

Методическое  
пособие для  
организаторов  
литературного  
автоквеста



<b>От составителя</b>	<b>3</b>
<b>Общая информация</b>	<b>4</b>
<b>Продвижение мероприятия</b>	<b>5</b>
<b>Механизм игры</b>	<b>6</b>
<b>Коды и задания на локации</b>	<b>8</b>
<b>Чек-лист организатора автоквеста накануне мероприятия</b>	<b>10</b>
<b>Положение об автоквесте</b>	<b>11</b>
<b>Пресс-релиз</b>	<b>13</b>
<b>Сценарий открытия автоквеста</b>	<b>14</b>
<b>Сценарий закрытия автоквеста</b>	<b>16</b>

## **От составителя**

6 июня 2019 года исполнилось 220 лет со дня рождения Александра Сергеевича Пушкина. В современном ритме жизни мало у кого есть возможность на досуге перечитать повести Белкина или вновь пережить первую любовь с Татьяной Лариной. Особенно это актуально для современной молодёжи, которую повсеместно называют нечитающей. Многие молодые люди считают классическую литературу скучной, а библиотеки несовременными и неспособными удовлетворить потребности молодёжи.

Материалы, представленные в этом пособии, помогут организовать яркое мероприятие для читающих автомобилистов в вашем городе.

## **Общая информация**

Автоквест – интерактивная динамическая игра с элементами логики. Особенностью автоквестов является выполнение заданий на автомобиле. В качестве заданий используются головоломки и задачи, для решения которых необходимо применять современные технические устройства (мобильные телефоны, планшеты и др.). Автоквест - командная игра. Число участников от каждой команды - 3-5 человек, которые в процессе соревнований перемещаются по городу на легковом автомобиле. В каждой команде должен быть водитель, имеющий право на управление транспортным средством.

Состав команды — 3-5 человек, которые в процессе соревнований перемещаются по городу в легковом автомобиле. Во время игры команды решают логические задачи и загадки, выполняют поиск нужных предметов или мест на местности, ищут подсказки. Выполнив одно задание, команда переходит к следующему. Побеждает та команда, которая выполнит все задания быстрее остальных.

В процессе игры команды перемещаются между локациями. Локация — обязательная для прохождения точка, на которую команде необходимо приехать полным составом и выполнить задания. На каждой локации участников ждут агенты, которые объясняют игрокам суть задания и проверяют правильность его выполнения.

Организаторам автоквеста нужно определить, где именно будут находиться пять основных локаций квеста. Локациями могут быть любые места, разные корпуса одной библиотеки, здание организации-партнера, беседка в сквере, торговый комплекс и т.п. Нужно учитывать, что люди, работающие с участниками на станции, будут находиться здесь в течение всей игры (несколько часов), т.е. необходимо предусмотреть погодные условия, реакцию прохожих, разрешение со стороны собственника помещения, возможность парковки для приехавших команд с соблюдением ПДД. Пространство должно быть достаточно просторным для одновременного нахождения нескольких команд (до 20 чел.) В некоторых локациях необходимо несколько компьютеров/ноутбуков.

Участникам необходимо пройти 5 обязательных локаций автоквеста и 5 дополнительных (по желанию). Порядок прохождения точек автоквеста участники определяют самостоятельно. За прохождение дополнительных локаций участники получают бонусное время, которое учитывается при определении победителей автоквеста.

Для коммуникации с участниками создаётся встреча во ВКонтакте и в процессе над продвижением мероприятия встреча наполняется новыми участниками. Зарегистрировать команду для участия можно в обсуждениях группы в специально созданной для этого теме.

## Продвижение мероприятия

Пишем интересный пост со ссылкой на группу, снабжаем его афишей и размещаем в группах во ВКонтакте, где может обитать наша целевая аудитория (ЦА).

1. Группы, в которых размещаются новости о вашем городе – «Типичный Омск», «Новосибирск online», «Подслушано в Рязани» и прочее – обычно это группы коммерческой направленности, которые неохотно публикуют новости, но если подача новости будет интересная, и новость будет опубликована, это обеспечит большой охват ЦА.
2. Группы ВУЗов, СУЗов вашего города - публикуют охотно, но ЦА не совсем подходящая, не у всех студентов есть машины.
3. Тематические группы - автоквесты в вашем городе «ЕНкаунтер», «Ночной дозор», квест-комнаты и т.д. – публикуют не всегда охотно, но с ЦА мы попадаем в десятку.
4. Группы партнёров - музеи, театры и т.д.
5. Событийные платформы:

<https://gorodzovet.ru>

<https://www.afisha.ru/omsk/>

<http://nsk.zaotdih.ru>

<https://timepad.ru>

6. Релиз о мероприятии, снабженный ссылкой на встречу во ВКонтакте на сайте администрации города. Обычно после публикации новости на сайте, новость перехватывают многие новостные паблики, поэтому охват получается приличным.

## Механизм игры

Заранее, за 1-2 дня до игры во встрече «ВКонтакте» публикуются правила квеста. Там же участники могут задать уточняющие вопросы. Обязательно заострить внимание игроков на необходимость наличия гаджетов с выходом в интернет, позволяющими загрузку и просмотр фото и видеофайлов, установленными приложениями (распознающими qr-код, выходом в соцсети, возможностью фотографирования, видеозаписи и т.п.), достаточного уровня зарядки устройств – список необходимого будет в памятке игрокам.

В день игры, в указанное время команды собираются в месте старта (возможно, в библиотеке, но место старта может быть и на улице, при наличии необходимой техники – экрана и звукоусилителей).

Вся игра проходит через заранее запрограммированный бот ВКонтакте - программу, которая имитирует действия человека и с его помощью можно автоматизировать некоторые рутинные действия. Это нововведение позволяет организаторам максимально автоматизировать автоквест. Главный принцип бота - реакция на ключевые слова в запрограммированной заранее форме. Наша игра проходила через чат-бот RoboChat. Для того, чтобы создать сценарий для бота, не нужно обладать навыками программирования, интуитивно удобный интерфейс позволяет быстро разобраться и создать правильный сценарий. Для начала игры участники писали кодовое слово в сообщество, к которому был подключен чат-бот. В ответ на это сообщение участникам приходила клавиатура с 10 кнопками - заданиями автоквеста, окрашенными в синий (основные задания) и зелёный (дополнительные задания). Нажав на каждую из кнопок, команды получали местонахождение локаций.

Участники на маршруте должны пройти 5 обязательных локаций и 5 дополнительных. Дополнительные задания можно не выполнять, но бонусы, полученные за эти задания, будут решать исход квеста.

Организаторам автоквеста следует определить местонахождение обязательных локаций в городе и придумать 5 дополнительных локаций - места в городе, связанные с творчеством Александра Сергеевича Пушкина.

Порядок прохождения квеста – нелинейный. Каждая команда сама выбирает на какую точку они поедут в первую очередь и куда отправятся после. На конечный результат игры влияет только то, насколько грамотно построен маршрут. Нелинейное прохождение позволит рассредоточить команды по разным точкам, чтобы они не собирались все на одной локации.

Результат правильного выполнения задания на обязательной точке – код (слово или фраза). Команда, получившая код должна ввести его в чат-бот «ВКонтакте». В ответ на правильный код команда получает от бота видеофайл в котором актер рассказывает участникам историю о том периоде в жизни Пушкина, который затрагивался в заданиях локации. В каждом видео размещена часть финального кода - зашифрованный ID <https://vk.com/pushkin55102546266> Собрав части кода с пяти видеофайлов, участники переходят по полученной ссылке. Финальный видеоролик на стене сообщит о месте финиша.

Ответ на дополнительное задание - фотография или видео, записанное командой в загаданном месте. На финише команды предъявляют выполненные дополнительные задания и с учетом времени их прибытия выявляется победитель.

На финише библиотекари фиксируют время каждой команды и количество правильно выполненных дополнительных заданий. По этим данным определяют победителя. Когда команды (большая половина) в сборе – подводятся итоги. Объясняются задания, даются правильные ответы, награждаются победители.



рис. 1 Кубок победителя автоквеста

## Коды и задания на локации

Локация	Задание	Код	Ответ бота
Детство Пушкина	«Наперсница волшебной старины, Друг вымыслов игривых и печальных, Тебя я знал во дни моей весны, Во дни утех и снов первоначальных. Я ждал тебя; в вечерней тишине Являлась ты веселою старушкой, И надо мной сидела в шушуне, В больших очках и с резвою гремушкой...» длячорнагодня <a href="https://cloud.mail.ru/public/2Holic/2HoL/5tAWs3wyy">https://cloud.mail.ru/public/2Holic/2HoL/5tAWs3wyy</a> Найдите код в ...	Длячорнагодня	<a href="https://cloud.mail.ru/public/2HoL/5tAWs3wyy">https://cloud.mail.ru/public/2HoL/5tAWs3wyy</a>
Донжуанский список	«...Первая любовь всегда является делом чувствительности: чем она глупее, тем больше оставляет по себе чудесных воспоминаний. Вторая, видите ли,— дело чувственности. Параллель можно было бы провести гораздо дальше. Но у меня на это совершенно нет времени...» из письма Пушкина Вере Федоровне Вяземской, 1830 г. И первую, и вторую любовь вы увидите в библиотеке, которая раньше носила имя Карла Маркса. Правильный код вам сообщит любовь поэта под номером 113. Да. У него был длинный список! Остальные обманут.	Натали	<a href="https://cloud.mail.ru/public/AM2h/3zq9YwVQn">https://cloud.mail.ru/public/AM2h/3zq9YwVQn</a>
Лицейсты	«Мы все учились понемногу Чему- нибудь и как-нибудь...» Присядьте за парту в самой молодежной библиотеке города и представьте, что вы в лицее. Получите письменное задание. Если преподаватель поставит «отлично», можете спросить у него код.	Союз	<a href="https://cloud.mail.ru/public/4j7G/2TtC7kwRf">https://cloud.mail.ru/public/4j7G/2TtC7kwRf</a>
Пиковая дама	«Моя «Пиковая дама» в большой моде. Игроки понтируют на тройку, семёрку и туза». Из дневника Пушкина, 7 апреля 1834 г. Если вы знакомы с повестью «Пиковая дама», вам будет просто получить от персонажей, которые ждут вас в библиотеке, правильный код. Кто-то готов проиграть его, кто-то поможет вам бескорыстно, если найти правильный подход. Локация расположена в ...	Рок	<a href="https://cloud.mail.ru/public/2C78/25CTnpaKf">https://cloud.mail.ru/public/2C78/25CTnpaKf</a>



Талисман	<p>«Пушкин, я думаю, был иногда... суеверен; он говаривал о приметах, которые никогда его не обманывали, и, угадывая глубоким чувством какую-то таинственную, непостижимую для ума связь между разнородными предметами и явлениями, в коих, по-видимому, нет ничего общего, уважал тысячелетнее предание народа, доискивался и в нем смыслу...». Из воспоминаний друга Пушкина Владимира Даля Разгадать загадку, связанную с одним из талисманов поэта можно в библиотеке...</p>	Кража	<p><a href="https://cloud.mail.ru/public/3H5d/3okLuYYN8">https://cloud.mail.ru/public/3H5d/3okLuYYN8</a></p>
----------	--	-------	--

### **Чек-лист организатора автоквеста накануне мероприятия**

1. Проверить чат-бот (полностью)
2. Быть уверенным, что агенты на локациях в курсе своих ролей, понимают суть процесса и знают, что делать
3. Проверить раздаточный материал. (соотношение с количеством команд, содержание внутри комплекта)
4. Оповестить все команды в личные сообщения группы о старте автоквеста (напоминание о мероприятии, о времени и месте старта)

## Положение об автоквесте

### 1. Общие положения

1.1. Автоквест – интерактивная динамическая игра с элементами логики. Межрегиональный литературный автоквест «АВТОр Пушкин» (далее Автоквест) проводится в один день в пяти городах России – Омске, Екатеринбурге, Уфе, Новосибирске и Рязани и приурочен к 220-летию поэта.

1.2. Перемещаясь на автомобиле, участники, каждый в своём городе, выполняют различные задания по заявленной теме. В качестве заданий используются головоломки и задачи, для решения которых необходимо применять современные технические устройства (мобильные телефоны, планшеты и др.).

1.3. Цель автоквеста – Способствовать формированию у молодёжи из разных регионов чувства единства, гордости и ответственности за культурное наследие нашей страны.

1.4. Целевая аудитория – жители городов-участников автоквеста в возрасте от 18 лет.

1.5. Организатором автоквеста является ...

### 2. Организация и условия

2.1. Организаторами Автоквеста создана «встреча» в социальной сети «ВКонтакте» (далее «ВК»), где потенциальные игроки могут подать заявку на участие. Заявки принимаются до 5 июня 2019 года.

2.2. В каждом городе определяется место старта, о котором участникам сообщается заранее. На старте участники получают задания для прохождения автоквеста и знакомятся с правилами игры.

2.3. Игра будет проходить через чат-бот во ВКонтакте. Через чат-бот участники отвечают на вопросы, получают ответы и подсказки.

2.4. Участникам необходимо пройти 5 обязательных локаций автоквеста и 5 дополнительных (по желанию). Порядок прохождения точек автоквеста участники определяют самостоятельно. За прохождение дополнительных локаций участники получают бонусное время, которое учитывается при определении победителей автоквеста.

2.5. При посещении обязательных локаций автоквеста участники будут получать часть основного сюжетного задания. Игра считается пройденной для команд, которые прошли все обязательные локации и разгадали финальную загадку.

2.6. Победителем становится команда, которая быстрее всех придет к финишу, выполнив все обязательные задания. При определении победителя будут учитываться пройденные дополнительные задания и заработанное бонусное время.

2.7. Финальная точка будет сообщена участникам автоквеста, которые прошли все основные задания и правильно ответили на финальную загадку.

2.8. В случае возникновения вопросов и спорных ситуаций участники могут позвонить организаторам игры. В каждом городе будет назначен свой организатор, который сможет ответить на вопрос и разъяснить спорные ситуации.

### 3. Требования к участникам

3.1. Заранее зарегистрировать свою команду. Ссылка на регистрацию находится во «встрече» в социальной сети «ВКонтакте».

3.2. При себе иметь мобильные устройства с камерой и выходом в Интернет; установленный браузер с выходом на сайт <https://www.google.ru/maps>; установленное на телефоне приложение «ВКонтакте».

3.3. Выполнять задания способами, не угрожающими жизни и здоровью игроков и других лиц.

3.4. Соблюдать нормы действующего законодательства Российской Федерации, в том числе Правил дорожного движения.

3.5. Осуществлять поиск заданных точек только составом заявленного экипажа.

3.6. Форма одежды – удобная для передвижения по городу.

3.7. Между локациями можно перемещаться только на заявленном автомобиле. Запрещены перемещения на других видах транспорта (городской транспорт, транспорт третьих лиц, такси, велосипед и др.)

3.8. Перемещения членов команды не по заявленному маршруту, связанные с поиском иной точки, считаются нарушением правил и влекут за собой дисквалификацию команды.

3.9. Запрещается обмен заданиями между командами под угрозой дисквалификации обеих команд.

3.10. Запрещается получение информации о содержании заданий соревнования любым другим способом, кроме самостоятельного выполнения поставленного задания.

3.11. Запрещается сообщение дезинформации Организаторам с целью изменения хода соревнования и/или его остановки.

3.12. Запрещается употребление алкогольных напитков.

3.13. Изменения в заявленных составах команд перед Автоквестом допускаются не позднее, чем за 1 час до начала соревнования.

4. Ответственность организаторов

4.1. Организаторы не имеют права разглашать информацию о сценарии и решениях заданий Автоквеста.

4.2. Организаторы обязаны своевременно обеспечивать участников необходимой информацией.

4.3. Организаторы обязаны создать равные условия для всех участников Автоквеста.

4.4. Организаторы не несут ответственности за физическое состояние участников и их автомобили, за ответственность перед третьими лицами во время передвижения по маршруту автоквеста.

5. Порядок и сроки приёма заявок

5.1. Для участия в Автоквесте необходимо зарегистрироваться в срок до 5 июня 2019 года в сообществе Межрегиональный литературный автоквест «АВТОр Пушкин» в социальной сети «ВКонтакте» (ссылка)

6. Порядок и сроки проведения

6.1. Дата проведения Автоквеста – 9 июня 2019 года в 11:00 (для каждого города).

6.2. Автоквест проходит в течение 4 часов. Награждение победителей проходит по мере пребывания команд на финиш.

7. Награждение

7.1. Команды, занявшие призовые места, награждаются дипломами, призами.

7.2. Команды, не занявшие призовые места, награждаются поощрительными призами.

8. Дополнительные сведения

8.1. Все спорные ситуации организаторы квеста решают после финиширования всех команд или в процессе игры.

## Пресс-релиз

Омичи примут участие в литературном автоквесте

К юбилею Александра Сергеевича Пушкина проложен маршрут литературного автоквеста «АВТОр Пушкин».

Муниципальные библиотеки приготовили для жителей города увлекательное путешествие на автомобилях. Выполняя задания игры, команды проедут по интересным литературным местам Омска, побывают на локациях, связанных с творчеством гения русской литературы, организованных в муниципальных библиотеках, узнают интересные факты о жизни и творчестве писателя, а также «встретятся» с героями его произведений.

Чтобы стать участником автоквеста необходимо сформировать свой экипаж и зарегистрироваться во встрече литературного автоквеста во «ВКонтакте». Для успешного прохождения заданий потребуется: команда из 2-5 человек (возраст 18+); автомобиль; смартфон с фотокамерой и возможностью определения геолокации; приложение для считывания QR-кодов; мобильный интернет; блокнот и ручка; фонарик. Участие бесплатное.

Автоквест организуется благодаря победе лидера Молодежного совета омских муниципальных библиотек в грантовом конкурсе Федерального агентства по делам молодежи #Росмолодёжь.

Особенность литературного автоквеста по творчеству Пушкина, организованного молодыми омскими библиотекарями, в том, что он носит межрегиональный характер, и в это же время будет проходить ещё в четырёх крупных городах нашей страны: Уфе, Екатеринбурге, Новосибирске и Рязани. В каждом городе будут организованы одинаковые локации в библиотеках, музеях, городских парках, летних читальных залах. Команды, лучше всех справившиеся с заданиями, получат кубок победителя и призы от партнёров.

Партнёрами литературного автоквеста в Омске, предоставившими призы и подарки участникам, стали: реалити-квест «Интуиция», омский молодёжный театр «ТОП-театр», боулинг-клуб «Наутилус», интеллект-игра «Мозгобойня», верёвочный парк «На высоте», клуб активного отдыха «Северный ветер».

Организаторы мероприятия считают, что молодых людей в этот день объединит великое наследие гения русской литературы. Творчество А.С. Пушкина современно и в 21 веке, а библиотеки умеют объединять не только людей, но и города.

## Сценарий открытия автоквеста

Ведущий1:

Мы рады приветствовать участников автоквеста «Автор Пушкин»! Слово предоставляется ...

Ведущий1: Надеемся, ваши машины заправлены, гаджеты заряжены, а все участники команд настроены на победу. Победителем автоквеста станет команда, чье время прохождения маршрута с учетом бонусов и штрафов будет наименьшим. Задания игры вы получите «ВКонтакте». Выполнять их можно в любой последовательности, свой маршрут каждая команда построит сама.

Ведущий2:

(слайд8) Что вам понадобится в игре? Во-первых, хорошее настроение и автомобиль, доступ в интернет с возможностью использовать социальную сеть ВКонтакте. Пригодятся блокнот с ручкой для удобства. (слайд9) А еще несколько предметов, которые каждая команда, надеюсь, уже получила у организаторов. Это стилизованный портрет Пушкина, ассигнация в 10 рублей, памятка.

Ведущий1: Представляем партнёров автоквеста: ...

Ведущий2:

(слайд 11)

Задания игры вы получите «ВКонтакте». Ссылку, которую вы видите на экране вы можете получить отсканировав qr-код на вашей памятке Автоквеста.

Вас ждет 5 обязательных локаций, на которых вы будете выполнять задания, связанные с жизнью и творчеством Пушкина. 5 это так мало – скажете вы. Но нет. 5 локаций, расположенных в библиотеках это еще не все ваши испытания. Кроме них вас жду 5 дополнительных локаций, расположенных в разных «пушкинских» местах нашего города.

Ведущий1:

Основные локации обязательные для прохождения будут выделены синим цветом – именно они (все пять) помогут вам найти место финиша. Нажав на кнопку вы увидите текст задания (куда вам поехать и что сделать) За прохождение такой локации вы будете получать код. Он состоит из одного слова, но в некоторых случаях слов может быть несколько. Все слова нужно вводить в чат бот без пробела здесь же, в этой беседе ВКонтакте.

Если код правильный, вы сразу получите ответ. Просмотрите его внимательно. Когда вы соберете пять таких сообщений от главного героя нашей игры, вы поймете, где искать информацию о месте финиша.

Ведущий2:

Дополнительные локации помечены зеленым цветом. Вы можете не выполнять эти задания или пройти только некоторые из них. В качестве ответа на дополнительных локациях вы будете делать фотографию или видеозапись. Ее нужно будет показать на финише для получения бонусных баллов за каждое правильно выполненное задание.

Ведущий1:

Штрафные санкции возможны за нарушение правил игры, правил дорожного движения. Автоквест согласован с Госавтоинспекцией и организаторы обязательно будут следить за соблюдением ПДД, за некорректное или не спортивное поведение на маршруте и на локациях, организаторы оставляют за собой право штрафовать команды. Штрафом также станет время. Будем добавлять по 10 минут к финишному времени команд за каждое нарушение.

Надеемся, штрафовать нам никого не придется.

Ведущий2:

Для того, чтобы узнать место финиша, командам нужно будет собрать из фрагментов некое зашифрованное послание, понять, как его применить для того, чтобы получить последний адрес. квеста. Дополнительные локации дают вам только бонусные баллы.

Основные локации – место финиша. Поэтому настоятельно рекомендуем в начале выполнить именно основные задания. Основные локации игры работают до 14:00. После этого часа можно искать только дополнительные. Стоп игра будет объявлена «ВКонтакте». Следите внимательно. После такого объявления нужно максимально быстро перемещаться на финиш. Возможно, вы еще успеете к подведению результатов. Не забывайте следить за встречей «ВКонтакте», по ходу игры там могут публиковаться подсказки, изменения в регламенте игры, важные объявления.

Ведущий1:

Среди дополнительных локаций будут интересные задания. Некоторые из них не предназначены для лиц, не достигших 18 летнего возраста. Одна из локаций связана с разделением команды. В случае, если в вашей команде есть несовершеннолетние – недопустимо их присутствие на этой локации. Дети должны оставаться в вашей машине. Пересаживать несовершеннолетних игроков в машину другой команд или машину организаторов игры недопустимо за исключением чрезвычайной ситуации. Просим внимательно отнестись к этому правилу.

Ведущий2:

Километраж нашей игры в случае оптимального построения маршрута составит примерно 35 км. Объезжать пробки, перекрытые дороги, разбитые участки асфальтового покрытия – это задача и ответственность водителя вашей команды, а не организаторов квеста.

Ведущий1:

Задания на локациях построены таким образом, что одновременно могут играть несколько команд на каждой локации. Если соперники «подслушали» или «подсмотрели» ваш правильный ответ, претензии к организаторам не принимаются. Вы сами должны принимать определенные меры, чтобы этого не случилось. Ведь победить в игре должна не только самая быстрая и самая интеллектуальная команда, но и самая находчивая. Удачу тоже никто не отменял. Отсечек по времени, когда команда не может выполнять задание на локациях не предусмотрено.

Чистое время команды фиксируется на финише. Там же, вы сразу показываете организаторам выполненные дополнительные задания для подсчета итогового результата. Фото и видеофайлы должны быть скопированы. Заранее позаботьтесь о том, чтобы можно было сделать это быстро и просто.

Ведущий2:

Поскольку уровень сложности игры не высокий, мы думаем, что подсказки для команд не понадобятся. Тем не менее, вы можете получить их по указанным в вашей памятке телефонам.

В случае технических неполадок в чат-боте, предлагаем сначала убедиться в правильности вводимого кода (задать вопрос на эту тему можно ответственным лицам на каждой локации), убедиться в том, что все слова указаны без пробела, в них нет ошибок и опечаток, попробовать обновить диалог.

Непонимание заданий самих локации, куда и как вводить код – разрешат организаторы, находящиеся непосредственно на основных локациях игры.

Если у вас еще остались вопросы задайте их сейчас.

Ведущий1:

И последний, но очень важный момент. Несмотря на то, что Александру Сергеевичу недавно исполнилось 220 лет, разрешенная скорость передвижения в населенном пункте по прежнему составляет 60 км/ч.

До старта остались считанные секунды. Зайдите по ссылке в группу игры. В личные сообщения группы нужно ввести слово «СТАРТ» и ваша игра начнется. Всем удачи и до встречи на финише.

## Сценарий закрытия автоквеста

Ведущий 1:

Мы приветствуем всех участников литературного автоквеста «Автор Пушкин». Мы рады, что вы все смогли разгадать наши загадки, выполнить задания, найти места, связанные с именем великого поэта в нашем городе.

Ведущий 2:

Пока подводятся последние итоги, мы хотим прояснить задания и сюжет игры, если что-то было не совсем понятно.

Ведущий 1:

Как вы заметили, все обязательные локации были посвящены эпизодам из жизни Александра Сергеевича Пушкина. И только одна из них произведению «Пиковая дама». Хватило ли вам знаний о Пушкине и его творчестве? Какое задание оказалось самым сложным?

Какая из локаций стала у вас первой, а какая последней решали вы сами?

Коротко расскажем о каждой.

Слайд 2

Локация «Детство» находилась в ... . Задание было сложным. Просмотрев видеонарезку из мультфильмов, созданных по сказкам Пушкина, вы должны были увидеть цифровой код. Этот код представлял собой координаты местности. Село Михайловское. Усадьба семьи поэта, где Пушкин провел много времени, где сейчас организован музей, где создана реконструкция дома Арины Родионовны, няни, сказки которой стали основой для творчества поэта, адресованного детям. Совершив виртуальную прогулку по усадьбе, команды должны были найти по описанию светлицу няни и шкатулку в углу комнаты. Надпись на шкатулке «для черного дня» без пробелов стала кодом для разгадки данной локации.

Слайд 3

В ответ на правильный код, команда получала видео. За помощь в его создании мы благодарны Евгению Сизову, актеру драматического театра «Студия» Любви Ермолаевой (город Омск).

Слайд 4

Ведущий 2:

Следующая локация «Лицей» разместилась в самой молодежной библиотеке Омска. Неподалеку от театра с почти одноименным со станцией названием. Выполнив письменное задание, команды получали оценку «отлично» вместе с кодовым словом «Союз», намекающим не на СССР, а на союз юных лицейцев, друзей Пушкина. По этому коду чат-бот присылал командам видеофайл с рассказом о дальнейшей судьбе лицейских героев и, конечно, фрагмент итоговой загадки.

Слайд 5

Ведущий 1:

В библиотеке, которая ранее носила имя бородатого классика марксизма-ленинизма, вы могли встретить любовь. Может быть, кто-то и свою, но, главное, любовь Пушкина. На локации «донжуанский список», сомневаясь между Анной Керн и Елизаветой Воронцовой, думаем, все вы все-таки отыскали 113 любовь, законную супругу поэта, Наталью Николаевну Гончарову. Код, который предлагала она – «Натали», дал командам видеоприставку о донжуанском списке поэта.

Слайд 6

Ведущий 2:

Следующая локация «Пиковая дама», предлагала нашим игрокам сразиться в штос в библиотеке, где «все семьи чувствуют себя как дома», то есть в БЦ «Дом семьи» на ул. Химиков. Удалось ли вам обыграть Поля? Наверное, это было не сложно. Наш юный Поль совсем недавно узнал непростые правила Штоса. Разговорить, знающую секрет Лизочку,



было трудно из-за природной скромности девушки. А вот то, что Графиня Томская, раскладывает пасьянс краплеными картами, все-таки поняли большинство из вас. Код «РОК» показал видео об отношении Пушкина к азартным играм и еще на шаг приблизил всех к развязке.

Слайд 7

Ведущий 1:

Локация «Талисман» разместилась в библиотеке... . Ответив на вопросы про судьбу талисмана, отвечавшего за поэтический дар Александра Сергеевича, но не уберегшего его от роковой дуэли, вы узнали код «КРАЖА» и историю кольца, принадлежавшего трем величайшим русским литераторам. А вот надпись на кольце так и осталась неизвестной. Есть легенда, что Тургенев долго пытался выяснить, что же написано на кольце. Но эта загадка, как и сегодняшнее местонахождение реликвии, осталась неразгаданной.

Слайд 8

Ведущий 2:

Получив 5 видеофрагментов, по нашему замыслу, команды должны были отправиться на поиски дополнительных локаций игры, чтобы заработать бонусные баллы. Таких локаций тоже было 5.

Ну а теперь результаты игры.

Победителем автоквеста, признана команда, набравшая ? бонусных очков, не заработавшая ни одной штрафной минуты, показавшая (лучшее/ почти что лучшее) чистое время финиша –

---

Приглашаем победителя выйти за призами!

Второе место в упорной борьбе завоевала команда:

Общее время игры, с учетом бонусов и штрафов (если есть) –

И наш бронзовый победитель, команда:

---

Общее время:

Хотим вручить поощрительные призы и сделать фото на память с командой

4 место. Поздравляем!

Памятный \_\_\_\_\_ приз \_\_\_\_\_ для  
команды: \_\_\_\_\_

Ваше заслуженное 5 место!

Шестой, \_\_\_\_\_ но \_\_\_\_\_ очень \_\_\_\_\_ неплохой \_\_\_\_\_ результат \_\_\_\_\_ у  
команды \_\_\_\_\_

И т.д.

16 и т.д.

Друзья, мы ещё раз поздравляем всех участников межрегионального литературного автоквеста «АВТОР Пушкин». Мы очень старались подарить вам незабываемые эмоции и хорошее настроение! Будем рады, вновь увидеть вас в библиотеках города! А сейчас предлагаем сделать общее фото на память!

Разрыв страницы

**Омская городская молодёжная общественная организация «Молодёжный совет»  
г. Омск 644010, г. Омск, ул. Масленникова, 62  
Телефон: (3812) 31-00-28  
E-mail: [orvk.omb@mail.ru](mailto:orvk.omb@mail.ru)  
Составитель: Гермизеева Алина Юрьевна, председатель ОГМОО «Молодёжный совет»**