



Разработка игровых и обучающих квестов в библиотеке

Презентационный семинар

Составитель: Гладкова П.О., главный
методист НМО СКДБ им. А.Е. Екимцева



Содержание



Определение и виды квеста



Драматургия квеста



Примеры и советы



Виды квестовых заданий



Литература

Определение квеста

Квест (*англ. quest — поиск, предмет поисков, поиск приключений*) — один из способов построения сюжета в произведениях литературы и в компьютерных играх, путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей.

далекие путешествия и походы. Особенно прекрасна лето природа и человек в кепке – шумит зелеными листьями лес, поспевают ягоды, расцветают самые удивительные цветы.

Ищите фразу, которая подскажет куда двигаться дальше

самое любимое время года. Оно заканчивается холодами и укулы. Летом можно радоваться солнцу и денькам, отправляться в путешествия и походы. Особенно прекрасна природа и человек в кепке – шумит зелеными листьями лес, поспевают ягоды, расцветают самые удивительные цветы.

Привет!
На улице лето и солнышко подает спрятали для вас тайник с подарком. Вам предстоит дружно найти его. Удачи!

Следующее место

1
2
3
4
5

Испытание паутиной
Д2 Г4 В3 Б2


Б
Ч
Ы
П
Х
З
Д
Ф
И
Т
Э
В
А
Р
Е
З
Г

Найдите верные высказывания и поставьте буквам место следующей

- ★ Самый длинный день
- ★ При температуре выше 40 градусов человек теряет около 1 литра
- ★ В Арктике не бывает лето
- ★ Лето – самое громовое время года
- ★ В жаркий летний день в Париже Эйфелева башня становится выше на 15 см
- ★ Слово «лето» произошло от «летать»

Перед вами секретный шифр. Чтобы понять его, нужно подставить букву, следующую по алфавиту за указанной в шифре.

МЯИГЗСД ЛЯЧЗМТ



Преимущества библиотечного квеста:

- привлекает внимание к деятельности учреждения;
- позволяет рассказать о книгах, хранящихся в фонде и используемых для выполнения заданий;
- способствует реализации различных видов деятельности в рамках одного мероприятия;
- изменяет привычные стереотипы массовой работы;
- проводится как в библиотеке, так и на прилегающей к ней территории;
- задания варьируются в зависимости от категории участников (дошкольники, подростки, юношество, родители) .



Значение квест-игр

- обучают умению планирования и прогнозирования;
- закладывают основы самоанализа;
- воспитывают навыки коллективного сотрудничества;
- развивают волевые качества и целеустремлённость;
- создают благоприятную эмоциональную среду, способствующую релаксации, снятию нервного и психологического напряжения;
- способствуют формированию творческой, физически здоровой личности с активной жизненной позицией.



Жанры квестов

с целью использования в библиотечной практике

Эскейп-рум. Команда игроков находится в закрытом помещении. Используя многочисленные подсказки и вспомогательные средства, которые необходимо найти, участники должны за ограниченное время выйти из помещения, в котором они заперты. Обычно на это дается всего один час.

Квест в реальности. В отличие от классического эскейпа здесь не обязательно искать выход. Игроки могут спасти Вселенную, защищать ее от посягательства темных сил. Квест в реальности – это развлекательная игра для команды из нескольких человек, проходящая в специально подготовленном помещении.



Жанры квестов

Живой квест. Это салонная детективная игра, перед участниками которой стоит общая цель – поиски преступника, раскрытие тайны. Каждый участник получает свою роль в этой игре, у него есть свои цели, иногда даже идущие вразрез с общей (например, восстановить справедливость или замести следы преступления), что обеспечивает разноплановость игры.

Квест-перформанс. Этот жанр подразумевает присутствие актеров, которые могут направлять игровой процесс в ту или иную сторону. Они могут помогать или, наоборот, мешать выполнять задания.

Экшн-игра или спортивный квест. В этом жанре всевозможные полосы препятствий, погони, силовые задания гармонично сочетаются с необходимостью решать логические задачи.

Морфеус квест. Все участники квеста играют с завязанными глазами. Здесь, как и в перформансе, присутствуют актеры и ведущий, которые помогают глубже вжиться в ситуацию.



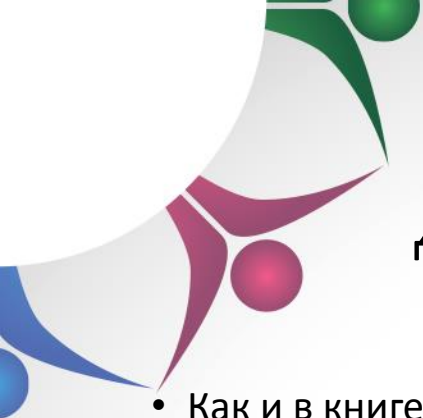
Технология организации квеста в библиотеке

1. Выбор идеи, темы квеста.
2. Разработка концепции игры, легенды. Сюжет квеста (легенда) объединяет задания, героев, определяет оформление помещений, в которых будет проходить квест.
3. Составление сценария, подготовка заданий. Сценарий объединяет сюжетными линиями точки, в которых выполняются задания. Игра может проходить с использованием элементов театрализации, в форме экскурсии, прохождения маршрута (в этом случае составляется маршрутный лист или карта).
4. Определение состава участников и инициативной группы. В инициативную группу могут входить активные читатели, волонтеры, сотрудники библиотеки, которые помогают в подготовке и проведении игры и становятся модераторами на точках прохождения квеста.
5. Подготовка общей карты игры. Составляется общая карта игры, проводится ее окончательная редакция.
6. Реклама квеста. Для рекламы квеста используются листовки, афиши, индивидуальные приглашения, анонсы на сайте, в социальных сетях, в СМИ.
7. Оформление помещений библиотеки или других пространств в соответствии с темой квеста.
8. Проведение игры.
9. Подведение итогов, награждение команд-победителей и активных участников.

По структуре сюжета квест бывает:

- *линейный* — вид квеста, в котором все задания выполняются последовательно, без пропусков. Команда не может приступить к следующему заданию, пока не будет выполнено предыдущее;
- *штурмовой* — вид квеста, в котором игроки сами определяют порядок выполнения действий;
- *кольцевой* — по сути, линейный квест, но для нескольких команд, стартующих из разных точек.

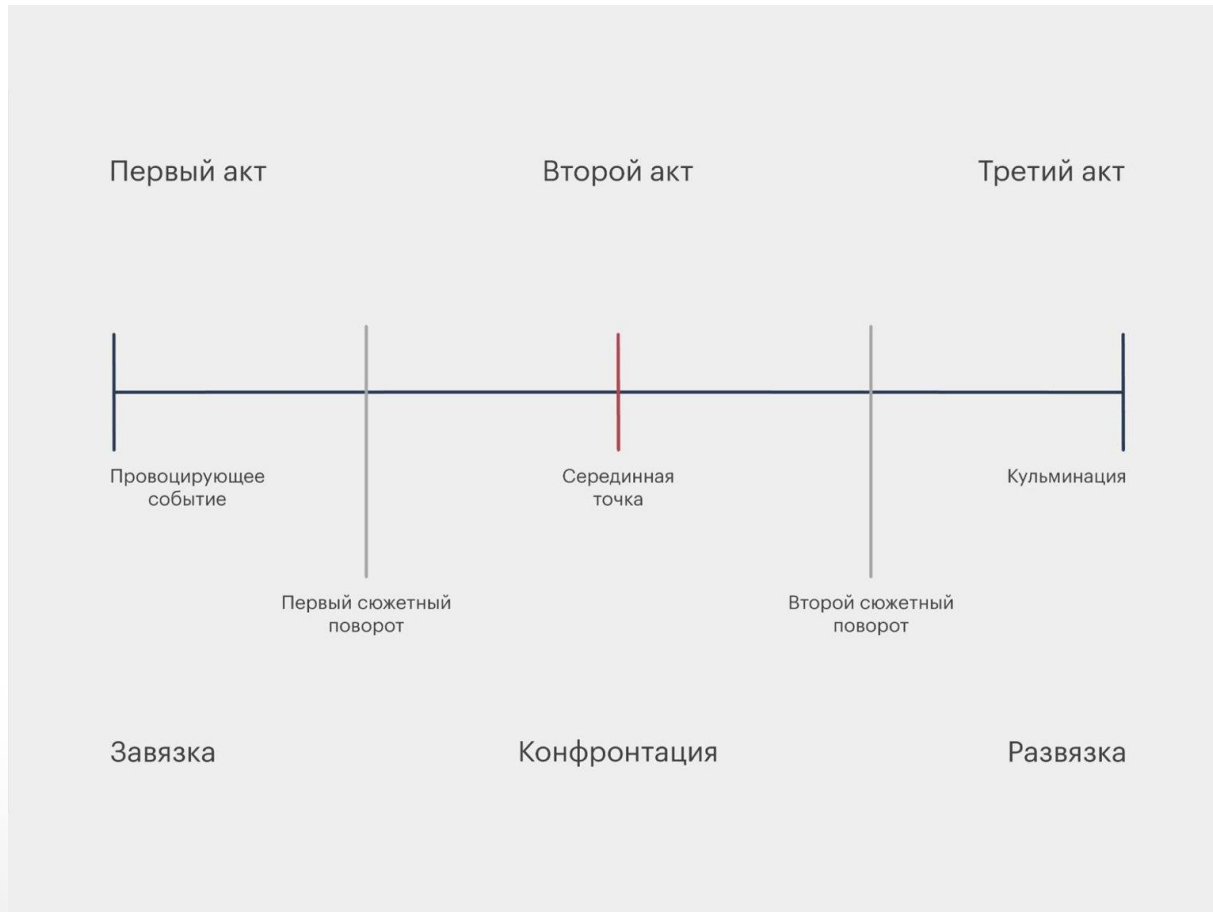




Драматургия библиотечного квеста

- Как и в книге-первоисточнике, у сюжета квеста есть экспозиция (некая информация, полученная участниками квеста до начала игры), завязка (событие, с которого начинается действие), основное действие (станции/точки и связанные с ними персонажи), кульминация (финальное испытание) и развязка (исход событий).
- Экспозиция – это рассказ о каких-либо событиях, которые произошли до начала игры и являются причиной развития сюжета. Экспозиция квеста не обязательно должна быть представлена на самом мероприятии. Это может быть информация, которую участники получают из рекламы квеста – странички в соцсетях, анонса на сайте библиотеки. Отсутствие экспозиции тоже может быть приемом. Например, в квесте ЦГБ им. Маркса (г. Новосибирск) «Лабиринты Страны Чудес» неожиданно появившийся Белый Кролик побуждает ничего не подозревающих участников следовать за ним, ничего при этом не объясняя.
- За экспозицией следует завязка – необходимый элемент любого сценария, начало действия. По сути это – мотивация к началу игры. В театрализованных квестах завязка сюжета может быть оформлена в виде открывающей сценки, после которой команды расходятся по точкам или движутся за одним из персонажей (в случае линейного квеста).
- При организации точек квеста необходимо учитывать два связанных друг с другом аспекта: характер персонажа и собственно само задание, а также их связь с темой и сюжетом квеста. Здесь нельзя допускать нарушений логики литературного мира, который вы создаете, иначе квест не будет выглядеть цельным.

Схема драматургии квеста





Структура веб-квеста

- *вступление*, где четко описаны главные роли участников (например, «Ты – детектив, пытающийся разгадать загадку таинственного происшествия»);
- *сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста*;
- *центральное задание*, результат которого должен быть четко определен (например, задана серия вопросов, на которые надо найти ответы, описана проблема, которую необходимо решить);
- *список информационных ресурсов*, необходимых для выполнения задания (он включает ссылки на ресурсы в Интернете, адреса веб-сайтов по теме и т. п.);
- *описание работы*, которую необходимо сделать каждому участнику при самостоятельном выполнении задания (этапы);
- *руководство к действиям* (как организовать и представить собранную информацию), которое может быть представлено в виде направляющих вопросов, организующих работу (например, связанных с определением временных рамок, рекомендациями по использованию электронных источников, предоставлением «заготовок» веб-страниц – во избежание технических трудностей при создании самостоятельных страничек как результата);
- *заключение*, в котором суммируется опыт, который получен участниками в результате прохождения веб-квеста.

Результатом веб-квеста может быть сайт, блог или страница в соцсети, на которых публикуются работы участников.

Фотоквест

Фотоквест – разновидность квеста, конечная цель которого заключается в том, чтобы сделать фотографии с соблюдением определенных условий. Участники фотоквеста могут соревноваться между собой поодиночке или командами. В процессе фотоквеста команды перемещаются между контрольными точками на карте, где им нужно выполнить задание (сделать фотографию с соблюдением определенных условий). Как правило, в фотоквесте оценивается скорость (нужно справиться с заданиями за максимально короткое время), точность выполнения заданий, художественность и оригинальность полученных фотографий.

Различается несколько видов фотоквеста по способу передвижения между контрольными точками: пеший; велосипедный; автомобильный.



Динамика квеста

Динамика - это своевременная смена различных по напряженности темпов игры. Чтобы постоянно поддерживать высокий уровень увлеченности людей в игре, нужно чередовать высокий темп игры (загадки на скорость, реакцию) со спокойными моментами, когда игроки могут решать логические загадки или изучать окружение и документы. Хорошо известно, что предвкушение чего-то сильней воплощенной действительности.



Универсальная схема динамики квеста:

1. Спокойный темп - изучение, локация, проникновение атмосферой локации.
2. Напряженный короткий момент – какое-либо непродолжительное действие.
3. Спокойный темп - решение загадок, подготовка к большому действию.
4. Динамичный и напряженно нарастающий финал.

Атмосферность квеста

- **Атмосферность** — продуманная смесь из сценария, декораций, спецэффектов и многих других немаловажных деталей обстановки. Атмосферность - это степень эмоционального заряда, который получает человек, находясь в квесте. В большей части на это влияют декорации и звуковое сопровождение.
- Атмосферность будет складываться из комплекса: визуальный вид, звук, запахи, свет, и др.



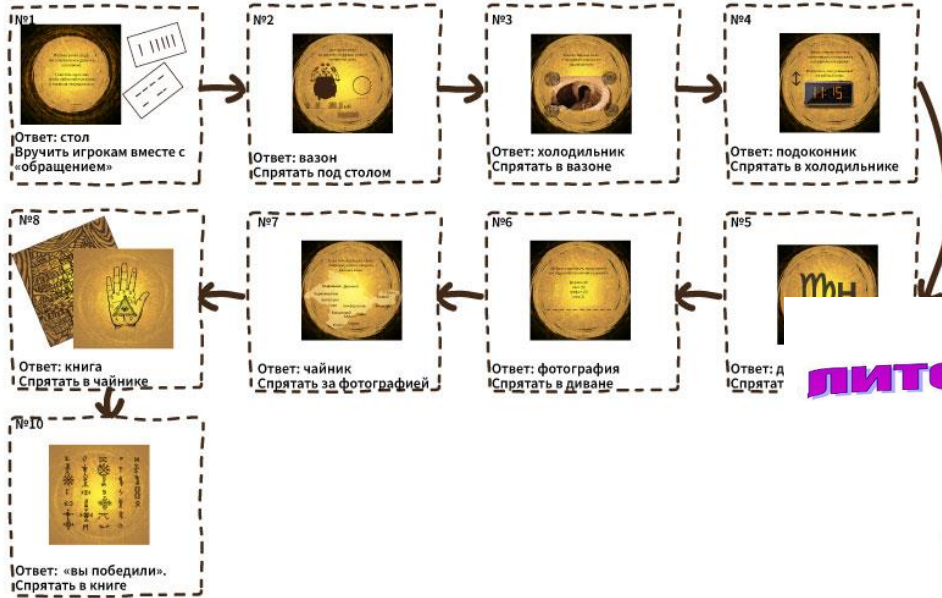


Примеры оформления игрового маршрута

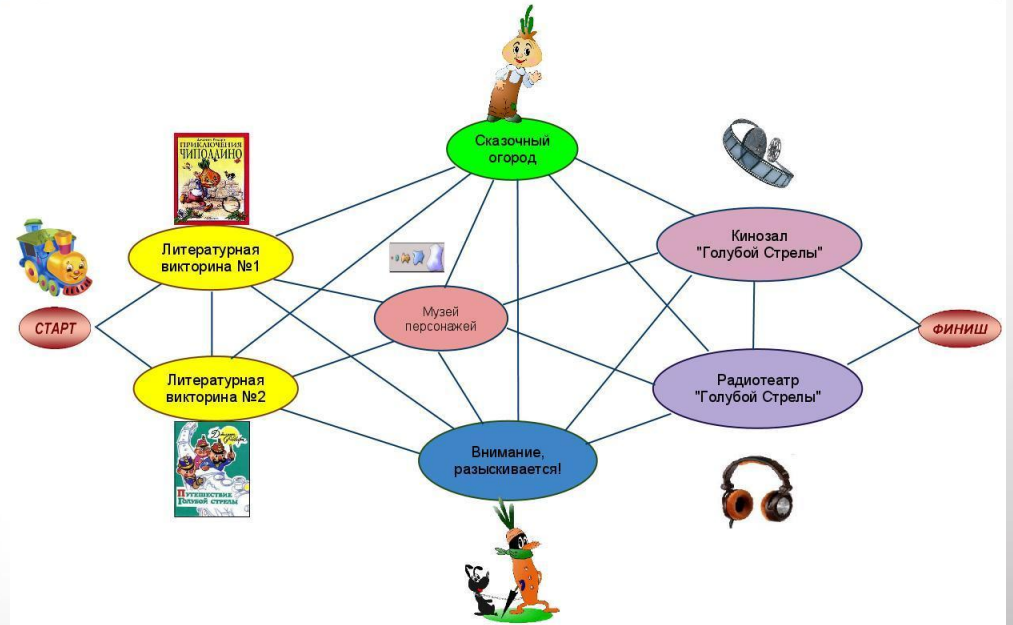
- Маршрутный лист - загадки, кроссворды, закодированное слово, ребусы, которые станут подсказкой в поиске того места, куда следует отправиться.
- «Волшебный клубок» - к нити прикреплены записки с названием пунктов следования.
- «Карта» - изображение маршрута в форме схемы.
- «Волшебный экран» — планшет, на котором размещены фотографии мест, куда должны переместиться ребята.
- «Следы» - пройти от одного задания к другому можно по нарисованным стрелочкам или приклеенным следам. Получить право на передвижение можно, разгадав загадку или ответив на вопрос, который написан, например, на лепестках ромашки.
- «Тайник» - капсула с подсказкой может спрятаться в одном из воздушных шариков или в ёмкости с песком, крупой, водой. Можно рассмотреть и выбрать другой вариант тайника, например: заморозить в кубике льда; написать «секретное письмо» — ребёнок зарисовывает чистый лист бумаги цветным карандашом и с удивлением обнаруживает зашифрованное сообщение в виде изображения, выполненного восковой свечой или белым восковым мелком.

Маршруты квеста

Схема квеста (пример)



Маршрутный лист литературного путешествия



Экологический квест

- собираем природный материал и делаем поделки;
- вспоминаем главные экологические угрозы мира;
- придумываем способы борьбы с ними;
- собираем мусор на территории;
- эстафеты: спасаем «животных» из загрязнённых районов, «ликвидируем вредные отходы» (бросаем мячи в обручи или кольца), «собираем разлившуюся нефть» (круг детей не даёт вырваться, «вытечь» частицам нефти – это 5–7 детей внутри круга).



Мульти-квест




- называем любимые мультфильмы с участием животных, мультики про игрушки, мультфильмы про детей, старые мультики;
- угадываем, из какого мультика песня, и танцуем под неё;
- ищем по территории развешанные в секретных местах портреты мультгероев;
- собираем по буквам на территории здания название известного мультика;
- бегаем наперегонки в сапогах-сорокоходах 45-го размера;
- становимся мультяшным оркестром: вспоминаем, кто на чём играл в мультфильмах, создаем себе инструменты и репетируем как можно громче.

Шпионский квест


- пропала какая-то вещь (картина из кабинета директора, ящик с конфетами из столовой), нужно разыскать «вора» (взрослого сообщника) по уликам;
- учимся быть детективами, вспоминаем шпионские умения, фильмы и книги про сыщиков и детективов;
- ищем улики, собираем доказательства, обследуем территорию, опрашиваем свидетелей;
- репетируем разные виды погони за преступником: бегом, ползком, на велосипедах, кувырками;
- вычисляем «вора», «выпытываем» у него подсказку, где спрятана вещь и находим её.






Советы по подготовке квеста

- Постройте игру так, чтобы она была событийной, чтобы в ней постоянно менялись задания в рамках достижения единой цели.
- Ответьте для себя на вопросы: нужно ли участникам мыслить логически или достаточно просто сработать вместе как слаженная команда, нужно ли выявить лидера или проявлять навыки командообразования? Разработайте инструкцию к игре, где сформулируйте правила и ограничения, которые должны знать участники.
- Продумайте форму и формулировку разных уровней подсказок, где должна находиться каждая подсказка и что в ней должно быть написано.



Советы по подготовке квеста

- Выстройте начало и финал квеста, придумайте церемонию награждения и раздачи заданий, а также старта всей игры.
- На промежуточных заданиях рекомендуется придумать ритуальные моменты поддержки участников, мотивацию продолжать игру.
- Какой образ примет весь квест?
- Как что работает?
- Какова логика перехода от одного задания к другому и как визуально это выражено?
- Какие предметы и трофеи получают участники, куда их складывают и как поступают с ними по окончании квеста?



Советы по подготовке квеста

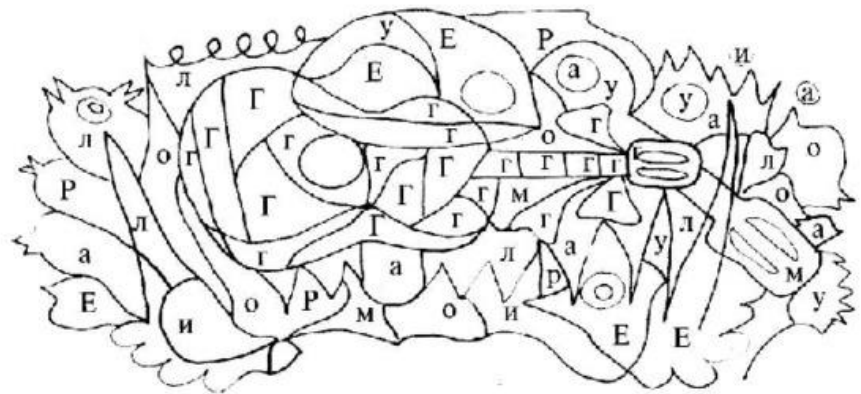
- Уровней игры должно быть достаточно для играющих – не слишком мало и не слишком много. Ориентируйтесь на их опыт и возраст – от 5 до 12 этапов и от 5 до 10 минут на этап.
- Общее время квеста рекомендуется до 3 часов, опять-таки в зависимости от опыта и возраста участников.
- Можно установить дресс-код игры: футболка, джинсы, кепка в одном стиле или какой-нибудь атрибут помогут создать соответствующую атмосферу.
- Продумайте место проведения квеста, так как оформление имеет большое значение. При этом элементы оформления могут содержать подсказки.
- При проведении квеста на открытом воздухе тщательно осмотрите все особенности территории. При этом можно использовать составленную карту, чтобы ограничить передвижение по территории и определить игровые точки. Следует учитывать погодные условия, чтобы вовремя заменить задание или реквизит.

Словесно-буквенные задания

Нужно правильно вписать ответы (слова и буквы) в нужные клеточки. В результате, в выделенных клеточках появится ключевое слово, которое и приведет игроков к следующему заданию. К подобным заданиям можно отнести:

- кроссворды
- графические кроссворды
- чайнворды

Найди и раскрась только буквы “Г”, какой предмет тут спрятан?



«Простые задания»

Ключевое слово загадывается либо загадкой, либо шарадой, либо же вопросом на эрудицию или специфические знания. Вот пример известной шарады:

Начало - голос птицы,

Конец на дне пруда.

А целое в музее

Найдешь ты без труда.

- Ответ: КАР+ТИНА=КАРТИНА



Этот предмет обихода сумел
применить в качестве оружия
гениальный изобретатель
древности — Архимед.
Во время Пунической войны он
использовал множество этих
предметов, чтобы сжечь римский
флот, который осаждал Сиракузы.
Сначала они просто ослепляли
экипаж, но вскоре произошло
невероятное — передовые
корабли римлян начали
вспыхивать один за одним.

Ребусы и головоломки

«Ребусы»

Чаще всего ребус представляет собой сочетание картинок, букв и цифр. Задача состоит в том, чтобы в правильном порядке записать названия этих изображений и затем расшифровать ключевое слово или фразу.

«Логические головоломки»



С А
1 2 3 4 5 6 7



Филворды

- В филворде можно загадать слово, раскидав его буквы среди ложных букв. При этом все ложные буквы будут повторяющимися, а буквы ключевого слова будут встречаться лишь раз. В таком случае, задание должно быть сформулировано так: вычеркните все повторяющиеся буквы, а из оставшихся составьте слово.
- Филворд может представлять собой пересечение множества слов, которые по заданию нужно будет найти и вычеркнуть. А из оставшихся букв должно получиться ключевое слово.
- Можно спрятать среди ложных букв три или четыре слова, которые вместе бы давали намек на нужное вам ключевое слово. Например, на буквенном поле спрятаны слова: суп, крышка, кухня. Связывающее их слово будет кастрюля. В нем и нужно прятать следующую головоломку или же финальный приз.



Найти отличия или лишний предмет

Задания отлично подходят для детского квеста, когда дети еще не могут читать. В задании найти лишний предмет среди игрушек Новогодней ёлки можно спрятать вазу или же любую другую нелепую вещь. Там и организовать очередной тайник. Если же в задании нужно найти отличия, то игрокам даётся две картинки, на одной из которых нужно предусмотреть «ключевое» отличие.

«Найти предмет без пары»

Как и предыдущие задания отлично подходят для детей. На карточке изображаются в хаотичном порядке разнообразные предметы со своими логическими парами. Например: кисть - краски, телевизор - антенна, спичка - огонь и т.д. Один предмет задумываем без пары, он и будет ключевым.

У каждого из этих предметов есть смысловая пара, кроме одного. Что это за предмет?



Лабиринты

- Можно использовать двумя способами. В первом случае лабиринт будет представлять собой обычную головоломку с несколькими выходами. У каждого выхода должен быть размещен какой-то предмет. У единственно правильного выхода размещается предмет, задуманный в схеме квеста.
- Второй вариант применения более интересен для взрослых и детей, умеющих читать. На дорожках лабиринта разбрасываются буквы таким образом, что, только пройдя по правильному пути, можно будет прочитать ключевое слово.



Логические цепочки

- Для детей можно использовать логические цепочки с перечислением повторяющихся предметов.
- Для взрослых и детей, дружащих с математикой, можно придумать различные цепочки с числовыми закономерностями. Пропущенные в них числа должны соответствовать порядковому номеру букв в алфавите. Буквы загадываются именно с нужного вам ключевого слова.



Задания со сбором букв

Смысл заданий в том, чтобы собрать нужные буквы для составления ключевого слова. Придумать тут можно массу вариантов.

- Например, буквы слова можно хаотично разместить на любой картинке, желательно тематической направленности. Тут же представить ряд маленьких фрагментов этой же картинки. Каждый фрагмент при этом должен соответствовать месту расположения одной из букв ключевого слова.
- Сбор букв можно задумать и в таблице на пересечении, например, названия стран и городов, которые в них находятся. Такую головоломку можно сделать на любую тему: литература, география, спорт, искусство. Именно она поможет учесть в игре увлечения и интересы игроков.

Вычеркни все ласковые слова из списка справа, а из оставшихся букв составь слово-отгадку.

М	У	Д	Р	А	Я	А
З	М	Я	Я	А	Р	О
А	И	Р	О	Н	О	Г
Б	Л	О	Д	С	Д	А
О	А	Б	Н	Е	Ж	Я
Т	Я	Р	А	Д	Н	М
Л	Ю	Б	Я	У	А	Я
И	В	А	Я	Ч	Л	И

нежная
заботливая
родная
дорогая
милая
добрая
чудесная
мудрая



□ □ □ □ □ □ □ □

Ответ: _____

Шифры

- Без этого классического приема не обходится сейчас практически ни один квест. Ключевое слово шифруется фигурами, пиктограммами, цветочками, снежинками, в общем, любыми соответствующими тематике игры значками. Используя алфавит, где каждому знаку соответствует буква, игроки должны прочитать послание, загадку или просто ключевое слово.

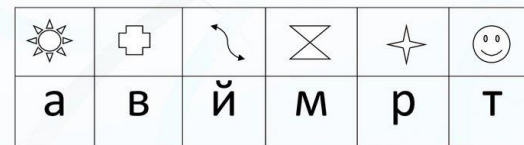
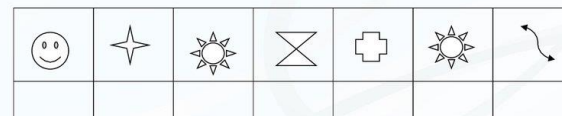
«Секретная» сказка

Буквы	А	Б	В	Г	Д	Е	Ё	Ж	З
Их шифр	1	2	3	4	5	6	7	8	9

Жили – были 565 и 2121. Во дворе у них жили 78 и 8121. Приходит однажды 2121 и взволнованно говорит:
- «2651! Я вижу только 681. Ты не знаешь, 456 8121?»
565 отвечает: «51, знаю. Она 3 3196».
- «Но там 86 была морская 936951! 456 она?»
«Я подарил 67 внучке 196»



«Расшифруй слово»



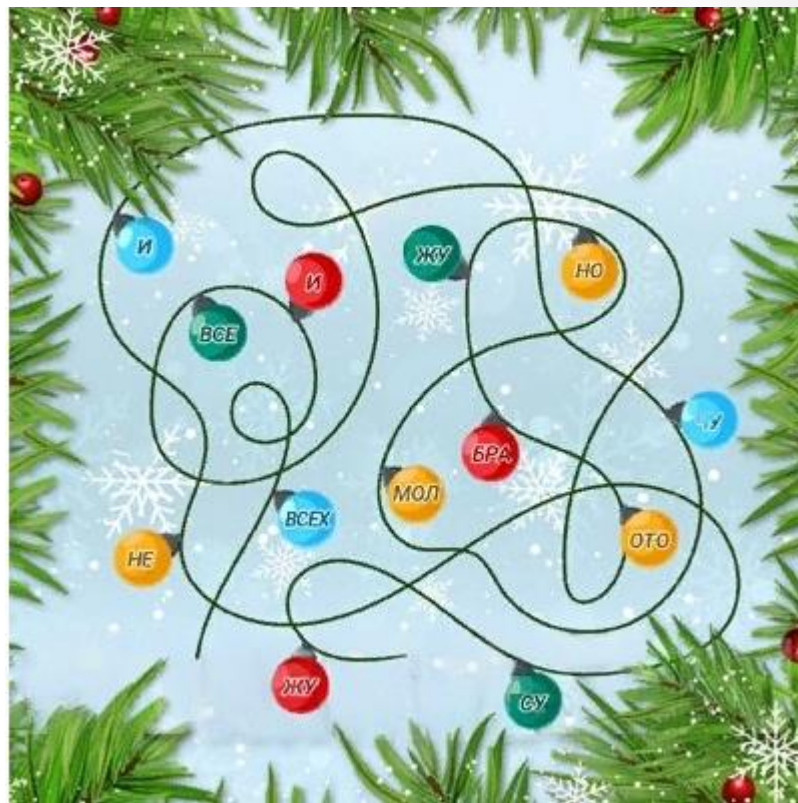


Особые задания с тайными надписями

- Это самые занимательные задания для квеста. К ним можно отнести задания с использованием симпатических чернил или применения каких-либо манипуляций для проявления послания на бумаге. Чернилами, которые после высыхания становятся невидимыми, а при нагревании проявляются, могут послужить: молоко, лимонный сок, крахмальный раствор.
- Проявить тайную надпись можно и другими способами. Например, нужно взять два листа бумаги, положить их один на другой и написать на верхнем листе послание, сильно нажимая на карандаш. На нижнем листе на первый взгляд надпись не видна, но если взять карандаш и закрасить его, то продавленная надпись проявится.
- Похож принцип действия и у такого задания: на листе бумаги написать слово, послание или же нарисовать рисунок бесцветной восковой свечкой. Если потом закрасить лист карандашом, то тайное изображение проявится, так как останется белым.
- Интересное задание для детского квеста - послание, которое можно прочитать только с помощью зеркала. На листе нужно написать загадку или фразу в зеркальном отражении. Получив такое задание, игроки должны догадаться применить зеркало и прочитать текст.

Как соединить загадку и головоломку

Простота использования загадок для квеста заключается в том, что их особо и не нужно как-то адаптировать, потому что ответ на загадку – это, как правило, и есть название какого-либо предмета. Вы можете добавить в квест загадку в «чистом» виде, т.е. просто карточка с текстом загадки. Игрок ее нашел, прочитал, ответил и побежал дальше. А что если загадку зашифровать? То есть игрок находит не текст загадки, а некий шифр или головоломку, в которой зашифрован текст загадки. У вас получится задание, по сути состоящее из двух этапов: первый – решить головоломку или шифр и получить текст загадки, а затем второй – отгадать саму загадку.



Шпионская загадка

Шпиону необходимо проникнуть на одну вечеринку. Пропуском внутрь служит слово-пароль. Шпион спрятался неподалёку от входа и прислушался.

На вопрос охранника «Двадцать два?» первый гость ответил «Одиннадцать!» — его пустили. Следующий гость на вопрос «Двадцать восемь?» ответил «Четырнадцать!» — его тоже пропустили.



«Всего-то!» подумал агент, и на вопрос охранника «Сорок два?» смело ответил «Двадцать один!». Его тут же прогнали.

Что должен был ответить шпион, чтобы попасть внутрь?

Задания - эксперименты

Позволяют расширять представление детей об объектах неживой природы - воздухе, песке, воде, свете; закреплять знания о свойствах песка (сыпучесть, рыхлость), воды (прозрачная, без запаха, льется, имеет вес, принимает форму сосуда, в который она налита); воздуха путем экспериментальной деятельности. Задания-эксперименты помогают использовать полученные знания на практике, развивать внимание, мышление, умение устанавливать причинно- следственные связи.





Литература

- Библиоквест: секреты успеха: методические рекомендации по организации квест-игры в библиотеке / Курганская областная универсальная научная библиотека им. А.К. Югова, Отдел прогнозирования и развития библиотечного дела, Отдел информационно-библиографического обслуживания ; составители: И.Г. Гайнуллина, И.В. Кораблёва, Е.А. Томилова; ответственный за выпуск Н. А. Катайцева. – Курган, 2019. – 68 с.
- Играем КВЕСТ в библиотеке: методические рекомендации по проведению библиотечного квеста / БУКОО «Библиотека им. М.М. Пришвина»; составитель А. Г. Ноготкова. – Орёл, 2021. – 32 с.
- Использование квест-игры на уроках технологии и во внеурочной деятельности в условиях реализации ФГОС ООО / Сост. Аверкова М.А. – Пенза, 2019. – 83 с.
- Как провести квест в библиотеке / сост. В.А. Никулина. – Пенза: ГКУК «Пензенская областная библиотека для детей и юношества», 2019. – 40 с.
- Квест как технология интерактивного обучения в естественнонаучном образовании детей: Методические рекомендации / Автор-сост. О.Ю. Писнова. – Воркута, 2018. – 47 с.



Литература

- Квест-технология в образовательном учреждении. – URL: https://www.informio.ru/files/main/documents/2020/03/Kvest_tehnologija_v_obrazovateln.pdf (дата обращения: 11.04.2023). – Текст: электронный.
- Квесты в библиотеке: технология подготовки и проведения: методическая консультация / Красноярская краевая молодежная библиотека; составитель Г. И. Стыцук ; ответственный за выпуск О.С. Григорьева. – Красноярск, 2020. – 12 с. – Текст: непосредственный.
- Квесты для младших школьников. Методическая разработка / Ленинградская областная детская библиотека; сост. С.С. Леонтьева. – Санкт-Петербург, 2017. – 44 с.: ил.
- Рубачева Е.Б., Шадхан Д.И., Кононенко А.А. Сборник тематических квестов для учащихся 1-х - 9-х классов. Методическое пособие для педагогов-организаторов и заведующих культурно-досуговыми отделами — СПб.: ГБУ ДО Дворец творчества «У Вознесенского моста», 2019. — 42 с.
- Создаем приключение с чистого листа: методические рекомендации по организации квестов в учреждениях культуры / ГБУК НСО НОЮБ; сост. М.С. Костина. – Новосибирск: ГБУК НСО НОЮБ, 2019. – 26 с.



Будьте готовы к неожиданностям!

На родительском собрании в школе говорили про Новый год. Обсуждали разные варианты. Устроить просто чаепитие или придумать что-то более интересное. Кто-то вспомнил, как несколько лет назад они с родителями устроили детям новогодний квест. Идея простая. Дед Мороз с мешком подарков по дороге к детям заблудился. И нужно его под руководством Снегурочки найти. Для чего в разных, совершенно неожиданных местах, оставлены конверты с заданиями, выполняя которые, дети постепенно приближаются к разгадке...

И вот толпа оголтелых детишек, возбужденно галдя, носится по окрестностям, от задания к заданию. На кону мешок подарков! Родители за ними уже не поспевают, Снегурочка отстала тоже. Вечер, частный сектор, пустые улицы... И тут навстречу этому сумасшедшему пчелиному рою попадает неучтенный сценарием милиционер. Коллективный детский разум могуч. Дети с криком: «Дяденька милиционер! Дяденька милиционер!» — окружает сотрудника силовых ведомств.

— Дяденька милиционер, вы тут Деда Мороза с мешком подарков не видели?!
Обрадованный, что карательный детский отряд сегодня вышел не по его душу, милиционер утирает холодный пот и показывает назад:

— Видел! Вон там, за углом. Только что!

Толпа с криком: «Урррра!!!» — несется за угол.

Никакого Деда Мороза за углом конечно же нет. Зато есть огромный красный мешок, полный подарков. Задание выполнено!

И вот, стоят родители, а навстречу им по улице с криком и улюлюканьем мчится толпа, волоча за собой огромный мешок. А следом несётся мужик с бородой в красном халате нараспашку и надрывно орёт:

— Стой!!! Стой, кому говорю!!! Я не ваш Дед Мороз!!!