



МИНИСТЕРСТВО ИСКУССТВА  
И КУЛЬТУРНОЙ ПОЛИТИКИ  
УЛЬЯНОВСКОЙ ОБЛАСТИ



Публичное государственное учреждение культуры  
«Культурно-просветительский центр «Аксаков»

# БИБЛИО-КВЕСТ:

Библио-квест:

увлекательный поиск  
и незабываемые впечатления

Консультация

Составитель В. В. Мельник

Ответственный за выпуск: Н. В. Неверова  
Редактор, дизайнер: Л. В. Папета

ОГБУК «Ульяновская  
областная библиотека  
для детей и юношества  
имени С. Т. Аксакова»

432017, г. Ульяновск,

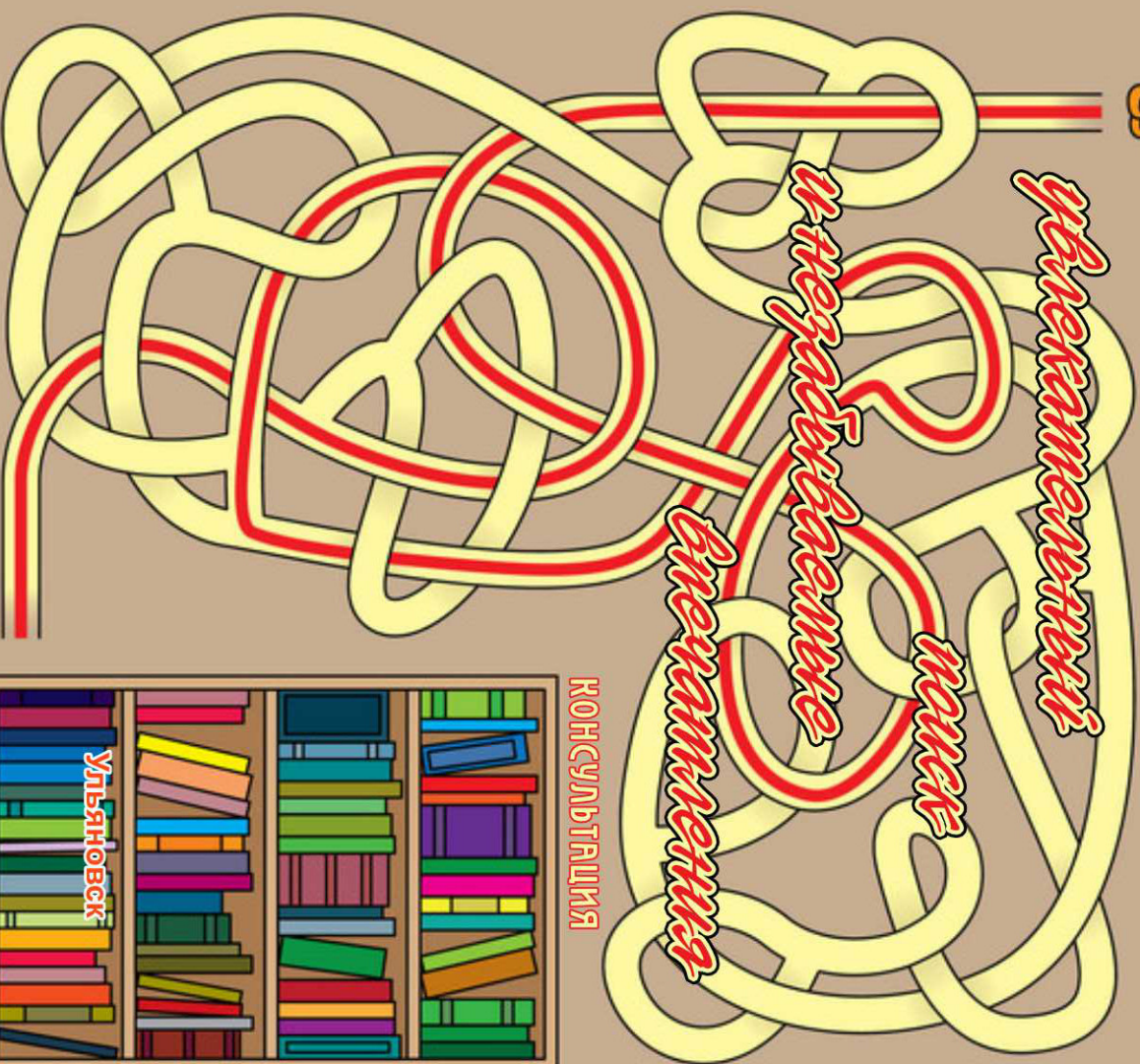
ул. Минаева, 48.

Телефон: 58-75-77.

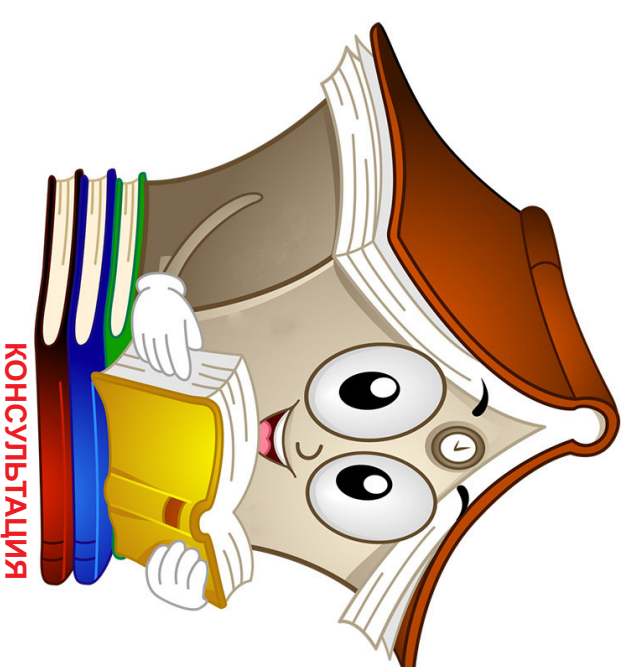
E-mail: [uobdu@uandex.ru](mailto:uobdu@uandex.ru)

Сайт библиотеки:

[www.aksakovka.ru](http://www.aksakovka.ru)



# **БИБЛИО-КВЕСТ:** *увлекательный поиск* *и незабываемые впечатления*



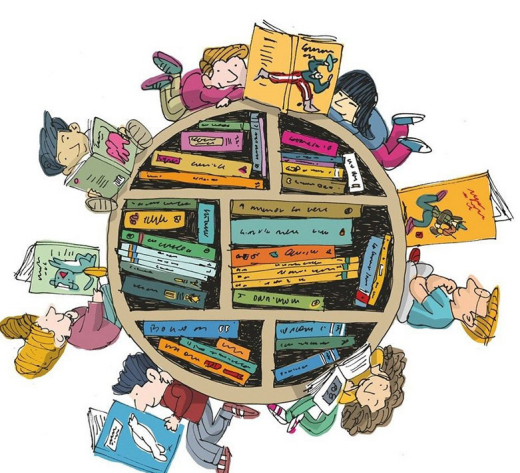
Ульяновск  
2023

## От составителя

Деятельность библиотек в современных условиях должна соответствовать креативности мышления молодого поколения. Библиотеки, наряду с традиционными, начали активно использовать новые интерактивные формы работы с читателями. В них меняются взаимодействие библиотекаря и читателя. Активность библиотечного работника уступает место активности читателей, и задачей библиотекаря становится создание условий для их инициативы.

Специалисты библиотек понимают, что библиотека только тогда будет интересна молодежи, когда будет внедрять в практику инновационные, интерактивные формы. Именно поэтому, находясь в постоянном поиске новых форм массовой работы с подростками, библиотеки всё чаще обращаются к так называемым квестам, квест-играм или библио-квестам. Однако не все специалисты библиотек владеют методикой подготовки квестов, поэтому на профессиональных мероприятиях часто звучат вопросы, как организовать и провести квест.

Методическая консультация адресована специалистам библиотек, педагогам в помощь организации и проведения квест-игры в библиотеке. В консультации раскрыто понятие «квест», отражены жанры и виды квестов, даны методические рекомендации по организации и проведению квестов в библиотеке, освещена технология подготовки квеста, приведены ссылки на конкретные примеры квестов из опыта работы российских библиотек.



Библио-квест: увлекательный поиск и незабываемые впечатления.  
Консультация / составитель В. В. Мельник ; ОГБУК «Ульяновская областная библиотека для детей и юношества имени С. Т. Аксакова». – Ульяновск, 2023. – 20 с.



## Вступление

Среди наиболее актуальных вопросов, которые стоят сегодня перед детской библиотекой, одним из самых спорных и трудных является вопрос о привлечении читателей из числа подростков и юношества. Подростковый возраст определяет весьма скептическое отношение этой группы ко всему, что предлагают им библиотекари. Особенно это касается массовых мероприятий: банальные викторины и конкурсы быстро «приедаются», современных детей трудно чем-либо удивить. Традиционные формы библиотечной работы с современными подростками не всегда эффективны и привлекательны, поскольку подростки – это совершенно особая категория читателей, им свойственно стремление к постоянным переменам, новым впечатлениям, сильными эмоциям.

Что мы можем им предложить? Предлагаемая форма должна быть увлекательной, и познавательной, содержать элементы соревнования, возможность творчески проявить себя, работать индивидуально и в команде, иначе говоря, быть одновременно предельно разнообразной и целостной. Этим критериям в полной мере отвечает так называемый «квест» или «игра-поиск».

Для начала определимся с сущностью понятия «квест» и его основными разновидностями. Слово «квест» является заимствованным из английского языка, где «quest» означает «поиск» или «предмет поиска». Первоначально это понятие использовалось в английском языке в литературе и обозначало один из способов построения сюжета – путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей. Переключаясь в игры, термин «квест» немного изменил свой смысл, прошёл долгий путь, но сохранил основные признаки: движение к определенной цели через преодоление препятствий.

В настоящее время квестами называют компьютерные игры-«броадлики», имеющие сложные разветвлённые сюжеты, или же игры, в которых игроки выполняют определённые задания для достижения главной цели игры.

Библиотечный или литературный квест (литературное квест-ориентирование) – это один из вариантов игры-поиска, столь популярной в наше время в молодежной среде. Квест похож на игру по станциям, но имеет свои отличительные особенности. В первом случае ребятам открыто говорят, куда идти (или выдают карту), во втором –

ребятам выдаётся задание, выполнив которое, они должны понять, куда следовать дальше. Квест совмещает в себе как элементы мозгового штурма, так и игры.

Как правило, библиотечный квест – игра для нескольких человек, основанная на одном или нескольких художественных произведениях, имеющая сценарий, маршрут и определённые правила.

Цель библиотечного квеста – продвижение книги и чтения в молодёжной среде креативными средствами. Если вам удастся разработать цельный сценарий квеста и успешно его провести, библиотека перестанет казаться молодежи запутанным лабиринтом, а книги – забытыми артефактами.

### Ведь, библио-квесты – это:

- \* новая форма работы библиотек с подростками и молодёжью;
- \* интеллектуальная командная игра;
- \* отличный способ провести свободное время в кругу друзей и сверстников;
- \* возможность проявить себя, навыки командной работы в условиях необходимости принятия быстрых и правильных решений;

### ЦЕЛИ:

- \* увлекательное путешествие по разным остановкам к ГЛАВНОЙ ЦЕЛИ;
- \* полезные знания и незабываемые впечатления;
- \* приятные воспоминания и эмоции, связанные с библиотекой.



## Разновидности квестов

**Веб-квест** – новая форма квеста: сайт в интернете, с которым ратботаю читатели, выполняя ту или иную задачу. Квест охватывает отдельную проблему (например, нравственного выбора), область знания (например, астрономию), книгу, серию книг или объединяет несколько направлений. Веб-квесты проводятся как кратковременная акция (конкурс) или на долговременной основе.

**Головоломки.** Смысл этого подвида квестов – сбор предметов и их использование. Также могут понадобиться исследование, чтение оставленных случайных сообщений и сборка различных (нередко абсурдных) как по виду, так и по функциональности) механизмов.

**Живой квест** – салонная детективная игра на 10–30 человек с интригующим сюжетом и простыми правилами, проходящая в кафе, дома и т. п. Каждый игрок получает маленький буклет с описанием своего персонажа – например, владельца фабрики, 9 режиссёра фильма или известной актрисы – и становится одним из героев детективного сюжета. В процессе игры он действует от имени своего персонажа и руководствуется целями, указанными в буклете. В таком квесте цели у всех разные: кто-то хочет найти убийцу, кто-то – заработать больше денег; кому-то выгодно, чтобы убийцу не нашли; кто-то пытается воспользоваться обстоятельствами и повернуть всё в свою пользу. В ходе игры можно как собираться вместе, обсуждая различные версии произошедшего, так и обмениваться своими догадками с теми, кому игрок доверяет и считает союзниками. Здесь самое ценное – это информация. Чем её больше у игрока, тем проще ему будет найти преступника и выполнить стоящие перед ним задачи.

**Квест в реальности** – развлекательная игра для команды из нескольких человек, в специально подготовленном помещении. Для его прохождения необходимо применять логику, ловкость, координацию, умение работать в команде.

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

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

**Приключенческий боевик** – наиболее популярная разновидность приключенческих игр, сочетающая в себе выполнение задач, осно-

ванных на реакции и рефлексях игрока, с решением головоломок, традиционных для игр в жанре квеста.

**Современные приключенческие игры.** Отказ от сложных головоломок и долгих раздумий в пользу быстро сменяющихся действий. Отличительная черта данного направления – атмосферность, заставляющая игрока погрузиться с головой во вселенную игры, будь то таинственный дом, готный ужасов, заброшенная научная лаборатория или город-призрак.

**Хоррор-квест** – это «страшный» квест. Хоррор (от английского «horror») в переводе означает «ужас». Хоррор-квесты без актёров «пугают» игроков мистической атмосферой, жуткой музыкой, тусклым освещением. Важную роль играет история, правильно поданная ведущим перед игрой, и разные сюрпризы внутри квеста, внезапные звуки и спецэффекты.

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

**Эскейп-рум** – игрок или команда игроков ищут выход из запертого помещения.





Вы задумали провести библио-квест. Квесты имеют много разнообразней, но в каждом из случаев это мероприятие сложной формы организации, которое требует достаточно большое количество людей, площадок, реквизита и требует тщательной разработки интеллектуальных заданий. С чего же начать и как подступиться к такому непростоному формату, если организовывать его в своей библиотеке в первый раз? Подготовка квеста начинается с определения главного организатора (координатора) квеста и организации рабочей группы. Координатор квеста готовит рабочий план, где прописывает все этапы организации квеста с указанием ответственных лиц.

В число ответственных лиц могут входить библиотекари, партнеры, волонтеры.

Рабочая группа разрабатывает положение квеста или условия его проведения, где определяются правила игры, критерии оценки победителей, номинации, по которым планируется награждать команды. Также в задачу рабочей группы входит работа над сценарием квеста, включающая в себя проработку сюжета, детализацию маршрута, придумывания заданий разного типа (интеллектуальные, творческие, подвижные и др.) При отборе книг следует учитывать цель квеста, ориентироваться на интересы и потребности участников игры. Для чтения должны быть предложены лучшие произведения классической и современной русской и зарубежной литературы. Можно включить региональный краеведческий компонент. Здесь же стоит определиться, требует ли сюжет квеста предварительного знакомства с книгой, или он будет выстроен так, чтобы участникам захотелось ознакомиться с книгой по окончании квеста.



## С чего начать?

### (пошаговая инструкция)

1. Определения главного организатора (координатора) квеста и организации рабочей группы.
2. Выбор идеи/темы квеста.
3. Разработка концепции игры, легенды.
4. Определение места проведения. маршрута.
5. Составление сценария, заданий.
6. Определяется состав участников и сотрудников (инициативной группы), ответственных за маршрут, привлечение волонтеров.
7. Составляется общая карта игры, проводится окончательная редакция, тестирование.
8. Рекламирование квеста (устная реклама, листовки, афиша, индивидуальные приглашения, размещение объявлений на сайте, в социальных сетях)
9. Внутреннее оформление помещения библиотеки в соответствии с выбранной темой. Подготовка реквизита.
10. Проведение игры. Награждение участников



### **Придумайте тему квеста и его главную цель**

Квест-игры могут быть посвящены самым разным темам: литературе, краеведению, памятным датам, правилам дорожного движения и т.д. Но любой квест всегда основан на какой-то задаче, которую игроки должны решить в процессе игры. Это может быть распутывание логической загадки, поиск какого-либо предмета или письма. Все задания квеста должны в итоге привести участников к главной цели (или главному призу!) игры. Нередко библиотеки проводят краеведческие квесты, где каждая остановка в маршруте соответствует памятному месту, достопримечательности города или другого населённого пункта. Такая игра в интересной форме по-новому рассказывает о городе и краеведческой литературе. Игра не только знакомит участников с новыми книгами, но и помогает им лучше узнать родной город, взглянуть по-новому на знакомые с детства места.

### **Определите, где будет проходить квест.**

Квест – это всегда игра-путешествие с определённым сюжетом. Где будет проходить ваше путешествие? Ограничьтесь ли вы несколькими помещениями или построите маршрут игры на улице – здесь всё зависит только от вашей фантазии и возможностей. Но при этом учтите, что игра в помещении требует достаточного свободного пространства, а квесты на улице – серьёзной организации.

### **Участники вашего квеста – кто они?**

Понятно, что для игроков разного возраста тематика и задания квеста будут отличаться. Если вы планируете участие в игре нескольких команд, то имейте в виду, что оптимальное число игроков одной команды составляет от 8 до 10 человек – такая группа представляет собой микро-коллектив, в котором каждому может быть отведена определённая роль.

### **Какая вам понадобится помощь, и кто может её оказать.**

Справитесь ли вы своими силами или вам понадобится помощь волонтеров? Необходимо определить круг партнеров. Командный квест – не то мероприятие, которое может подготовить и провести один человек. Для его организации также нужна команда сотрудников: несколько ведущих (как правило, по числу остановок); помощники; возможно, те, кто будет сопровождать участников (это обязательное условие при проведении «уличных» квестов с детьми и подростками).

Вы можете обратиться к родителям детей, к работникам школы, в общественные движения и организации и т.д. Это могут быть коллеги из других учреждений культуры или школ, помогающие с подготовкой и проведением заданий, а также волонтеры, готовые перевоплотиться в персонажей из книг. Кроме того, возможно, что, пообщавшись с кем-то из этих добровольных помощников, вы получите новые идеи, которые сделают ваш квест ещё интереснее. Ну и, конечно, подумайте о спонсорской помощи, так как организация мероприятия потребует расходов!

**Сюжет квеста** должен быть насыщенным и разнообразным, так что вы вполне можете воплотить в жизнь любые задумки: создать детективный сценарий, отправиться на поиски клада, на одном из этапов игры устроить флэш-моб или конкурс с переодеванием и ещё многое другое. Предлагайте, обсуждайте, творите! Главное, чтобы всё было подчинено единому замыслу и выдержано в одном стиле, отвечающим теме вашего квеста.

### **Продумывайте детали – это залог успеха.**

При организации такого сложного и разнопланового мероприятия, как квест, перед вами будет возникать множество вопросов: как построить маршрут? Какие остановки будут проходить игроки? Что будет выступать в качестве подсказок, и как их спрятать? Каким образом участники пойдут по маршруту? И чем тщательнее вы продумаете сценарий всей игры, тем успешнее и интереснее будет её прохождение.





### Составьте маршрут игры.

Для составления маршрута можно использовать разные варианты:

\* маршрутный лист (в нём последовательно прописаны станции или загадки, ребусы, ответом на которые и будет то место, куда надо проследовать);

\* карта (схематическое изображение маршрута);

\* работа по станциям (участники могут узнать о том, куда дальше идти после того, как выполнят задание на станции).

Где будет начинаться путешествие? Возможно, это какое-то интересное место, а в помещении библиотеки – стеллаж с книгами определённого жанра. Где закончится игра? На финише участники должны будут найти спрятанное письмо или приз – сделайте так, чтобы они не увидели сюрпризы сразу. Подумайте, сколько остановок будут игроки, прежде чем доберутся до финиша. Желательно, чтобы вместе с начальной и конечной точкой у вас было не более 5-6 остановок (при большом количестве пунктов внимание игроков рассеивается, многие устают). Если у вас участвуют несколько команд, предложите ли вы им один маршрут на всех или разрабатываете свой для каждой команды? Пройдите сами все варианты маршрутов, оцените их плюсы и минусы.



### Придумайте задания разных типов.

Задания могут быть разноплановыми, в зависимости от центральной, объединяющей игру, легенды:

\* интеллектуальные (знание текста определённого произведения, разгадывание кроссворда, головоломки, ребуса, игровой задачи, шифра);

\* ориентировочные (найти подсказку, выход, маршрут на карте, место в книге);

\* технические (собрать что-либо, например, макет, письмо);

\* спортивные (допрыгнуть до чего-либо, попасть в цель, пройти сквозь «охранные лучи», не задев их);

\* творческие (составить коллаж персонажа, эпохи, нарисовать книжную обложку).

В квесте должны присутствовать интрига и элемент неожиданности, чтобы на протяжении всей игры у участников сохранялся интерес: а что же будет дальше? К примеру, в одной точке маршрута игроки отвечают на вопросы викторины, в другой – преодолевают полосу препятствий, далее – отгадывают загадки или ищут выход из лабиринта...

**Подсказки** могут быть спрятаны в обозначенных определённым знаком местах по всему маршруту, а могут находиться только на остановках. В качестве подсказок используйте загадки в книгах, фрагменты какой-либо картины, набор предметов одной тематики и др. Возможно, подсказки будут выдаваться игрокам только после прохождения какого-то задания. В таком случае вам предстоит заранее подготовить всё необходимое для проведения конкурсов в тех местах, где они запланированы. В качестве подсказок можно использовать наводящие (дополнительные) вопросы, загадки, поиск ответа на страницах книги, по которой проводится квест и т.д.





### Рассмотрим на примерах:

Самые простые по уровню подготовки задания для квестов – это *вопросы в записках*. Их зашифровывают на листах, которые участникам необходимо найти или заработать на каждом этапе соревнования. Существует масса их разновидностей.

### Например,

– название следующей точки передвижения разрезано на отдельные буквы, правильно сложив которые, участники узнают, куда идти дальше.

– в фразе, из которой состоит подсказка, могут быть перемешаны слова. Игрокам необходимо расставить их в правильном порядке. Только так они узнают, что делать дальше.

– задание пишется задом наперёд, и его нужно прочесть правильно.

– используются цифровые шифровки слов. Например, вместо каждой буквы пишется её порядковый номер в алфавите

– или вариант в лучших шпionских традициях – подсказки, написанные на бумаге с помощью растопленного воска. Чтобы узнать ответ, нужно закрасить листик цветными карандашами. Если подсказка наносится на бумагу с помощью лимонного сока или молока, то вместе с листиком участникам даются свечка и зажигалка, благодаря теплу от огня которых слова должны проявиться и направить игроков к следующему пункту.

– использование подсказок, записанных в форме зеркального отражения. Их расшифровка – занятие не из легких, зато оно очень увлекательное и интересное.

*Использование ребусов и шарад.* В них можно сочетать картинки, цифры, буквы, знаки препинания, которые при правильной трактовке дают подсказки о дальнейшем маршруте передвижения.

*Размещение по всему пути следования указателей* (но это совсем не обязательно должны быть обычные стрелки). Можно использовать цветы определённого вида или следы животного. В такой форме часто делаются задания квеста для детей. Например, можно сказать им: «Идите по стопам льявёнка и найдёте приятный сюрприз».

**Может быть только один ведущий**, который в самом начале расскажет участникам о правилах игры и сообщит им её главную цель, а остальные сотрудники будут выполнять функции помощников или сопровождающих игроков. Но важно, чтобы все задействованные в

мероприятии люди действовали слаженно и представляли себе общий ход игры и развития сюжета. За нарушение правил игры, отклонения от маршрута, команды полагаются штраф – дополнительный вопрос (задание), наделение участника игровыми функциями (например, роль совы, почтового голубя) или исключение из игры.

### Подготовьте необходимый реквизит.

Во-первых, это всё, что понадобится вам для проведения игры и конкурсов.

Во-вторых, это рекламные материалы – афиши, флаеры (листовки), вымпелы и др.

В-третьих, вам нужно продумать оформление помещений, где будет проходить квест, а также подготовить эмблемы участников, опознавательные знаки команд, карты маршрутов: возможно, небольшие призы (сувениры, сладости), которые будут получать игроки за выполнение определённых заданий.

Ну и, наконец, это так называемые «наборы участников»: то, что понадобится игрокам для прохождения всего маршрута, – тут самое время вспомнить английского джентльмена мистера Фогга из мультфильма «Вокруг света за 80 дней», у которого всё нужное всегда было под рукой.



**Учитывайте возможные неожиданности.** Что делать, если на каком-то из этапов игры случится накладка? А как быть, если игроки запутались в маршруте? Перед самым проведением квеста обязательно советуем провести его репетицию в «полевых условиях» и ещё раз уделить внимание всем деталям. А задания и реквизит лучше сразу приготовить с запасом – так будет надёжнее.

**Обеспечьте безопасность участников.** Если вы проводите квест на улице, то перед началом игры обязательно проведите с участниками инструктаж по правилам дорожного движения.

Актуальность использования квестов в библиотечной практике сегодня очевидна. Подобные игры интересны как самим участникам, так и их организаторам, поскольку гарантируют поистине захватывающее времяпровождение и огромное количество положительных эмоций и впечатлений.

Основываясь на приведенных методиках, вы можете разработать новые виды квестов, придумывать свои правила проведения этой интересной, востребованной современной молодежью игры. Полная свобода для творчества и самовыражения! Дерзайте, пробуйте, творите!

Придумывайте новые темы и задания квестов! Успехов вам, коллеги!



## При подготовке квестов можно использовать следующие материалы:

«Библиоквест» – это в ногу со временем. – URL: [https://vbrglu-labrint-laborgatoriya.blogspot.com/2015/09/blog-post\\_38.html#:~:text=«Библиоквест»%20-%20это%20это%20в%20ногу,игры-%20Самое%20то%20для%20библиотеки](https://vbrglu-labrint-laborgatoriya.blogspot.com/2015/09/blog-post_38.html#:~:text=«Библиоквест»%20-%20это%20это%20в%20ногу,игры-%20Самое%20то%20для%20библиотеки) (дата обращения: 18.05.2023). – Текст : электронный

Библиоквест «Наш Пушкин». – URL: [http://urerepote.blogspot.com/2012/05/blog-post\\_30.html](http://urerepote.blogspot.com/2012/05/blog-post_30.html) (дата обращения: 18.05.2023). – Текст : электронный

Библиоквест «Прогулки во времени». – URL: [https://www.vibiotem.ru/k/struktura-vibioteki/metodiko-vibiotografichesku-otdel/metodicheskaya-korika/metodicheskaya-korika\\_58.html](https://www.vibiotem.ru/k/struktura-vibioteki/metodiko-vibiotografichesku-otdel/metodicheskaya-korika/metodicheskaya-korika_58.html) (дата обращения: 18.05.2023). – Текст : электронный

Библио-квест как мероприятие для подростков: увлекательный поиск и забываемые впечатления. – URL: [https://vlib.ru/vlibro\\_kvest/0-199](https://vlib.ru/vlibro_kvest/0-199) (дата обращения: 18.05.2023). – Текст : электронный

Библиоквест: секреты успеха. Методические рекомендации Курганской областной универсальной научной библиотеки им. А. К. Югова. – URL: <http://uugovaiib.ru/cploads/docs/5490f00738bd013a589ef64107bd1f04.pdf> (дата обращения: 18.05.2023). – Текст : электронный

Библиотечная игра-квест «Кладовая мудрости». – URL: <https://inforok.ru/vibioteschpaua-igra-kvest-kladovaya-mudrosti-1693723.html> (дата обращения: 18.05.2023). – Текст : электронный

БИБЛИОТЕЧНАЯ КВЕСТ-ИГРА: МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ. – URL: <http://lib.ru/wr-content/cploads/2021/01/Квест-игра.pdf> (дата обращения: 18.05.2023). – Текст : электронный

БИБЛИОТЕЧНЫЙ КВЕСТ «В погоне за книгой». – URL: <https://www.art-talant.org/publikacii/8118-vibioteschpau-kvest-v-rodole-za-knigou> (дата обращения: 18.05.2023). – Текст : электронный

Библиотечный КВЕСТ как современная форма привлечения к чтению: методический дайджест. – URL: <https://alexsvb.vbr31.ru/alexsvb/wr-content/cploads/2019/11/metod.gekom.ro-kvestu.pdf> (дата обращения: 18.12.2020). – Текст : электронный

Библиотечный квест «Я знаю, где тебя искать». – URL: <https://www.turok.ru/categories/datlides/13689> (дата обращения: 18.12.2020). – Текст : электронный



В поисках приключений: методические рекомендации по организации квест-игры в библиотеке. – URL: [https://sbs-tomsk.sib.tmkulc.ru/media/2019/07/03/1261430470V\\_roiskaх\\_rikkuichenij.pdf](https://sbs-tomsk.sib.tmkulc.ru/media/2019/07/03/1261430470V_roiskaх_rikkuichenij.pdf) (дата обращения: 18.05.2023). – Текст : электронный

ИГРАЕМ КВЕСТ В БИБЛИОТЕКЕ: сборник квест-игр для детей и молодёжи. – URL: [http://krcs.by/attachments/5051\\_Квест-игры.pdf](http://krcs.by/attachments/5051_Квест-игры.pdf) (дата обращения: 18.05.2023). – Текст : электронный

Квест для юных любителей истории. – URL: [http://hasibv.blogspot.com/2012/03/blog-post\\_8294.html](http://hasibv.blogspot.com/2012/03/blog-post_8294.html) (дата обращения: 18.05.2023). – Текст : электронный

Квест по библиотеке «Знаем, бывали!» . – URL: <https://militipok.ru/files/kvest-ro-vidiotekle-znaem-byvali.html> (дата обращения: 18.05.2023). – Текст : электронный

Квест-игра «Библиодрайвинг». – URL: <https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/shteniye/2018/05/16/kvest-igra-vidiodrayving> (дата обращения: 18.05.2023). – Текст : электронный

Квест-игра: инновационная форма библиотечной работы. Методические рекомендации. – URL: <https://uolapovby.blogspot.com/2020/11/blog-post.html> (дата обращения: 18.05.2023). – Текст : электронный

Квесты в библиотеке: технология подготовки и проведения. Методическая консультация. – URL: [https://uagskib.ru/\\_doc/collegam/2020/Kvest.pdf](https://uagskib.ru/_doc/collegam/2020/Kvest.pdf) (дата обращения: 18.05.2023). – Текст : электронный

Литературная квест-игра «Ночь в библиотеке». – URL: <https://uok.1sept.ru/articles/643091> (дата обращения: 18.05.2023). – Текст : электронный

Литературный квест «По страницам любимых книг». – URL: <https://www.1uok.ru/salegories/d/articles/13689> (дата обращения: 18.05.2023). – Текст : электронный

ПУТЕШЕСТВИЕ ПО КНИЖНОМУ ОКЕАНУ: методические рекомендации по организации квест-игры в библиотеке. – URL: <http://prishvinka.ru/kolegi/2013/kvest.pdf> (дата обращения: 18.05.2023). – Текст : электронный



## Содержание

От составителя .....	3
Вступлeние .....	4
Разновидности квестов .....	6
С чего начать? .....	9
При подготовке квестов можно использовать следующие материалы: .....	17



