|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ЦП Цветной оли | ВСЕРОССИЙСКОЕ ОРДЕНА ТРУДОВОГО КРАСНОГО  ЗНАМЕНИ ОБЩЕСТВО СЛЕПЫХ КУЛЬТУРНО-СПОРТИВНЫЙ РЕАБИЛИТАЦИОННЫЙ КОМПЛЕКС |  |

Организационно-методический отдел

**ОСОБЕННОСТИ ПОДГОТОВКИ**

**И ПРОВЕДЕНИЯ КВЕСТ-ИГРЫ: СОВЕТЫ РЕЖИССЕРА**

*Методические рекомендации*

МОСКВА

2015

**Публикуем эту статью, поскольку тема её - квесты - всё больше входят в жизнь незрячих и слабовидящих. Они являются частью молодежных форумов, заставляют активно действовать учащих коррекционных школ, и так далее.**

**В статье даются рекомендации по написанию сценария квест-игры и подго­товке мероприятий силами профессионального режиссера, а также приво­дятся примеры идей квестов из опыта работы авторов.**

Квест — это игра, которая создаст незабываемую атмосферу загадки, приключения и веселья для всех, кто в ней участвует. Квест представляет собой активную, приключенческую игру, в которой команда, используя свои знания, интеллект, смекалку, силу, должна выполнить все задания и преодолеть дистанцию в определенной последовательности, за определенное время. Все точки (уровни) и задания подчинены единой идее и теме и объединены общим сценарием. Количество точек и их сложность определяются для каждой игры в отдельности.

Эта игра напоминает путешествие по станциям в оздоровительном лагере, на которых предлагалось выполнить зада­ния. Этот принцип стал одним из основ­ных жанров компьютерных игр — квестов и, выйдя за рамки виртуальной реально­сти, появился в нашей жизни. Квесты се­годня проводят как специалисты учреждений социальной сферы, так и частные компании, предлагающие поучаствовать в игре семьям, компании друзей, школь­никам, сотрудникам организаций и т.д.

Квест — тот вид игры, который тре­бует тщательной подготовки. Именно от того, как будет продумана программа, зависит ее успех.

Для начала необходимо определить­ся с темой квеста (день рождения, ди­зайн, история города, страны или даже эпохи, музыка, кино).

Работая над идеей квеста, решите, что будут делать участники:

* что-то искать (подарок на день рож­дения, спрятанные сокровища, клад);
* расследовать (для этого им нужно собрать информацию: улики, свидетельские показания и т.д.);
* разгадывать какую-то тайну (напри­мер, в Великом Новгороде можно поучаствовать в игре, сценарий которой напи­сан по мотивам известного произведе­ния «Песни птицы Гамаюн», и разгадать загадку узелкового письма);
* искать выход (участники должны найти ключ и выйти из комнаты) и т.д..

Варианты зависят от фантазии орга­низаторов или потребности заказчика.

Совет режиссера: помните, что квест — это событие, факт действи­тельности, изменяющий поведение пер­сонажа. Постройте игру так, чтобы она была событийной — чтобы в ней посто­янно менялись задания в рамках дости­жения единой цели.

При написании сценария мероприя­тия необходимо четко сформулировать цель квеста, выполнение которой озна­чает победу. Обращаем ваше внимание на то, что цель должна быть лаконич­ной и понятной игрокам на старте. Игро­кам важно четко понимать, что и зачем они должны делать, а также какова цель игры и каждого этапа в отдельности.

Ответьте для себя на вопросы: нужно ли участникам мыслить логически или достаточно просто сработать вместе как слаженная команда, нужно ли выявить лидера или проявлять навыки коман­дообразования? Разработайте инструк­цию к игре, где сформулируйте правила и ограничения, которые должны знать участники. Составьте логистику уровней или заданий игры.

Продумайте, каким образом участни­ки узнают о следующем этапе: либо на каждом уровне должно быть указание, как найти следующий, либо участники должны, выполнив задание или разга­дав загадку, сообщить результаты веду­щему и получить следующую. Продумай­те форму и формулировки разных уров­ней подсказок, где должна находиться каждая подсказка и что в ней должно быть написано. Вы должны четко знать, на каком этапе находятся игроки, что им предстоит дальше, чтобы в случае необ­ходимости вы смогли подсказать и скор­ректировать игру.

Совет режиссера: сценаристу важ­но выстроить начало и финал квеста — придумать церемонию награждения и раздачи заданий, а также старта всей игры. На промежуточных заданиях реко­мендуем придумать ритуальные момен­ты поддержки участников, мотивацию продолжать игру Особенно это важно, если квест командный, и несколько команд проходят один и тот же маршрут с разной скоростью.

Организаторам квеста важно при­думать не только интересную концеп­цию и задания для участников, но и по­заботиться о том, какой образ примет весь квест. Как что работает? Какова ло­гика перехода от одного задания к дру­гому, и как визуально это выражено? Ка­кие предметы и трофеи получают участ­ники, куда их складывают и как поступа­ют с ними по окончании квеста? С точки зрения построения композиции программы стоит напомнить, что у всего на свете есть начало, кульминация и финал. Рекомендуем про это не забывать, хотя, как известно, в квестах очень часто фи­нал возможен одновременно с кульми­нацией.

Обратим ваше внимание на то, что уровней игры должно быть достаточно для играющих — не слишком мало и не слишком много. Ориентируйтесь на их опыт и возраст. Оптимальный вариант — это 10-12 уровней. Прохождение каждо­го этапа займет у участников 5-10 минут, общее время квеста составит 2-2,5 часа. В игровой период войдут время для объ­яснения игрокам правил и сути квеста на старте и послеигровой обмен впечатле­ниями (обратная связь — фитбек). Если вы пишете сценарий квеста для дня рождения ребенка младшего возраста, уров­ней должно быть еще меньше.

Задания, которые вы предлагаете вы­полнить участникам, должны быть посильными. Поэтому надо хорошо знать возможности участников. Достижение цели должно быть пошаговым. Шаги — головоломки, задания, которые связаны между собой. Задания должны строить­ся от простого к сложному. Важен «эф­фект усложнения» заданий.

Определитесь с количеством участ­ников (особенно если координатор игры в одном лице): если вы проводите квест в помещении, то чем оно меньше, тем меньше и участников. Для командной игры это 10-12 человек.

Многие организаторы квестов гово­рят о дресс-коде игры. Конечно, это здо­рово: футболка, джинсы, кепка в одном стиле или какой-либо атрибут помогут создать игровую атмосферу и остаться памятным подарком. Возможно, на стан­циях вам понадобятся костюмирован­ные персонажи.

Совет режиссера: когда вы пыта­етесь сделать квест персональным и особенным, идите от героя или геро­ев праздника, их интересов, особенно­стей — просто подумайте; что было бы интересно им и в какой форме, а затем постарайтесь визуализировать и выразить их пожелания и потребности не только в содержательной, но и в визуаль­ной части воплощения.

Как и при организации любой про­граммы, продуманное место проведе­ния квеста и его оформление имеют большое значение. Особенно это касает­ся квестов для взрослых — живость дет­ского воображения позволяет играть во что угодно в окружении любого антура­жа. Если квест проходит в помещении, необходимо создать особую атмосферу (оазис, подводная лодка, вагон поезда, космический корабль, каюта яхты, сред­невековый замок и т.д.). Причем элемен­ты оформления могут использоваться и как подсказки для расшифровки задания или перехода на другой уровень. Если помещение, в котором проходит квест, не специальное (эскейп-рум), а обыкно­венная комната, то обратите внимание на предметы, которые могут направить участников по неверному пути, ввести их в заблуждение.

При проведении квеста на свежем воз­духе (open air) тщательно просмотрите все особенности территории. Желательно, если у участников будет карта, по которой они смело будут передвигаться, а вы зара­нее ограничите территорию игры и опре­делите игровые точки. Учитывайте погод­ные условия и будьте готовы заменить задания и реквизит. Если вы организуе­те квест по точкам и из помощников у вас только вы сами, то для участников можно подготовить так называемый игровой «па­кет документов», куда войдут инструкция к игре, правила, карта территории, кон­верты с заданиями, сотовый телефон и т.д.

Примеры идей квестов из опыта работы авторов

Квест «Поиск ответов на вопросы».

Очень хорошо проходит, когда необхо­димо познакомить участников с той или иной местностью, с персоналом, с прави­лами и условиями, друг с другом, спло­тить участников коллектива. Например, в оздоровительном лагере в организа­ционный период. Для игры необходимо: составить вопросы, касающиеся общей темы, ответы на которые каждый отряд должен найти за определенное количе­ство времени и принести их в «штаб». Вопросы и задания отряды могут получить необычно, скажем, в письме или каком-либо послании, в котором будет сказано, что они «незаконно» находятся на терри­тории лагеря и, чтобы остаться на ней, необходимо выполнить определенные задания. Итогом игры может стать обряд посвящения в жители лагеря.

Квест-игры можно использовать не только как развлечение, но и в педагоги­ческих целях. Расскажу о **квесте** «устро­ители хорошего настроения», кото­рый проходил для слушателей слета-се­минара «Идеи и технологии успешного мероприятия», организованного на кур­сах повышения квалификации и пере­подготовки кадров Тверского колледжа в июне 2015 года. Задача, которую перед собой ставили организаторы, — не толь­ко познакомить специалистов учреж­дений культуры с формой игровой про­граммы — квестом, но и пополнить ко­пилку игр участников слета-семинара.

Это вариант игры, когда участникам необходимо к назначенному времени прибыть на финальную точку, выполнив определенные задания. Игроки разде­лены на две команды по 10-11 человек. Время игры — 50 минут. Участники на старте получают первые «кирпичики по­зитива». Задача команд — собрать еще «кирпичики позитива», которые они мо­гут заработать на объекте.

На объекте, выполнив задание, игро­ки еще получают шифровку, в которой говорится, где находится следующий объект. Команда, покинув точку и расшифровав, где находится следующая, в темпе пере­двигается на нее. Если там команду никто не встречает, то капитан звонит по телефо­ну бригадиру и узнает, что делать (но это бу­дет только один раз). На последний объект обе команды прибывают одновременно.

Первую шифровку команды получи­ли с инструкцией. Точки располагались как в помещении, так и на улице. Выи­грывает команда, которая вовремя при­была на последний объект, выполнила все задания, получила «кирпичики».

Задания на точках были такие: с по­мощью «островков» перебраться к дереву, написать послание слушателям следующего семинара, вложить его в бутылку и закопать­; сделать селфи, исполь­зуя предлагаемые предметы; участники команды должны назвать пять популяр­ных игр из своего опыта; игровая точка. На последнем этапе командам предла­галось объединиться и пройти лабиринт (командообразующая игра).

Как видите, возможностей у квест-игры достаточно много: и познаватель­ные, и развлекательные, и интеллекту­альные. В игре каждый может проявить себя, игра объединяет, учит работать в команде. Неудивительно, что квесты се­годня — одна из популярных форм про­ведения досуга.

В одной статье очень сложно расска­зать обо всех нюансах подготовки и прове­дения мероприятия. Более подробно по­знакомиться с технологиями социально­культурной деятельности можно в учеб­ном пособии «Организация деятельности учреждений культуры клубного типа».

Желаем вам смелых идей и ярких во­площений, фантазии и креатива, радо­сти и успехов!

**Рекомендованная литература**

1. Организация деятельности учреждений культуры клубного типа: Учебное пособие /Под общ. ред. Н.П. Гончаровой. — СПб.: Издательство «Лань»; Издательство «ПЛАНЕТА МУЗЫКИ», 2015. — 448 с. (+ CD).

В статье использованы следующие понятия:

- Эскейп-рум (англ. real-life room escape) — это интеллектуальная игра, в которой игроков запирают в помещении, из которого они должны выбраться за время, ища предметы и ре­шая головоломки. Некоторые представители жанра также включают в себя детективный или иной сюжет, чтобы погрузить игроков в уникальную атмосферу

- Open air — в переводе с английского — «открытый воздух»,

Дополнительно информация приведена на сайтах:

[www.glubinka.org](http://www.glubinka.org).

<http://masterfuns.com/kvest-na-den-rozhdeniya-scenariy>

<http://quest-tury.land.ru/>

Авторы:

Н.Л. Хохлова, заместитель директора, преподаватель курсов повышения ква­лификации и переподготовки кадров ГБОУ СП О Тверской области «Тверской колледж культуры имени Н.А. Львова»

Л.М. Милославин, режиссер массовых мероприятий и театрализованных представлений