**КВЕСТЫ В БИБЛИОТЕКЕ**

Библиотеки постоянно экспериментируют, пробуя разные формы групповой работы с целью привлечения новых читателей. Часто библиотечные мероприятия организуются в формате квеста – проходящего по помещениям библиотеки маршрута с тематическими заданиями в контрольных точках.

**Библиотечный квест** – игра для нескольких человек, как правило, основанная на одном или нескольких художественных произведениях, имеющая сценарий, маршрут и определенные правила. Нередко библиотеками проводятся краеведческие квесты, каждая остановка в маршруте которых соответствует памятному месту, достопримечательности города или населенного пункта. Такая игра в интересной форме по-новому рассказывает о городе, краеведческой литературе.

**Цель библиотечного квеста:** продвижение книги и чтения в молодежной среде креативными средствами.

**Методика организации и проведения квеста в библиотеке:**

1. Выбор идеи/темы квеста.

2. Разработка концепции игры.

3. Составление сценария, заданий

4. Определяется состав участников и сотрудников (инициативной группы), ответственных за маршруты.

5. Составляется общая карта игры.

6. Рекламирование квеста (устная реклама, листовки, афиша, индивидуальные приглашения, размещение объявления на сайте, в социальных сетях).

7. Внутреннее оформление помещения библиотеки в соответствии с выбранной темой.

8.  Проведение игры.

**Сценарий библиотечного квеста**

    Сценарий объединяет сюжетными линиями точки, в которых выполняются задания. Игра может проходить в форме театрализации, экскурсии, маршрута (в этом случае составляется маршрутный лист или карта) или объединять все названные варианты. Сюжет квеста объединяет задания, героев, оформление. Итогом игры может быть составление карты, пазла, фразы, накопление баллов.

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

• интеллектуальные (знание текста определенного произведения, разгадывание кроссворда, головоломки, ребуса, детективной 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, не задев их;

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

**Правила прохождения квеста**  варьируются организаторами и оглашаются до начала проведения игры:

1. Игра начинается одновременно для всех участников по какому-то условному знаку (слово ведущей, удар гонга, взмах флажка).  Далее озвучивается легенда, где уже могут быть подсказки, раздаются (при необходимости) маршрутные листы, карты, фрагмент пазла или фразы.

2. Контроль прохождения заданий устанавливается ведущей или отметкой в карте, путевом листе, карточке участника.

3. За нарушение правил игры, отклонения от маршрута, команды полагается штраф – дополнительный вопрос (задание), наделение участника игровыми функциями (например, роль совы, почтового голубя) или исключение из игры.

4. Окончанием игры является прибытие первой или последней команды на конечный пункт и оценка результатов или удар гонга, извещающий, что время закончилось (в этом случае подсчет баллов/ результатов производится, исходя из сделанного на настоящий момент).



*Приложение 1.*

**БИБЛИОТЕЧНО-ИНФОРМАЦИОННЫЕ КВЕСТЫ: ОСОБЕННОСТИ И СПЕЦИФИКА**

А. И. Пахорукова, Е. А. Потанина

Чтобы успешно конкурировать на рынке досуга, библиотека может освоить особый вид квеста – библиотечно-информационный, т. е. конкурентную игру, опирающуюся на библиографический поиск. Делается упор на анализ следующих ключевых характеристик такого мероприятия: мотивация участников, подготовка помещения, определение победителей, работа с книжным фондом, подведение итогов. Несколько примеров библиотечно-информационных квестов приводятся в качестве образцов.

Как представляют себе квест работники библиотек? Уже было отмечено выше – как перемещение команд по определенному маршруту во главе с куратором или персонажем (именно так следует из опубликованных сценариев), с выполнением на каждой остановке задания (или ряда заданий). Очень часто для этого книги используют как декорации, а при проведении квеста на улице нет даже и такой возможности. Представим себе иной квест. Его участники находятся в помещении библиотеки (центре квеста), причем не обязательно все вместе. Игрокам предлагается книжная выставка по теме предстоящей игры или подборка литературы, которые помогут выполнить задания. Вопросы квеста также можно получить здесь – всем сразу или по очереди. Команды или отдельные игроки, получив задание, обсуждают и обдумывают его, стараясь скрыть цепочку своих рассуждений от конкурентов, ищут ответы в книгах и, заполнив бланк, передают его организаторам. Здесь же в комнате находится куратор (библиограф, например), готовый дать допустимую подсказку в случае затруднения. После того, как подведены итоги мероприятия, в этом же помещении состоится его обсуждение.

Рассмотрим отдельные составляющие такого квеста. Первое, что часто библиотекари забывают, – мотивация участия. Слово «квест» само по себе модно, загадочно и обещает интересное времяпровождение. Но этого мало. Если у библиотеки есть хорошие спонсоры, то участники квеста могут побороться за предоставленный приз. Если спонсоров нет, то это может быть любое нематериальное поощрение, например, эксклюзивный читательский билет, персональная выставка, право первого прочтения или участие в мероприятии библиотеки, где ограничено количество мест. Но приз – это только один вариант мотивации. Библиотеке как учреждению культуры лучше использовать в сочетании несколько разных мотивационных факторов, таких как:

– интрига, стремление первым узнать какую-либо информацию;

– ограничение по времени, которое лучше работает, если квесты длятся в течение длительного периода;

– конкуренция как самый лучший мотив участия в квесте, он должен и может подкрепляться другими перечисленными мотивами.

Чтобы конкуренция была сильнее, участники не должны знать до финала, кто идет впереди, кто выигрывает, поэтому лучший вариант финиша квеста, в том числе и в библиотеке, – по победным очкам.

Библиотечным специалистам необходимо при разработке заданий обратить внимание на однозначность ответов и четко сформулировать для себя (или в положении об игре) критерии начисления баллов. Участникам можно предложить как форматные ответы (вписать название, указать фамилию), за которые начисляется оговоренное количество баллов, так и неформатные, когда ответ жестко не ограничен и позволяет заработать больше очков. Отдельное удовольствие – обсуждение результатов. Как правило, библиотекари совсем не уделяют этому моменту внимания. Важнее не назвать победителя, а разобрать, как можно было решить предложенные задачи, узнать, какой путь выбрали участники. Вероятно, специалисты удивятся вариантам решения игроков, увидят, что их задания не всегда однозначны, и это даст возможность для дальнейшего совершенствования игры.

Очень важный вопрос – использование в квестах книг. Конечно, в целях сохранности фонда можно применять их лишь как декорации. Примеров тому множество. Но разве это наша цель? Книги – это артефакты, которые должны привлекать своими тайнами и возможностями, а квест в этом случае становится одним из способов раскрытия состава и содержания книжного фонда библиотеки. А поскольку фонды у всех библиотек разные, то можно надеяться на появление большого количества оригинальных квестов в дополнение к существующим, завязанных на артефактах и существенно отличающихся от иных предложений на рынке развлекательных и образовательных услуг.

Возможны несколько вариантов работы с книгой.

1. Работа с выставкой, на которой подобрана литература для поиска ответов.

2. Работа с фондом, ориентированная на свободный поиск. Здесь возрастает роль библиографа, готового оказать помощь игрокам. И в том, и в другом случае книга используется в квесте разнообразно: она может подсказать название предмета, дать цитату, провести цепочку от автора до критика или подражателя, фильма, исторического события и т. д.

Этап – завершенный момент квеста – состоит из заданий, складывающихся в логическую цепочку: например, «В этой книге на… странице в… строке есть предмет, который стал причиной самой большой дамской ссоры. Найдите книгу. Впишите в бланк другие предметы греческой мифологии, появляющиеся в книгах автора (или конкретном произведении).

Из всего вышеизложенного следует, что библиотека может быть идеальным местом для проведения в первую очередь информационных квестов, что нисколько не умаляет усилия библиотечных специалистов по привлечению к ним актеров и разработке маршрутов. Такие квесты, отличные от других, представленных на рынке развлекательных услуг, могут стать брендом библиотеки и помогут ей объединить вокруг себя людей интеллектуальных, преданных книге и чтению.

Вариант определения библиотечно-информационного квеста – конкурентная игра без ограничения числа участников, построенная на самостоятельной работе участников с книгой и выявлении победителя по сумме начисленных баллов. Данное определение проиллюстрируем несколькими идеями библиотечно-информационных квестов.

**Карточка квеста № 1.**

*Название*: Словарный диктант.

*Тип*: информационный, масштабируемый, финиш по победным очкам.

*Формат*: работа с книжной выставкой.

*Описание*: Помещение с рабочими местами и выходом в Интернет. Оформлена книжная выставка из словарей и энциклопедий. Несколько комплектов заданий находятся в свободном доступе, каждый участник получает бланк для ответов. Два-три куратора в зависимости от количества участников помогают организовать работу с источниками литературы.

*Этапы и задания*: Квест проходит в два этапа.

*Первый* – выполнение заданий. Варианты заданий: «Переводчик» (вписать в бланк ответов современные синонимы к словам, выделенным в тексте с устаревшей лексикой); «Визуальный кроссворд» (вписать в бланк ответов названия предметов, обозначенных цифрами на иллюстрации); «Пойми меня» (вписать в бланк расшифровку вышедших из употребления сокращений); «Перефраз» (заменить выделенные в тексте слова устойчивыми выражениями).

*Второй этап* – обсуждение правильных ответов. Примечания: при организации квеста необходимо проверить, чтобы для решения каждого задания нашлась подходящая книга, желательно, в нескольких экземплярах.

**Карточка квеста № 2**.

*Название:* Таинственная книга.

*Тип*: артефактно-информационный, финиш по достижению цели, призовой.

*Формат:* работа с книжной выставкой, работа с артефактами, дешифровка.

*Описание*: Помещение с книжной выставкой. Участники располагаются в отдалении от выставки. Перед игроками находится несколько коробок, в каждой из которых лежат три предмета и листок с тремя цифрами. Три предмета указывают на конкретную книгу, листок с цифрами – на страницу, строчку и слово в этой книге. Собранные слова в свою очередь указывают еще на одну книгу, являющуюся призом победителю. Кураторы следят за тем, чтобы участники не воспользовались решениями соперников. *Этапы и задания*:

*Первый этап* – расшифровка книг по артефактам. Пример задания: игрушечная собака, простыня, варенье («Малыш и Карлсон»).

*Второй этап* – поиск загаданных слов в книгах. Третий этап – разгадка названия «Таинственной книги» (например, «Вокруг – свет – за – восемь – десять – дни»).

**Карточка квеста № 3**.

*Название*: Топ-10.

*Тип*: информационный, индивидуальный, финиш по победным очкам.

Формат: работа с книжным фондом.

*Описание*: Каждый участник получает тему, по которой должен найти десять книг. Время на поиски ограничено. Кураторы имеют на руках заранее составленные подборки книг и по ним оценивают выполнение заданий – один балл за совпадающую, два – за несовпадающую, но подходящую по теме книгу.

*Этапы и задания*:

*Квест проходит в один этап.* Варианты тем: «Книги о героях» (для младшего школьного возраста), «Богатыри и рыцари» (средний школьный возраст), «Богатыри и рыцари: две художественные книги, два энциклопедических издания, остальное на ваш выбор» (для старшеклассников).

Каждая из представленных идей может иметь много вариантов, которые позволят разнообразить работу библиотек как организаторов интеллектуального досуга и внести свой вклад в решение важнейших задач – привлечение новых пользователей и повышение их информационной культуры.

*Приложение 2.*

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Квест «Пушкинская бессонница»**  Вы являетесь участником квеста.  Соберите на каждой остановке подсказки, чтобы разгадать, какая тайна (ключевое слово) хранится в гостиной.   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | Секреты старого дуба | В гостях у станционного смотрителя | Кино-Лукоморье | Тайна Пиковой дамы | Встреча в гостиной | |  |  |  |  | 3079 | |



**БИБЛИОНОЧЬ 2016**

**Библиотека приглашает**

**23 апреля в 18.00.**

**на квест**

**"Пушкинская бессонница"**

**Адрес: ул. Володи Дубинина, д.6/29**

***Схема квеста.***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| холл | Секреты старого дуба  (письмо)  e233343_023 | В дупле старого дуба:  1. Угадать из каких произведений вещи;  2. «Найди вторую половинку» - герои Пушкина. |
| игровая комната | В гостях у станционного смотрителя (маска)  04_-maskaradnye-maski | 1. Дорожные зарисовки – песочная анимация.  2. «SMS» для друзей.  3. «Срочная депеша» - угадай героя по описанию. |
| абонемент | Кино-Лукоморье (веер)  11372 | 1.Смотрим мультфильм – рисуем мультфильм.  2. Сложи мозаику.  3. Доскажи словечко. |
| МИО | Тайна Пиковой Дамы (перчатки)  f39dfd04ee87 | 1. Гадание по Пушкину  2.Цветочные гадания |
| читальный зал | Мы лучше поспешим на бал  3079 | Правила, обычаи на балах  Студия танца  Живые картинки  Язык веера (мастер-класс) |

1. **Секреты старого дуба (дупло). «По следам Дубровского».**

Помогите «встретиться» влюбленным героям произведений А.С. Пушкина. Вложите в конверт со страстным посланием имена влюбленных из указанного на конверте произведения.

1. «Барышня-крестьянка»: Лиза Муромская + Алексей Берестов;

2. «Дубровский»: Марья Троекурова + Владимир Дубровский;

3. «Метель»: Марья Гавриловна + Бурмин;

4. «Руслан и Людмила»: Наина + Финн;

5. «Сказка о царе Салтане…»: князь Гвидон + царевна Лебедь;

6. «Сказка о золотом петушке»: царь Дадон+ Шамаханская царица.

7. «Сказка о мёртвой царевне»

8. «Евгений Онегин»: Татьяна Ларина + Евгений Онегин

Ольга Ларина + Владимир Ленский

9. «Капитанская дочка»: Маша Миронова + Пётр Гринёв

Загадка:

*Вдруг мысль в уме её родилась.*

*«Поди, оставь меня одну.*

*Дай, няня, мне перо, бумагу*

*Да стол подвинь; я скоро лягу;*

*Прости». И вот она одна.*

*Всё тихо. Светит ей луна.*

*Облокотясь Татьяна пишет,*

*И всё Евгений на уме…». (письмо).*

1. **В гостях у станционного смотрителя. «Вспоминаем повести Белкина».**

Срочная депеша (донесение)! По описанию героя вам необходимо угадать и записать героя и произведение.

1. “Какая-то таинственность окружала его судьбу; он казался русским, а носил иностранное имя. Некогда он служил в гусарах, и даже счастливо; никто не знал причины, побудившей его выйти в отставку и поселиться в бедном местечке...” *(Сильвио, “Выстрел”)*

2. Она “была воспитана на французских романах и, следственно, была влюблена. Предмет, избранный ею, был бедный армейский прапорщик, находившийся в отпуску в своей деревне” *(Мария Гавриловна, “Метель”)*

3. “Ей было семнадцать лет. Чёрные глаза оживляли её смуглое и очень приятное лицо. Она была единственное и, следственно, балованное дитя. Её резвость и поминутные проказы восхищали отца и приводили в отчаяние её мадам мисс Жаксон”

*(Лиза Муромская, “Барышня-крестьянка”)*

4. «Он был в самом деле очень милый молодой человек. Он имел именно тот ум, который нравится женщинам: ум приличия и наблюдения безо всяких притязаний и беспечно насмешливый. Поведение его с Марьей Гавриловной было просто и свободно; но что б она ни сказала или ни сделала, душа и взоры его так за нею и следовали. Он казался нрава тихого и скромного, но молва уверяла, что некогда был он ужасным повесою…» *(Бурмин, «Метель»)*

Загадка:

***Вот открыт бал-маскарад,***

***Все толпой к дворцу спешат.***

***Помнят царскую острастку:***

***На лицо одета…. (маска).***

1. **Кино-Лукоморье: «Волшебный сундучок».**

1. Назовите предмет, послуживший причиной смерти одной царевны. (Яблоко. «Сказка о мертвой царевне и о семи богатырях»)

2. Здесь лежит волшебный предмет, который может разговаривать (Зеркальце. «Сказка о мертвой царевне и о семи богатырях»)

3. Она пела песню: «Во саду ли, в огороде. Кто это?» (Белка. «Сказка о царе Салтане»)

4. «Меньшой брат» Балды. (Заяц. «Сказка о попе и работнике его Балде»)

**«Чудо - дерево»**

На листочках (бумажные листья дуба) написаны загадки

1. Кому было готово приданное «Семь торговых городов да сто сорок теремов» в «Сказке о мертвой царевне и о семи богатырях»? *(Царевне)*
2. Назовите титул Гвидона в «Сказке о царе Салтане»? *(Князь)*
3. В кого превращался Гвидон «Сказке о царе Салтане», чтобы увидеть отца? *(в муху, комара и шмеля)*
4. Почему поп нанял Балду в «Сказке о попе и о работнике его Балде»? *(Потому что искал и нашел «служителя не слишком дорогого»).*
5. На какую работу поп нанял Балду в «Сказке о попе и о работнике его Балде»? *(Повар, конюх и плотник).*
6. Как называется остров, лежащий на пути в царство славного Салтана? (о. Буян)
7. За какую плату нанял поп работника? (В год за три щелчка попу по лбу)
8. Какая природная сила знала ответ на вопрос королевича Елисея? (Ветер)
9. Кто был наказан за то, что не выполнил обещание, данное мудрецу? (Царь Дадон)
10. Средство передвижения Гвидона и его матери по морю? (Бочка)
11. Птица, которая была посажена на спицу для охраны границы? (Петушок)
12. Любимый предмет злой мачехи, на который она сердилась? (Зеркало)
13. Лесной зверек, который жил в хрустальном дворце? (Белка)
14. Прозвище старика в «Сказке о рыбаке и рыбке»? (Простофиля)
15. Рассказчик сказок, сидящий на цепи? (Кот)
16. Ответь скорее, чем там пахнет, где царь Кощей над златом чахнет? (Русью)
17. Сколько раз исполняет золотая рыбка просьбы старика? (3)

Загадка:

***Ты, ….., лёгкий, круглый,***

***Ты для меня – бесценный.***

***Родился ты в Китае…***

***Расписанный по шёлку***

***Ты – опахало.***

***Кокетства и лукавства,***

***Источник тонких чувств,***

***Измены и забавы,***

***Капризов и укоров…***

***Ты – амулет, ты – раритет,***

***Ты время победил,***

***А также заменил***

***Систему охлажденья. (веер)***

1. **Тайна Пиковой Дамы.**

Гадание по Пушкину (карточки)

Цветочные гадания (настольная игра)

Загадка:

***Есть тайны так себе – как грядки,***

***Но эта тайна глубока:***

***Манит , одетая в…. ,***

***Мужчину женская рука.***

***Сколоьзит мой взгляд***

***По коже гладкой,***

***Воображенье бередит***

***Рука, одетая в… (перчатку).***

1. **На Пушкинском балу (читальный зал)**

***…Там теснота, волненье, жар,***

***Музыки грохот, свеч блистанье,***

***Мельканье, вихорь быстрых пар,***

***Красавиц лёгкие уборы,***

***Людьми пестреющие хоры,***

***Невест обширный полукруг.***

***Все чувства поражает вдруг. (бал)***

|  |
| --- |
| Полностью сценарий квеста «Пушкинская бессонница» можно получить по электронной почте методического отдела.  Адрес: ул. В. Дубинина, 6 /29  Детская библиотека № 11  E-mail: [olga.yursheva@yandex.ru](mailto:olga.yursheva@yandex.ru) metodistpodolsk@gmail.com |

**Список литературы:**

Батова, М.Е.

Библиоквест. Секреты успеха / М.Е.Батова // Современная библиотека.-2016.-№ 2.-С.84-87.

Гизун, Е.

В поисках легендарной Либерии, или КУЛЬТРRОСВЕТ-КВЕСТ : опыт проведения квеста в библиотеке / Е.Гизун // Библиотека.-2015.-№ 5.-С.31-33.

Илибаева, Н.

Как нечитатели свою библиотеку искали. ВелоБиблиоКвест / Н.Илибаева // Современная библиотека.-2018.-№ 8.-С.93-95.

Истрашкина, С.

Квесты в библиотеке. Увлекательная школа чародейства / С.Истрашкина // Библиотечное Дело.-2017.-№ 11.-С.2-4.

Костенко, Е.А.

Квестология : опыт проведения квеста в библиотеке / Е.А.Костенко // Современная библиотека.-2016.-№ 10.-С.70-73.

Кучмук, Р.И.

Что такое квест : методический материал / Р.И.Кумчук // Игровая библиотека.-2014.-№ 3.-С.82-91.

Литвинова, К.

Поиск «Великого блага» : о проведении квест-игры, посвящённой жизни и творчеству Л.Н.Толстого / К.Литвинова // Библиотека.-2014.-№ 3.-С.3-4.

Лобанкина, Е.

Приключения для эрудитов: библиотечный квест как эффективная форма продвижения чтения среди школьников / Е.Лобанкина // Библиополе.-2016.-№ 1.-С.34-39.

Мокотро, Г.

Тишине объявляем бойкот. Социализация в квестпространстве / Г.Мокотро // Библио-поле.-2018.-№ 11.-С.15-18.

Пахорукова, А. И. Библиотечно-информационные квесты: особенности и специфика / А. И. Пахорукова, Е. А. Потанина // Вестник культуры и искусств. – 2018. – № 1 (53). – С. 17–21.

Першина, М.

Виртуальные игры привлекают любознательных : вебквест как способ завоевания молодёжной аудитории / М.Першина // Библио-поле,-2016.-№ 1.-С.40-43.

Россинская, А.Н.

Три вопроса о квестах в детской библиотеке : что, как и зачем? / А.Н.Россинская // Библиотека в школе.-2014.-№ 7-8.-С.21-24.

Савченко, Е.А.

В поисках городских сокровищ. Квесты в библиотеке / Е.А.Савченко // Современная библиотека.-2017.-№ 9.-С.68-71.

Сиппель, Н.О.

В поисках ключей от прошлого / Н.О.Сиппель // Современная библиотека.-2-13.-№ 10.-С.74-79.

Смыкова, Е.

В поисках волшебной книги. Квест-игры знакомят детей с фондами библиотеки / Е.Смыкова // Библиотечное Дело.-2018.-№ 24.-С.37.

Якунчикова, К.Н.

Wi-Fi на языке классики : пройди квест – узнай пороль / К.Н.Якунчикова // Библиотечное Дело.-2015.-№ 5.-С.30-31.

**Список сценариев:**

Аристова, С. А.

Приведи в порядок свою планету: квест, посвящённый редким животным и растениям, для учащихся 6-8 классов / С. А. Аристова // Читаем, учимся, играем.-2017.- № 10.- С. 36–41.

Бреднева, М. В.

«Ты увидишь: мир прекрасен»: литературно-библиографический квест, посвящённый творчеству А.А.Блока, для учащихся старших классов / М. В. Бреднева // Читаем, учимся, играем.-2015.- № 9.- С. 31–36.

Вицен, С.И.

За кладом …в библиотеку! : квест, посвящённый криптограммам и головоломкам / С.И.Вицен // Читаем, учимся, играем.-2017.-№ 11.-С.19-23.

Воротилова, С., Пойлова, И.

Библиоквест «Прощай ХХ век, ты был великой болью…»: сценарий научно-познавательной игры / С.Воротилова, И.Пойлова // Библиотечное Дело.-2019.-№ 8.-С.27-35.

Глушкова, Ю.В.

Волшебные слова в сказках : квест / Ю.В.Глушкова // ПедСовет.-2015.-№ 12.-С.12-15.

Гусева, И.П.

Разведка как она есть : квест в библиотеке / И.П.Гусева // Библиотека в школе.-2015.-№ 3.-С.18-22.

Демидов, И.

Кто найдёт шляпу Льва Толстого : историко-культурный квест для старшеклассников / И.Демидов // Библио-поле.-2018.-№ 1.-С.73-77.

Елисеев, В., Коковекова, Л.

В поисках загадочных кладов : квест с историческим экскурсом для школьников / В.Елисеев, Л.Коковенкова // Библио-поле.-2016.-№ 12.-С.72-77.

Захаркин, М. С.

Быль, фэнтези, мечты и детство: квест по произведениям В.П.Крапивина / М. С. Захаркин // Игровая библиотека.- 2015.- № 4.-С. 4–19.

Коковенкова, Л.В.

В поисках сокровищ : квест по сказкам / Л.В.Коковенкова // ПедСовет.-2015.-№ 11.-С.2-6.

Лопсан, С.Б.

В поисках ответа. Международный день детской книги : библиотечный квест для юных читателей 11-14 лет / С.Б.Лопсан // Читаем, учимся, играем.-2016.0№ 1.-С.15-19.

Маркова, Е.Л.

Ловцы букемонов : поиск таинственных карточек с заданиями / Е.Л.Маркова // Читаем, учимся, играем.-2018.-№ 3.-С.102-106.

Ноготкова, А.Г.

Про бедлого бычка : библиоквест / А.Г.Ноготкова // Книжки, нотки и игрушки для Катюшки и Андрюшки.-2017.-№ 2.-С.51-54.

Обрядина, Л.

«Если вам по душе красота земная…»: сценарий библиоквеста по проблемам защиты окружающей среды / Л.Обрядина // Библио-поле.-2018.-№ 3.-С.53-55.

Орлова, В.В.

Пропажа в волшебной библиотеке : квест по известным приключенческим литературным произведениям / В.В.Орлова // Читаем, учимся, играем.-2019.-№ 4.-С.34-39.

Романенко, И.И.

Литературная зарница : познавательное квест-ориентирование по книгам о Великой Отечественной войне / И.И.Романенко // Библиотека в школе.-2016.-№ 4.-С.38-43.

Сараева, С.Ю.

Как найти заветный ключ. 27 мая Общероссийский день библиотек : библиотечный квест / С.Ю.Сараева // Читаем, учимся, играем.-2019.-№ 2.-С.6-9.

Солдатова, О.

Ответы ищите на стеллажах: квест-игра «Ужасно интересно всё то, что неизвестно» в рамках Библионочи / О.Солдатова // Библиотека .-2014.-№ 12.-С.69-72.

Частухина, Е.Е.

Лабиринтами знакомых залов : сценарий квест-игры для учащихся 7-9 классов / Е.Е.Частухина // Читаем, учимся, играем.-2014.-№ 4.-С.4-8.