слово** для доступа к игре «квиддич»;

г) на станции «Квиддич» участникам нужно было **достать мяч со дна клетки**, используя палки. Для этого они слаженно работали в команде;

д) на станции «Кабинет Северуса» участники варили зелье «Феликс Фелицес», которое приносит удачу во всех делах, а также ставили **пошаговый химический опыт** «Зубная паста для слона».

е) на станции «Тайная комната» участников ожидало **сражение с чудищем**. Для этого они использовали **ключи**, которые получали на протяжении всех испытаний. С их помощью они написали **заклинание на песочнице с подсветкой** и таким образом победили чудище;

ж) в качестве приза на **последней станции «Большой зал»** они получили **волшебную ручку**, которая исполняла все добрые желания, если их ей написать.

Очень креативный квест, который позволяет погрузиться внутрь сказочного мира Гарри Поттера и стать активным участником событий. Подростки и молодежь любят проходить различные квесты, а Гарри Поттер – один из любимейших ими книжных циклов. Совместив два этих молодежных фаворита, получается очень удачное сочетание. Ведь многие хотели бы стать одним из героев книг о Гарри Поттере. А этот квест дает такую возможность.

Подобные квесты можно организовывать и по другим книгам цикла. И по другим популярным молодежным произведениям. Главное – включать в них различные задания и активности: задачи на логику, подвижные игры, эксперименты и опыты и т.д.

*Кайбелева, И. Тайные комнаты чародейства и магии
Волшебству быть! / И. Кайбелева // Библиотечное дело. –
2023. – № 14. – С. 42-44.*

9. Квест по сказке Э. Успенского «Вниз по волшебной реке» (Городская библиотека г. Минусинск)

В квесте было несколько тематических локаций:

а) «Канцелярия царя Макара», где участники составляли «царский указ» по всем правилам;

б) «Мастерская Василисы Премудрой», где участников ждал мастер-класс по ниткографии «Рисуем нитками»;

в) «Камера Кощея Бессмертного», где участники поиграли в логические игры «Злодейские загадки» и «Подбираем пару»;

г) «Читальня Бабы Яги», где участники искали лишнее предложение.

За каждое задание участники получали буквы, из которых в конце сложили название царства – «Тридцатое».

Данный квест был выбран нами для методического пособия как пример интересного квеста по мотивам сказки со знакомыми и любимыми всеми с детства «народными» сказочными персонажами – Кощеем Бессмертным, Бабой Ягой и Василисой Премудрой. Задания можно адаптировать под более старший возраст участников. Мастер-класс по ниткографии можно оставить как есть – это довольно редкая и интересная форма рукоделия.

10. Литературный час интерактивного чтения «Фабрика слов» (Астраханская областная детская библиотека)

Занятие основано на произведении «Фабрика слов» **Аньес де Лестрад**. Участники в ходе литературного часа выполняют ряд интересных активностей, основанных на сюжете книги:

а) перевоплощаются в персонажей книги, **вдумываются в смысл известных слов** (арбуз, небо, грусть, смех, река и др.), вслушиваются в их звучание, представляют их цвет, форму, вкус, запах;

б) **обсуждают, как должна выглядеть фабрика, выпускающая слова** (можно попросить ее нарисовать);

в) **обсуждают, какие слова стоят дороже всего и почему;**

г) **с разной интонацией произносят слова** «вишня», «пыль» и «стул»: утешая друга, показывая обиду, получая долгожданный подарок и т.п.. Делается **вывод: важнее не сами слова, а чувства, вкладываемые в них** (интонация, жесты, выражение глаз и т.п.);

д) после прочтения книги и окончания беседы участники ждет **игра**: они разбиваются на группы и за ограниченное время **ищут в тексте**, напечатанном на длинных полосках цветной бумаги, имитирующих ленты с конвейеров Фабрики слов, где пропущены пробелы, **определенные слова и составляют из них новые.**

е) **из всех составленных слов участники выбирают одно самое «стоящее», чтобы отправить его в подарок жителям этой волшебной страны.** Им нужно обосновать свой выбор.

Данная форма работы была выбрана нами для настоящего методического пособия, несмотря на то, что она предназначена для детей, так как данное произведение чрезвычайно интересно по содержанию и структуре напоминает «сказку для всех возрастов», наподобие «Маленького принца» своей глубокой философией и нравственным посылом. Считаем, что о данном произведении должно узнать как можно большее число людей, а занимательная игровая форма сделает это знакомство еще более увлекательным.

Менлебаева, Х., Панова, А. Приключения в стране слов / Х. Менлебаева, А. Панова // Библиотека. – 2022. – № 4. – С. 37-40.

11. Театр-картонка «Необыкновенные происшествия в домике Петсона» по книгам Свена Нурдквиста о приключениях старика Петсона и котенка Финдуса (Красноярская краевая детская библиотека)

Данный проект представляет собой цикл встреч, посвященных книгам Свена Нурдквиста о приключениях старика Петсона и котенка Финдуса. Место действия – домик Петсона – делается из картона и размещается на сцене или около. На большом экране на протяжении каждой встречи демонстрируется слайд-шоу по страницам книги. Так участники знакомятся с текстом и иллюстрациями. А на сцене в это время происходит само действие – разыгрывание сценок из произведения.

Примеры мероприятий:

а) История 1 – осенняя («О том, как Финдус нашелся»): представление интерактивное, зрители становятся участниками действия, отвечают на вопросы Финдуса, а в

конце они все вместе раскрашивают гигантскую напольную раскраску «Петсон, Финдус и друзья».

б) История 2 – праздничная («Именинный пирог или День Рождения Финдуса»): участники ищут в домике спрятанные предметы (палку, ключ от сарая, удочку и лестницу) для того, чтобы починить велосипед Петсона (по сюжету на нем он должен ехать за мукой для праздничного пирога в магазин, но у него спустило колесо). Затем Финдус вместе с участниками составляет рецепт именинного пирога. Полученные рецепты распечатываются и в конце встречи раздаются участникам. Затем у домика устраивается большой именинный хоровод, выносятся настоящий пирог, которым все угощаются. Во время чаепития может звучать музыка или даже идти концерт.

в) История 3 – новогодняя («Мастерская Деда Мороза в домике у Петсона»): задача участников – помочь в украшении домика к празднику: они одевают на ножки столов и стульев яркие новогодние носочки, из крашенных прищепок собирают большую разноцветную гирлянду и развешивают ее. За это Петсон дает им новогодние полумаски. Затем ребята вместе с Финдусом загадывают свое заветное желание. Оно оформляется на листочках, которые заворачиваются в снежки (вату), из которых складывается пирамида. Внутри помещается подсветка. После участники складывают фигурки Деда Мороза из коробок по группам, каждая собирает из заготовки отдельную его часть – голову, туловище, ноги, руки из заготовок и украшают мишурой и цветной бумагой. Затем собранные части собираются вместе и получается фигурка Деда Мороза. Заготовки они получают в локации Магазин «Коробки для Деда Мороза. Распродажа», выполняя задания

продавца. В конце участники получают сладкие подарки и смотрят праздничное шоу на сцене.

г) **Темы следующих встреч: история 4 – святочная** («Рождество в домике Петсона»); **история 5 – охранный** («Охота на лис, или как Петсон и Финдус спасали свой дом»); **история 6 – туристическая** («Идем в поход с Петсоном и Финдусом»); **история 7 – сельскохозяйственная** («Переполах в огороде Петсона»); **история 8 – прощальная** («Финдус и Петсон переезжают»).

Этот проект также рассчитан на детей, но выбран нами для данного методического пособия по ряду причин.

Во-первых, книги Свена Нурдквиста о приключениях старика Петсона и котенка Финдуса очень добрые и атмосферные, но о них мало кто знает. Персонажи чрезвычайно обаятельны, содержание захватывающее, книги прекрасно иллюстрированы. Кроме того, данные произведения могут ближе познакомить читателя с культурой Швеции, откуда родом писатель и его герои.

Во-вторых, театр-картонка – очень интересная и необычная форма. И организовать такой в библиотеке – большой труд, но он приносит свои плоды. Подростков и молодежь можно привлечь к его созданию: конструированию домика, моделированию персонажей, подготовке реквизита, продумыванию сценариев для встреч, не говоря уже о том, что они получают возможность сами стать артистами и примерить на себя образы главных героев.

Таким образом, можно адаптировать данную форму для работы с более взрослыми участниками – сделать их не зрителями, а волонтерами, помогающими организовывать эти волшебные мини-праздники для детей. А по ходу подготовки они будут знакомиться с этими замечательными книгами.

Дейнеко, И. Место действия – книга. Схема. Методика. Инструментарий / И. Дейнеко // Библиотека. – 2020. – № 11. – С. 63-68.

