



## В Центральной городской библиотеке прошел литературный квест



**Дата:** 31.03.2016

**Автор:** Ольга Колпикова

**Сфера деятельности:** Культура

**Районы:** Октябрьский район

**Количество просмотров:** 131

В Центральной городской библиотеке прошла литературная квест-игра «Кино в книжном пространстве». Ее участниками стали первокурсники Башкирского института социальных технологий.

Главная цель квеста – поиск «Послания читателю», спрятанного в стенах библиотеки. Поделившись на две команды и получив напутствующие

пожелания, участникам нужно было выдержать испытания, показав свои знания по художественной литературе и отечественной кинематографии.

Оформленный по теме квеста вестибюль библиотеки, в этот день ожила. Красочный видеоряд отечественных фильмов сопровождал весь ход игры. На протяжении мероприятия звучали знакомые и всеми любимые песни, которые прекрасно заполняли паузы, в то время, когда ребята размышляли над ответами к загадкам. Оформленная книжная выставка «Кино – это особый мир», представляла художественную литературу, по которой были сняты отечественные фильмы.

Команды с воодушевлением выполняли задания, показывали широту своего кругозора, умение выходить из сложных ситуаций, и просто радоваться за себя и своих друзей.

Ребята активно отвечали на вопросы викторины, которая была составлена по таким произведениям, как «Мастер и Маргарита» М. Булгакова, «Идиот» Ф. Достоевского, «Ночной дозор» С. Лукьяненко, «Метро 2033» Д. Глуховского и другим произведениям классической, советской и современной литературы, которые также были экранизированы на отечественном телекране. Данные книги им предстояло найти самим, пользуясь каталогами, ящиками для хранения газет и журналов, а также фондом библиотеки.

Используя зашифрованные ключи-подсказки, ребята приближались к конечной цели. Интересным заданием было разгадать «перевертыш», относящийся к периодической печати; узнать киногероев и правильно отнести их к соответствующим фильмам.

Успешно пройдя многочисленные испытания и разгадав кодовое слово, команды получили ключ от загадочного сундука, который подвел их к заключительной части квест-игры – видеозагадке, включающей в себя красочную презентацию.

Ребята не заставили долго ждать, с успехом справившись с последней задачкой, разгадав послание «Читай кино». Под этим призывом квест-игра была пройдена. Послание, зашифрованное в игре, плавно подвело их к теме предстоящей Всероссийской акции «Библионочь–2016», куда, соответственно, студенты были приглашены.

<http://ufacity.info/press/news/219515.html>