

Сценарий библиотечного квеста
«Сумерки в библиотеке»

Участники

Библиотекарь

Маргарита – Худякова Настя

Гела – Лапошкина Даша

Панночка – Межуева Эля

Хома Брут – Пацеля Саша

Солоха – Ширшова Катя

Черт – Аверин Артем

Гадалка – Понтюхова Полина

Призрак ребёнка (в слав. миф. Игоша) – Переславцев Дима

Страж – Кабанов Данила

Призрак 1 – Леднев Лёша

Призрак 2 – Суворин Игорёк

Призрак 3 – Малыгин Антон

Унесенная призраками – Наумова Вика

Возможно включение дополнительных персонажей.

Участники квеста собираются в фойе на 1 этаже. Вика стоит позади всех. Библиотекарь пересчитывает участников и громко объявляет количество собравшихся. Пользуясь суматохой, Вика уходит по запасному выходу в библиотеку, где спрячется в книжном хранилище. Страж запирает Вику в хранилище и запирается в библиотеке.

Библиотекарь.

Здравствуйте! Я очень рада приветствовать всех вас на праздновании Дня школьных библиотек. Как много собралось гостей! *Пересчитываю.* ____ человек. Мероприятие у нас сегодня не обычное. Как видите за окном сумерки, школу покинули все ученики и даже учителя. Знаете, в Европе и Азии существует много легенд о призраках бродящих по школе после сумерек. А вы когда-нибудь слышали о таких? А вот наш школьный сторож может рассказать не одну такую историю, произошедшую здесь. Именно за этим мы и собрались, послушать истории нашего сторожа. Для начала давайте я вас пересчитаю, и мы отправимся слушать байки. *Пересчитываю. На одного меньше.*

Странно, на 1 меньше? Никто не уходил? Осмотритесь, все здесь?..... *нет Вики.* Может быть ушла?

В это время Учитель отходит в сторону и гасит свет. Из фойе перед актовым залом выходят Маргарита и Гела со свечами.

Маргарита

Нет! Ваша подруга не ушла, она здесь в этом здании.

Гела

Её забрали.

Библиотекарь

Кто забрал? Кто-то из учителей остался?

Гела

Никого из людей здесь нет. Призраки этого места забрали девочку

Маргарита

Я Королева Марго

Гела

Рады видеть всех в добром здравии. Я – Гела, всегда к вашим услугам

Маргарита

Ночь сегодня особенная. В такую ночь не одна душа исчезла навсегда.

Гела

Если хотите ее спасти, нужно как можно скорее отправляться на поиски.

Маргарита

Мы будем сопровождать вас, одним здесь опасно. Но помните ни в коем случае не зажигайте электрический свет. Духи этого боятся

Гела

Если ослушаетесь, то они уйдут и заберут это дитя с собой навсегда.

Маргарита

И так, вперед. Не отходите друг от друга, идите рядом.

Ребята отправляются на поиски по школе. Проверяют все кабинеты.

1 комната.

Фойе на 2 этаже. Гадалка. Стол, накрытый скатертью. На столе свечи, карты, баночки и т.д. За столом гадалка.

Гадалка.

Вечер добрый, гости дорогие. Знаю, все знаю. И то как пришли сюда, и как подругу вашу забрали знаю. Помочь могу, да вот беда приключилась, духи расшалились, колоду раскидали, все карты нашла, одной только нету. Без неё никак. Отыщите её, и скажу где девочку искать.

Игроки уходят искать кусочки карты. Возвращаются.

Гадалка

Что ж молодцы. Нашли таки.

Если карта осталась порванной

Так не пойдет, карта целая должна быть.

Если карту склеили скотчем.

Сейчас колоду раскину, да вам путь укажу. *(Тасует карты, раскладывает).*

Карты говорят совсем рядом она. Дорогу близкую сулят. Место это не простое. Много там тайн хранится. Вижу ключ от той двери есть у вас. *(У Маргариты в связке ключей.)*

Все. Больше карты ничего не говорят.

Участники должны заметить связку ключей у Маргариты, а также определить, что идти нужно в библиотеку. Открывают библиотеку.

2 комната.

Раздевалка младшеклассников. Пещера призраков. Соответствующие декорации.

Комната заперта изнутри. Призраки открывают дверь только после того как участники подошли к двери второй раз. Впускают всех и закрывают дверь на ключ. У ПП на руке скотч.

Призрак 1

Хорошо, что пришли, а то наскучило нам сидеть тут.

Призрак 2

Развлеките нас, иначе запутаем и никогда не найдете что ищите.

Призрак 1

Поиграйте-ка со мной

Игра с ПП

ЗАРЯ

Игроки встают в круг, руки держат за спиной, а одному из играющих - «заря» ходит сзади с лентой и говорит:

Заря - зарница,

Красная девица,

По полю ходила,

Ключи обронила,

Ключи золотые,

Ленты голубые,
Кольца обвитые –
За водой пошла!

С последними словами водящий осторожно кладет ленту на плечо одному из играющих, который, заметив это, быстро берет ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится «зарей».

Зарей выступает Призрак 1. Игра идет пока Призраку не надоест. 3-4 круга.

Призрак 2

Ну что ж, а теперь и со мной поиграйте.

Игра с П2

БУБЕНЦЫ

Это старая русская игра. Играющие встают в круг. На середину выходят двое - один с бубенцом или колокольчиком, а другому завязывают глаза. Все остальные поют:

Трынцы-брынцы, бубенцы,

Раззвонились удалцы:

Диги-диги-диги-дон,

Отгадай, откуда звон!

После этих слов игрок с завязанными глазами должен по звуку бубенца поймать увертывающегося от него участника. Когда участник с бубенцом пойман, он становится водящим, а второй игрок становится в общий круг.

Водящим выступает любой из гостей. С колокольчиком бегают П2. Игра заканчивается, когда П2 пойман.

Призрак 3

Ну и у меня одна игра для вас имеется.

Игра «Крокодил»

Призрак 1.

Весело с вами, может навсегда здесь останетесь? Будем играть и веселиться.

Маргарита.

Ты что говоришь? У них важное дело – спаси девочку!

Гела

Да и дома их ждут!

Призрак 2

Ну ладно отпустим и поможем найти то, что ищите. *Передает кусочек карты.*

Призрак 1

Оставшиеся части ищите в других комнатах.

Выпускаю из комнаты. Сами могут прогуливаться по школе, одновременно пугая участников квеста.

3 комната. Кабинет 28 (Реут Н.В.). Здесь Паночка и Хома. На экране сцены из Вия, где Панночка пугает Хому.

Паночка обращается к Хоме

Что, совсем отчаялся, людей созвал.

Хома Брут

Люди добрые помогите! Наказал мне пан сотник отходную по ведьме этой отчитать, да слишком сильна она. Помогите справиться с ведьмою проклятой, (*Паночка смеется*) а я вам добром отплачу.

Игроки

Конечно, поможем

Хома Брут

Сотник, человек влиятельный, да вот в толк не возьму, кем ему эта ведьма то приходится? *Ответ дочерью*

Ах, так вот оно что? А почему ж я то, что попов чтоль на хуторе нет? *Ответ дочь попросила перед смертью, т.к. именно Хома её досмерти поколотил.*

Панночка

Хватит! Довольно болтать, пора тебя, да и этих, с собой на тот свет забрать!

Хома Брут

Что же ж делать то? Как от ведьмы спастись? *Чертят вокруг себя мелом круг.*

Панночка

Не вижу! Куда подевались? Ах вы... Ну я вас... Эй, вы сила нечистая призываю Вас найдите их.

Хома Брут

Ребята, вспомните из-за чего вся нечисть навсегда застыла в окнах церкви, где отчитывали панночку. *Ответ второй петушиный крик. Кукарекают. Панночка застывает.*

Спасибо вам. А вот и моя благодарность. *Протягивает кусочек карты.*

4 комната. 34 кабинет (у Гусевой). Солоха и Черт. Пьют чай с баранками.

Солоха

Здравствуйте! Ну проходите, проходите! И какой черт вас сюда занес?

Черт

Ха-ха-ха! Точно не я!

Солоха

Помолчи, тебя не спрашивали!

Черт

Ну все, все молчу. *Ест баранку, пьет чай*

Солоха

Зачем пришли?

Маргарита

Не сильно-то голос повышай, они мои гости!

Гела

Их подруга в беду попала. Выручить надо.

Солоха

Выручить говоришь, ну ладно. Дело у нас с ним есть (*показывает на черта*), да вот лень что-то одолела. Выполните нашу работу, мы Вам и поможем.

Черт

А не выполните, так мы Вас вместо этих баранок на ужин съедим (*откусывает баранку*)

Маргарита

Что у Солохи с чертом за дело? Вспоминайте. *Ответ собирали звезды.*

звезды их 15

Возвращаются

Черт

О, вернулись. Ну что там у вас? *Берет звезды*

Солоха

Ну ладно, справились, вот вам. *Передает кусочек карты*

Черт

Проваливайте отсюда по добру по здорову

5 комната. 31 кабинет (у Прониной) призрак ребёнка-Игоша. Сидит со старой игрушкой в руках

Игоша

Привет! Вы пришли поиграть?

Маргарита

Мы не играть пришли. Призраки унесли их подругу.

Гела

Гадалка может помочь найти девочку, но нужна карта, ее части мы и ищем.

Игоша

Вот эту часть ищите? *Показывает кусочек карты*

Ответ ребят Да, эту

Игоша

Я очень люблю одну игру – называется ассоциации. Сыграйте со мной и часть карты ваша, заодно и подсказку получите, если все правильно разгадаете. *Соглашаются*

Игра Ассоциации

1. веки, ведьма, гроб, ужас, седина – что это (*рассказ Вий*)
2. галушки, Екатерина II, звезды, колядки, хутор – (*Вечера на хуторе близ Диканьки*)
3. хоровод, папоротник, золото, топор, вечер – (*Вечер на кануне Ивана Купалы*)

Игоша

И последняя загадка. Ответ на нее вам пригодится.

4. вечер, Украина, чертовщина, лучшее, бумага – (Гоголь «Избранное»)

6 комната. Библиотека. Страж.

Страж

Бормочет себе под нос Карту значит нашли.

Зачем прибыли? Что забыли здесь? Или не страшно вам?

Маргарита

Они ничего не боятся. Верни нам Вику.

Страж

Покажите карту! *Берет в руки карту.* Хорошо. Здесь ваша подруга (*показывает на хранилище*)), только вот ключика нет, спрятал. Сможете найти?

Гела

Вспомните, что призрак говорил, когда в ассоциации играли

Ребята вспоминают подсказку от Игоши, находят книгу Гоголя Избранное и достают ключ, открывают хранилище.

Вика выходит из хранилища, благодарит ребят.

Заключительное слово библиотекаря.

Общее фото на память. Чаепитие.