

«ЗАРНИЦА» – ИГРА НА ВСЕ ВРЕМЕНА



Светлана Николаевна БЕЛОВА,
ведущий специалист по маркетингу методического отдела Центральной библиотеки
им. Н.В. Колычева г. Кандалакши Мурманской области



Ежегодно Кандалакшская ЦБС принимает активное участие в проведении массового гуляния в центре города, посвящённого Дню Победы. Каждый раз мы организуем для кандалакшан несколько интерактивных тематических площадок, где тем или иным образом продвигается книга и чтение. В прошлом году мы планировали подготовить игру по станциям «Литературная зарница». На этапе обсуждения наша идея так понравилась главному организатору праздника Дворцу культуры «Металлург», что было принято решение включить её в концепцию мероприятия и сделать более масштабной. Привлекли к участию и другие учреждения – молодёжный центр «Гармония» и детско-юношеский центр «Ровесник». Так мы оказались не просто разработчиками, участниками, но и кураторами мероприятия, которое получило название военно-патриотической квест-игры «Зарница». Слово «квест» решили использовать для привлечения детей и подростков, которым хорошо известна эта форма. Слово «зарница», по нашему мнению, должно было заинтересовать взрослых, напомнив им популярную и любимую в СССР спортивную игру. Таким образом мы хотели охватить разные категории населения и не ошиблись! Игрой увлеклись все – от мала до велика.

Обо всём по порядку. Квест-игра «Зарница» включала шесть станций, на каждой необходимо было выполнить определённое задание и получить за это одну букву из зашифрованного слова. Тот, кто мужественно справлялся со всеми

испытаниями и называл в «Штабе» кодовое слово «РОДИНА», становился обладателем заслуженной награды.

Начинать игру можно было с любой станции, опознавательным знаком которой являлось красное Знамя Победы. Желающему принять участие в «Зарнице» выдавался маршрутный лист, где ведущий ставил отметку о прохождении и, если задание было выполнено верно и в необходимом объёме, вписывал букву кодового слова. Причём буквы были распределены между станциями таким образом, чтобы при внесении в маршрутный лист они располагались в хаотичном порядке и не складывались сразу в слово «РОДИНА». Поэтому, выполнив все задания, участнику надо было ещё расшифровать анаграмму.

Отметки и буквы на каждой площадке вписывались определёнными цветами, чтобы у недобросовестных участников не было возможности заполнить маршрутные листы самостоятельно, без прохождения станций, и просто обратиться в «Штаб» за призом. Таких участников у нас, правда, и не было. Все так увлеклись игрой, что спешили поскорее попасть на следующий этап и узнать, какое же там задание.

На площадках «Зарницы» горожанам были предложены разные испытания.

«Курс молодого бойца» (молодёжный центр «Гармония»). Здесь участники выполняли определённые спортивные нормативы по отжиманию, приседаниям и стрельбе на меткость.

«Полевой госпиталь» (ЦБС). Внутри палатки располагались фотографии растений, которые в годы войны применялись в военной медицине (все произрастают в нашем крае). Необходимо было вспомнить названия этих представителей флоры и указать, как их использовали для лечения раненых. В помощь начинающим ботаникам на столе находились книги о лекарственных растениях Мурманской области, в которые все активно заглядывали. Также палатка была оформлена плакатами военного времени о работе медицинских сестёр.

«Узел связи» (ЦБС). С помощью азбуки Морзе следовало расшифровать военные пословицы или, наоборот, закодировать строчки песен о Вели-

кой Отечественной войне. По признанию участников, переводить морзянку в буквы оказалось проще, чем буквы в точки и тире. Задание было сложным, но очень интересным. В качестве дополнительной информации мы разместили на площадке плакаты об истории создания азбуки Морзе и других шифров.

которые при желании можно было забрать себе.

«Полигон» (детско-юношеский центр «Ровесник»). На этой станции участникам выпала уникальная возможность разобрать и правильно собрать учебный автомат.

«Штаб» (ДК «Металлург»). Сюда приходили за наградой самые стойкие игро-

Три часа в режиме нон-стоп длилась военно-патриотическая квест-игра «Зарница». В ней приняли участие более 200 человек разного возраста.

«Привал» (молодёжный центр «Гармония»). На этой станции надо было прослушать несколько мелодий известных фронтовых песен и написать их названия.

«Наблюдательный пункт» (ЦБС). Здесь были представлены загадки разного уровня сложности военно-оборонной тематики, например: На горе-горушке / Стоят старушки, / Если охнут, / Люди глохнут. (Пушка.)

Причём напечатаны они были мелким шрифтом. Игроки должны были прочесть и отгадать любую из них, но сделать это было не так-то просто. Дело в том, что читать загадки надо было через бинокль, стоя на определённом отдалении. Также вниманию горожан была предложена подборка книг военной тематики (не состоящих на учёте в библиотеке),

ки, кто сумел собрать все буквы кодового слова.

Три часа в режиме нон-стоп длилась военно-патриотическая квест-игра «Зарница». В ней приняли участие более 200 человек разного возраста, многие приходили семьями. Кроме того, площадки посещали кандалакшане, не решившиеся включиться в игру. Они не стали брать маршрутные листы, а просто в своё удовольствие, не торопясь, выполняли предложенные ведущими задания.

«Зарница» получила широкий положительный отклик у населения. Такого интереса и внимания к ней мы, если честно, не ожидали сами. Тем приятнее осознавать, что большая работа по организации данной игры прошла не зря.

