

**«Грани Великого Кристалла»:
квест-путешествие в параллельные миры В. П. Крапивина**

Михеева Дарья Сергеевна,
ведущий библиотекарь
Муниципальное бюджетное учреждение
«Центральная городская детская
библиотека им. А.П. Гайдара»
Телефон: 89521422820
Эл. почта darya.mikheeva.1977@mail.ru

Направление деятельности - культурно-просветительская

В течение всего 2023 года, посвященного увековечению памяти и празднованию 85-летия со дня рождения В.П. Крапивина, коллектив МБУ «ЦГДБ им. А.П. Гайдара» города Лесного проделал большую просветительскую работу среди детей и подростков как в библиотеке, так и на площадках образовательных учреждений города. Были организованы и проведены обзоры-презентации произведений В.П. Крапивина, книжные погружения и книжная регата на открытой локации в Парке культуры и отдыха, в группе ВКонтакте «Библиотечный челлендж» создан чат «Фантастика Командора», разработана виртуальная книжная выставка по творчеству писателя и размещена на официальном сайте учреждения. Всего состоялось 33 мероприятия, их посетили 1088 человек.

Детские библиотекари всесторонне популяризировали творчество В.П. Крапивина, подтверждая своей ежедневной работой слова самого автора: «Книги были всегда и будут всегда, поэтому будут и библиотекари. Это люди, которые призваны завязывать дружбу читателей с книгами». Однако подружить с книгами современного подростка непросто. Нельзя заставить. Нужно замотивировать, предложить что-то интересное, альтернативное. Поэтому, кроме традиционных форм и методов работы с книгой, ЦГДБ им. А.П. Гайдара активно применяет квесты – современные игровые технологии продвижения книги и чтения.

Формат квеста, на мой взгляд, является лучшим вариантом для внеурочной деятельности в пространстве библиотеки. Квесты сегодня необычайно популярны у подростков. Существует масса аргументов в пользу проведения квестов - развивают креативность, критическое мышление, коммуникативные навыки, и навыки поиска информации, понимания текстов, а также поставленных задач. А библиотечный квест – это, ко всему прочему, активный мотиватор чтения!

С целью приближения произведений писателя к юному читателю был разработан квест-путешествие в параллельные миры В.П. Крапивина «Грани Великого Кристалла». Квест проводился в библиотеке неоднократно. Впервые он прошел в рамках Всероссийской акции «Библионочь - 2023», затем в период летних каникул для городских оздоровительных лагерей, а также в День знаний.

В перспективе планируется организовать данный квест для обучающихся среднего звена образовательных учреждений города.

Актуальность выбранной темы, обоснование выбора. Задания квеста построены на основе фантастических произведений В.П. Крапивина. Выбор не случаен. Фантастика уже несколько лет находится на первом месте в структуре жанровых предпочтений подростков. Фантастический сюжет захватывает читателя с первых страниц, вызывает сильный эмоциональный отклик. Фантастика Командора стоит в ряду лучших образцов этого литературного жанра. В произведениях Крапивина за всеми фантастическими декорациями скрыты вечные мировоззренческие темы и ценности, которые формируют нравственную основу личности: романтика мальчишеской дружбы, борьба добра и зла, обостренная жажда справедливости, достоинство, отвага и рыцарская честь. Это все, что так не хватает современному подростку. Ожидается, что участие в квесте вызовет живой интерес к творчеству В.П. Крапивина у не читающих ребят, и нынешние подростки будут зачитываться книгами Командора, как ими зачитывались когда-то в 20 веке их ровесники.

Целевая аудитория квеста - подростки 11-14 лет.

Планируемые результаты.

Участники квеста:

- расширят свой читательский кругозор;
- усовершенствуют навыки вдумчивого чтения;
- будут испытывать потребность в систематическом чтении;
- повысят навыки взаимодействия в команде.

Цель: мотивация подростков 11-14 лет, обучающихся в общеобразовательных школах г. Лесного, на знакомство с творчеством выдающегося уральского писателя В. П. Крапивина.

Задачи:

Организационные:

- определить тематику произведений;
- организовать и оформить в отделе обслуживания (возрастная категория – «старшие школьники») игровое пространство (локации) для квеста;
- разработать сценарий и паспорт квеста;
- вовлечь подростков во внеурочную деятельность;
- подготовить дипломы, сертификаты для участников квеста.

Обучающие:

- расширить читательский кругозор подростков;
- совершенствовать навыки вдумчивого чтения.

Метапредметные:

- развивать коммуникативные способности подростков, уметь работать в команде.

Личностные:

- развивать внутреннюю мотивацию к чтению.

Методическая разработка мероприятия

Сценарий квеста – это набор красочно оформленных интересных заданий. Среди них есть вопросы, ребусы, нестандартные занимательные головоломки, игровые задания. Абсолютно все они связаны с книгами Командора, поэтому игроки будут вспоминать и узнавать названия, содержание, героев книг, факты из биографии писателя. В квест включены задания не только на литературную тему. Участникам предстоит пройти курс юного моряка, а также поиграть в «книжные» игры, которые сплотят ребят.

Книги для проведения квеста

Так как почти все этапы квеста связаны с творчеством Командора, для выполнения заданий необходимы следующие книги В. П. Крапивина: «Голубятня на жёлтой поляне», «Колыбельная для брата», «Крик Петуха», «Сказка о рыбаках и рыбках». А также книги с «разноцветными» названиями: «Дети синего фламинго», «Белый шарик матроса Вильсона», «Синий город на Садовой», «Оранжевый портрет в крапинку», «Бронзовый мальчик» и другие.

Игровое пространство квеста разделено на 9 секторов-граней:

- «Кратокрафан: экспозиция фантастических существ»
- «Цитаты и иллюстрации»
- «Вопросы от читателя»
- «Ребусы»
- «Книжные игры»
- «Завяжи узел»
- «Определи вид парусного судна»
- «По крапивинским местам»
- «Разноцветные названия».

Описание квеста

По задумке квеста команды передвигаются по игровому пространству согласно цвету «кристалла», который они получают. На каждом этапе игры участники решают головоломки и получают подсказку-указание в виде цветного «кристалла», указывающего на цвет того сектора, куда им следуют отправиться дальше. За выполненные задания, игроки получают жетоны-«кристаллы».

В итоге команды проходят по всем граням квеста, выполняя задания и двигаясь к финальному месту, где ведущий подводит итоги. Побеждает та команда, которая собрала больше жетонов за выполненные задания. В завершение квеста участникам вручаются дипломы, сертификаты, поощрительные призы.

В квесте одновременно могут участвовать до 6 команд. Ведущий квеста следит за ходом игры, регулируя цепочку заданий, чтобы команды комфортно проходили свой маршрут, не соприкасаясь друг с другом. В помощь ведущему, на локациях квеста работают библиотекари или волонтеры чтения – активные читатели библиотеки.

Ход игры

Этап первый. Введение в игру

Ведущий: «Мне пришло в голову, что мир - это нечто вроде Кристалла. И мы живём только на одной грани, а граней у кристалла множество», - так считал Владислав Крапивин, уральский писатель, поэт, журналист, художник, педагог и основатель легендарного отряда «Каравелла». Владислав Петрович в своих произведениях создал особый, уникальный мир Великого Кристалла с бесконечным количеством граней. Мир Великого Кристалла, прежде всего, населен детьми. Герои Крапивина проникают из одного мира в другой, не признавая границ и запретов.

Сегодня мы оправимся в квест-путешествие, чтобы узнать тайну Великого Кристалла и познакомиться с творчеством Владислава Петровича Крапивина.

Между мирами Великого Кристалла вы будете перемещаться при помощи «кристаллов». Их цвета – это подсказка, указывающая куда двигаться дальше. Поэтому предлагаю разбиться на команды и выбрать капитанов.

Капитанам команд вручается по одному «кристаллу-проводнику», который выполняет функцию маршрутного листа. Чтобы не мешать друг другу, капитанам раздаются «кристаллы» разного цвета - цвета того сектора, в который им нужно попасть. Цвет «кристалла» и сектора-грани идентичны. Выполнив задание сектора-грани, команда получает жетоны (от 1 до 3) и цветной «кристалл-проводник», который укажет следующую локацию.

Ведущий: В ходе квеста вам пригодятся три качества: взаимная поддержка, чувство локтя и умение дружить.

Начинаем наш квест!

Этап второй

Грань 1

«Разноцветный кристалл: экспозиция фантастических существ»

Ведущий: Однажды В.П. Крапивин подумал: «А сколько фантастических существ живет в моих книжках! Наверно, сразу и не сосчитаешь...». Попробовал сосчитать. Устно не получилось. Сделал наброски в блокноте». По прошествии пяти лет В.П. Крапивин приступил к работе над словарем, которому дал, как он сам говорил, «неуклюжее, угловатое название» – «Кратокрафан», что означает «Краткий толкователь крапивинской фантастики».

Задание: Познакомьтесь с экспозицией фантастических существ «Кратокрафан». Данная экспозиция создана по «Краткому толкователю крапивинской фантастики». Экспозиция состоит из экспонатов, обозначенных цифрами. Рядом с экспонатом стоит информационная табличка с описанием фантастического существа. Таблички стоят в хаотичном порядке.

Рассмотрите экспозицию внимательно и сопоставьте описание фантастического персонажа с его именем. Заполните таблицу, разместив напротив порядкового номера экспоната имя фантастического персонажа. (См. приложение 1).

Грань 2 «Голубой кристалл: цитаты и иллюстрации»

Ведущий: Процессом стихотворчества В. П. Крапивин занимался всю жизнь – это одна из Граней его внутреннего Кристалла, которая приоткрылась ему ещё в раннем детстве. Владислав Петрович писал стихи, которые иногда даже превращались в песни. Что-то из строк уходило в книги, что-то оседало в личных записях, но поэтический процесс не прекращался. По мнению известного российского журналиста Д. Шеварова «Стихи у него так укромно вкраплены в прозу, так разбросаны по ее страницам, что лишь самые внимательные читатели представляют творчество Крапивина-поэта».

Задание: Угадайте, какие поэтические строки принадлежат героям фантастики Командора, а какие взяты из известного и всеми любимого мультсериала «Смешарики»?

1. Мне на пузо сядет мошка
И поест меня немножко,
А насытив аппетит,
Снова в небо улетит.
Я обед ей не нарушу,
Мошка тоже хочет кушать.
Я к букашкам всей душой:
Мошки - крошки, я - большой.

Ответ: стихи Витьки Мохова из книги В.П. Крапивина «Крик петуха»

2. Повиснул кто-то на заборе —
Это пустяки — не горе,
Нарушения в микрофлоре —
Пустяки — совсем не горе,
Кто-то захлебнулся в море?
Соглашусь, вот это горе.

Ответ: Смешарики, серия «Солнечный зайчик»

3. Хочешь покрасить полезное что-то?
Вырви сначала листок из блокнота,
И в тишине на листке из блокнота
Ты не спеша нарисуй бегемота!

Ответ: Смешарики, серия «Скамейка»

4. Господа, мы пришли не на танцы!
Будем краткими — время бежит.
Секунданты, разметьте дистанцию
И покрепче забейте пыжи!
Ля-ля-ля, ля-ля-ля, ля-ля-ля!
Ля! Ля! Ля!

Ответ: В.П. Крапивин «Гуси-гуси, га-га-га...»

Ведущий: Немногие знают, что Командор еще и рисовал своих героев. Правда, иллюстрации он делал не ко всем работам, а, скорее, к поздним книгам. Иллюстраторами крапивинских книг были три замечательных художника, которые стали его друзьями: Евгения Стерлигова, Евгений Пинаев, Евгений Медведев. *(Представить книги с иллюстрациями художников).*

Задание 1: Перед вами изображения произведений В.П. Крапивина, сгенерированные нейросетью. Сопоставьте изображения с названиями, и вы узнаете, что это за книги?

(Изображённые варианты: «Голубятня на жёлтой поляне», «Выстрел с монитора», «Крик петуха», «Застава на Якорном поле», «Гуси-гуси, га-га-га».)

Ответ:

- 1 – «Крик петуха»,
- 2 – «Гуси-гуси, га-га-га»
- 3 – «Выстрел с монитора»
- 4 – «Застава на Якорном поле»

Задание 2: Перед вами сгенерированные нейросетью изображения обложки и героев одной из книг писателя. Отгадайте название этой книги.

Ответ: книга «Голубятня на жёлтой поляне». Герои: робот Ерёма и мальчишки-ветерки.

Ведущий: В ветерков превращались мальчишки, погибшие во время войн и катастроф. Но ветерками могли становиться (на время, по желанию) и живые ребята, если выполняли определенный ритуал и говорили нужное заклинание. Умный робот Ерёма был смонтирован юными техниками и сбежал с выставки школьного технического творчества, снабдив себя автономным электропитанием. **(Задания - см. приложение 2)**

Грань 3

«Зелёный кристалл: вопросы от читателя»

Ведущий: Сейчас вам предстоит ответить на вопросы, которые были составлены читателем библиотеки, принимавшим участие в Книжном вызове «Фантастика Командора».

Задание: Попробуйте ответить на следующие вопросы. Если затрудняетесь, найдите ответы в книгах. *(Рядом с вопросами располагается подсказка - рисунок обложки нужной книги, где скрыт ответ на вопрос. Игроки ищут ответы в книгах.)*

1. Кто из пограничников первым научился прямому переходу?

Ответ: Филипп Кукушкин из Лугового, В. Крапивин «Крик петуха»

2. Где ловил рыбу князь Юр-Танка-Пала?

Ответ: в бочке под водосточной трубой, В. Крапивин «Сказка о рыбаках и рыбках».

3. Как назывался гафельный кеч, построенный ребятами во главе с Геннадием Кошкаревым?

Ответ: «Капитан Грант», В. Крапивин «Колыбельная для брата».

Ведущий: Предлагаю прочитать краткие сведения из биографии Командора. Вы можете получить дополнительный жетон, если ответите на вопрос: «Что написано на фамильном гербе Владислава Крапивина?»

Ответ: «Всегда двенадцать».

(См. приложение 3)

Грань 4

«Оранжевый кристалл: ребусы»

Ведущий: Фантастический мир Крапивина – особое место. Этот мир удивительно многогранен, может принимать разные формы и изображения. Легко превращаться в ребусы и увлекательные головоломки.

Задание 1: Угадайте книгу по обложке.

Ответ: В. Крапивин «Крик петуха»

Задание 2: В ребусе спрятано название книги Командора. Название романа состоит из 4 слов.

Ответ: В. Крапивин «Голубятня на жёлтой поляне»

Задание 3: Отгадайте ребус и узнаете, как называют фантастический мир писателя Владислава Крапивина?

Ответ: Вселенная

(Здесь же есть указатель «Игра в шары» и цитата из книги В. Крапивина «Застава на Якорном поле», описывающая игру в шары. Отсюда команда отправляется на следующую Грань 5 «Книжные игры».) (См. приложение 4)

Грань 5

«Серый кристалл: книжные игры»

Здесь игроков ждут две игры. Команда, решившая ребусы Грани 4, сразится в «Пальчиковый футбол» - аналог «Игры в шары» о которой мы читаем в книге В.П. Крапивина «Застава на Якорном поле». Отличие только в том, что герои книги играют в шары на земле, а в «Пальчиковый футбол» играют пальцами на специально созданном игровом поле.

Команда-соперник, совершившая переход на Грань 5, примет участие в карточной игре «Робопляс», но только после того, как вспомнит имя роботов из книги В. Крапивина «Голубятня на жёлтой поляне».

(Робот Ерёма и роботёнок Васька – яркие персонажи из фантастической трилогии Командора. Чтобы подчеркнуть особенности их характеров, предлагаем ребятам сыграть в подвижную игру «Робопляс» на внимательность и стать немного похожими на этих литературных героев. Игры поднимают настроение, а яркие фото иллюстрируют эмоции игроков.)

(См. приложение 5)

Грань 6 «Красный кристалл: завяжи узел»

Ведущий: В.П. Крапивин очень любил Севастополь – главный город Крыма. Вспоминая о первой поездке в этот город, писатель говорит, что, когда он «вдруг увидел синюю стену с солнечными проблесками, не сразу понял, что это – море. А когда понял, ощутил, что у него началась новая жизнь». И, наверное, поэтому большинство его книг – это книги о парусах, бескрайнем синем море, мечтах о приключениях и дальних странствиях.

Задание: завязать морские узлы по схемам вязки для начинающих.
(См. приложение 6)

Грань 7 «Синий кристалл: определи вид парусного судна»

Ведущий: В семидесятых годах В. П. Крапивина начали именовать Командором. Потому что командорами часто называют капитанов яхтенных клубов. А он в ту пору уже во всю командовал ребячьим морским отрядом. Вот так его прозвище стало вторым именем. Тот, кто прочитает его книги о море и кораблях, познакомится с устройством парусных судов и с премудростями морского дела.

Задание: Изучите описание представленных здесь парусных судов, определите их виды. Если уверены наверняка, присоедините с помощью прищепок название к судну под нужным номером.

На стене натянута рыболовная сеть. К ней прикреплены изображения парусных судов под номерами. Рядом в специальном кармане располагаются карточки с описанием данных судов. Отдельно на столе лежат таблички с названиями парусных судов. Задача команды прочитать описания парусных судов и, обсудив с игроками, прикрепить название судна к его изображению.

(См. приложение 7)

Ведущий: Устройство парусных судов и способы управления ими описаны в книге Владислава Крапивина «Фрегат «Звенящий». Книгу трудно отыскать в библиотеках. Рекомендую найти ее на официальной странице Владислава Крапивина в Интернете https://www.rusf.ru/vk/book/fregat_zvenjaschiy/main.htm и познакомиться с тонкостями морского дела.

Грань 8 «Желтый кристалл: по крапивинским местам»

Ведущий: В жизни Крапивина есть три города, которые Командор называет своей родиной. Тюмень, Свердловск и Севастополь. Каждый из них дорог писателю. В Тюмени он родился и вырос. В Свердловске прошла его юность и большая часть жизни. Здесь же в Свердловске он создал подростковый отряд «Каравелла», который существует до сих пор. В «Каравелле» изучают журналистику, морское дело, фехтование.

Задание: Изучите факты из биографии писателя и ответьте на тестовые вопросы:

1. Какой город Владислав Петрович считал своей второй родиной? **(Севастополь)**
2. Чем знаменит чердак на улице Прониной, 28? **(День рождения отряда «Каравелла»)**
3. Из какого литературного произведения адрес - улица Шестая Бастионная? **(О Севастополе у Крапивина много книг. Одна из них – цикл рассказов «Шестая Бастионная»)**
4. Существует ли улица Шестая Бастионная на самом деле? **(Да. Это исторический центр города Севастополя)**
5. У вымышленного города Турень есть город-прототип. Какой?
А) Тюмень
Б) Туринск
В) Тура
(Ответ: Тюмень)
6. Назовите первое название отряда «Каравелла»? **(«Бандерилья»)**

Задание: Получить дополнительный балл вы сможете, если заполните таблицу и угадаете, что находится по этим адресам. **(См. приложение 8)**

Грань 9

«Фиолетовый кристалл: разноцветные названия»

Ведущий: Делить крапивинские книги на фантастику и нефантастику неверно и некорректно. Он писал и для детей, и для взрослых, и фантастические книги и реалистичные. Он создал Вселенную Великого Кристалла. Его книги современны и актуальны, захватывают читателя в любом возрасте. Спасибо, Командор! Можно читать и перечитывать всю жизнь!

Задание: Найдите и запишите названия «разноцветных» книг Владислава Крапивина.

Сложность в том, что для выполнения задания предлагаются не только книги Командора, но и литература других авторов. Невнимательные игроки иногда включают в список названия книг других авторов. (См. приложение 9)

Этап третий. Финал

Подведение итогов. Рефлексия (что получилось, что не получилось, что нового узнали.) Подсчет жетонов-кристаллов. Награждение победителя и участников квеста.

Как подготовить оформление квеста

1. Разделите помещение на локации согласно цвету кристалла.
2. Оформите книжные выставки, выставки- просмотры произведений автора.
3. Оформите и распечатайте все задания квеста.

4. Распечатайте на картоне «кристаллы-проводники», они будут служить игрокам маршрутными листами. Жетоны заламинируйте. (См. приложение 10)
5. Для заданий по морскому делу на стеллаже закрепите канаты, располагая рядом с ними инструкцию по завязыванию узлов.
6. Для определения вида парусного судна на рыболовной сети расположите изображение парусных судов, прикрепив их к сети прищепками. Рядом расположите их описание.

Для проведения квеста не нужен особый повод, играйте в любой день! Справиться с квестом смогут даже не читающие подростки. Квест станет для них отличным мотиватором чтения. (См. приложение 11)

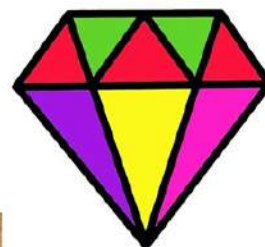
Удачи в игре!

Список литературы:

1. Крапивин, В.П. Белый шарик Матроса Вильсона [Текст] : повести из цикла «В глубине Великого Кристалла»: Кн. 2-я : [Для сред. и ст. шк. возраста] / Владислав Крапивин; [Худож. Е. И. Стерлигова]. - Екатеринбург: Средне-Уральское кн. изд-во, 1993. - 400 с.: ил.
2. Крапивин, В.П. Бронзовый мальчик: повесть // Крапивин В.П. Собрание сочинений [Текст]: [Для детей сред. и ст. шк. возраста] / Владислав Крапивин; худож. Е. Стерлигова. - Москва: Центрполиграф, 2000. - 494 с.: ил.
3. Крапивин, В.П. Голубятня на желтой поляне [Текст]: роман-трилогия / Владислав Крапивин; [Худож. Е. И. Стерлигова]. - Свердловск: Средне - Уральское кн. изд-во, 1985. - 448 с.: ил.
4. Крапивин, В.П. Дети синего фламинго [Текст]: повесть-сказка / В. П. Крапивин; худож. Е. Медведев. - Москва: Советская Россия, 1989. - 191 с.: цв. ил.; 22 см. - (Библиотечная серия).
5. Крапивин, В.П. Колыбельная для брата [Текст]: повесть / Владислав Крапивин. - Свердловск: Средне -Уральское книжное издательство, 1980. - 160 с.: ил.
6. Крапивин, В.П. Оранжевый портрет с крапинками [Текст]: повесть / В. П. Крапивин. - Москва: ЭКСМО, 2005. - 608 с. - (Отцы - основатели. Русское пространство).
7. Крапивин, В.П. Синий город на Садовой [Текст]: повести / В. П. Крапивин. - Москва: ЭКСМО, 2006. - 702 с. - (Отцы-основатели. Русское пространство).
8. Крапивин, В.П. Собрание сочинений [Текст]: [Для детей сред. и ст. шк. возраста] / Владислав Крапивин ; худож. Е. Стерлигова. - Москва: Центрполиграф, 2000. - 522 с.: ил.
9. Крапивин, В.П. Кратокрафан / Владислав Петрович Крапивин.- Текст: электронный // Русская фантастика: [сайт].- URL: <https://www.rusf.ru/vk/kratokrafan/main.htm> (дата обращения 25.09.2023).
10. Шеваров, Д. Пушкинская одиссея Славы Крапивина / Дмитрий Шеваров. - Текст: электронный // Год литературы: [сайт].- URL: <https://web.archive.org/web/20220525052901/https://godliteratury.ru/articles/2018/10/11/krapivin-stal-znamenitym-prozaikom-o> (дата обращения 25.09.2023)

11. Щупов, А.О. Владислав Крапивин. - Екатеринбург: Сократ, 2017.- 560 с.: ил.- (Жизнь замечательных уральцев: вып. 9).

Грань 1
«Разноцветный кристалл:
экспозиция фантастических
существ»



КРАТОКРАФАН-

ПЕРВАЯ ЭКСПОЗИЦИЯ ФАНТАСТИЧЕСКИХ
СУЩЕСТВ В ГАЙДАРОВКЕ!

ОБЯЗАНА СВОИМ СУЩЕСТВОВАНИЕМ
ПИСАТЕЛЮ, ПОЭТУ, ЖУРНАЛИСТУ,
СЦЕНАРИСТУ, ПЕДАГОГУ
ВЛАДИСЛАВУ КРАПИВИНУ.

ВАМ ПРЕДСТАВЛЯЕТСЯ
УНИКАЛЬНЫЙ ШАНС УВИДЕТЬ
СВОИМИ ГЛАЗАМИ КОЛЛЕКЦИЮ
ФАНТАСТИЧЕСКИХ СУЩЕСТВ,
ЖИВУЩИХ В КНИГАХ
ВЛАДИСЛАВА КРАПИВИНА.

приложение 1



приложение 1

Живые говорящие существа с головками, сделанными из тряпиц, наполненных особым песком. Ручки и ножки делались из проволоки и прикреплялись прямо к голове Бормотунчика. Бормотунчики умели давать советы и предсказывать будущее.

Исполинское существо черепашной породы, обитающее во Всемирном океане. На ее панцире располагаются три гигантских слона.

Маленький динозавр, обитавший в Плавнях.
Судя по имеющимся данным, существо добродушное и разумное.

Робот, житель города Старогорска.
Был смонтирован юными техниками и сбежал с выставки школьного технического творчества, снабдив себя автономным электропитанием.

Похожее на змея-горыныча искусственное существо, неизвестно кем и неизвестно для чего сконструированное из металлолома.

Разумный морской житель, подаривший ребятам капельку вечного жемчуга.

Разумная звезда.
Один из приёмных родственников и воспитателей Белого шарика.

Обитатель сказочного леса, нашедший там уснувшую Золушку и доставивший ее к тетушке Розе.

приложение 1

Похожа на бабу Ягу,
но отличается добродушным
нравом.
Летает на помеле
с мотоциклетным седлом.

Говорящая коза.
Свои способности никогда
не афишировала и
использовала их
только для добрых дел.

Существо, напоминающее
домового
(хотя и не совсем домовой).
Любило баловаться со
старинными часами.

Петух.
Умел преодолевать
межпространственные барьеры
и путешествовать
по разным мирам
Великого Кристалла.

Тощий черный котенок,
которого ребята нашли в парке
на планете Дзымба.
По некоторым сведениям,
умел разговаривать.

Сшитое из материи, но тем не менее
вполне живое существо.
Любит бродить неизвестно где.
Отличается некоторой
ершистостью характера,
но предан друзьям
и всегда приходит им на помощь.

N	Имя фантастического персонажа
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	

Грань 2 «Голубой кристалл: цитаты и иллюстрации»

приложение 2



Какие цитаты из представленных относятся к фантастике Командора, а какие взяты из известного и всеми любимого мультсериала «Смешарики»?

1

Мне на пузо сядет мошка
И поест меня немножко,
А насытив аппетит,
Снова в небо улетит.

Я обед ей не нарушу,
Мошка тоже хочет кушать.
Я к букашкам всей душой:
Мошки - крошки,
я - большой.

2

Повиснул кто-то на заборе —
Это пустяки — не горе,

Нарушения в микрофлоре —
Пустяки — совсем не горе,

Кто-то захлебнулся в море?
Соглашусь, вот это горе.

3

Хочешь покрасить
полезное что-то?
Вырви сначала листок
из блокнота,
И в тишине на листке
из блокнота
Ты не спеша нарисуй
бегемота!

4

Господа, мы пришли не
на танцы!
Будем краткими — время
бежит.
Секунданты, разметьте
дистанцию
И покрепче забейте пыжи!
Ля-ля-ля, ля-ля-ля,
ля-ля-ля!
Ля! Ля! Ля!

Перед вами сгенерированные нейросетью изображения книг. Сопоставьте названия книг и изображения, и вы угадаете что это за книги.



«Голубятня
на жёлтой поляне»

«Выстрел
с монитора»

«Крик петуха»

«Застава
на Якорном поле»

«Гуси-гуси,
га-га-га»

Сможете отгадать название книги?
Перед вами сгенерированные нейросетью
изображения обложки и героев этой книги.



Что это за книга ?

Грань 3

«Зелёный кристалл: вопросы от читателя»



<p>1938, 14 октября Роддом №1, появление на свет маленького Славы.</p> 	 <p>ТЮМЕНЬ родился, жил и работал здесь</p>	<p>фамильный герб В. Крапивина, зарегистрированный официальной геральдической палатой. На нём золотой кораблик и лента с надписью «Всегда двенадцать».</p> 	<p>1962, декабрь Выход в свет первой книги - «Рейс «Ориона»».</p> 
<p>1946, февраль Создание первого романа «Остров Привидения»</p> 	<p>1943, январь Первое литературное произведение (эпиграмма на соседа Пашку) и первое знакомство с творчеством А.С. Пушкина</p>	<p>Командор Владислав Крапивин - создатель легендарного отряда «Каравелла»</p> 	<p>Верный спутник - заяц Митяка</p> 
<p>1956, 25 марта Публикация в «Тюменском комсомолец» стихотворения десятиклассника В. Крапивина под названием «Весна». Первый в жизни гонорар 25 рублей, пущенный на покупку 2-х томов Жюль Верна.</p> 	<p>Владислав Крапивин Из его произведений: <i>Никакой дорогой, даже самой правильной, нельзя пройти мимо того, кому нужен друг.</i> («Летчик для особых поручений»)</p> 	<p>«Благодаря «Золотой розе», я понял, что писательство — самый интересный и интересный труд. И в то же время труд, требующий выносливости и терпения.» Владислав Крапивин</p> 	<p>В честь Крапивина назвали астероид</p>  <p>Международный астрономический союз утвердил имя Крапивин для астероида № 407243</p>

ВОПРОС ОТ ЧИТАТЕЛЯ

#фантастикаКомандора

1

КНИЖНЫЙ
ВЫЗОВ

Кто из пограничников первым научился прямому переходу?





КРИК
ПЕТУХА

ВОПРОС ОТ ЧИТАТЕЛЯ

#фантастикаКомандора

2

КНИЖНЫЙ ВЫЗОВ

Где ловил рыбу князь Юр-Танка-Пала?



ВЛАДИСЛАВ КРАВЧЕНКО
СКАЗКИ
О РЫБАКАХ
И РЫБАКАХ

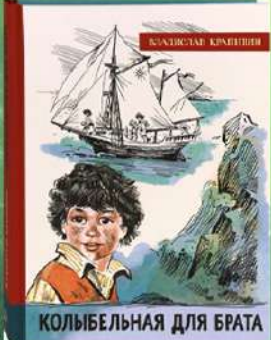
ВОПРОС ОТ ЧИТАТЕЛЯ

#фантастикаКомандора

3

КНИЖНЫЙ ВЫЗОВ

Как назывался гафельный кеч, построенный ребятами во главе с Геннадием Кошкаревым?



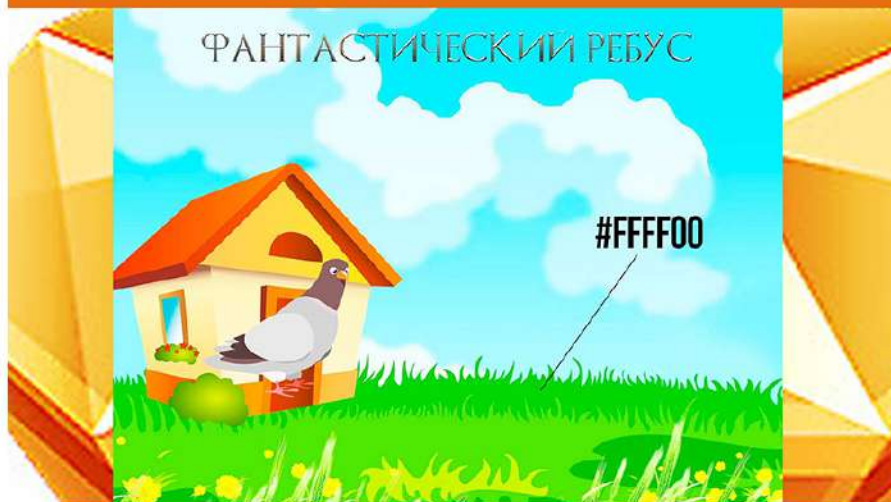
ВЛАДИСЛАВ КРАВЧЕНКО
КОЛЫБЕЛЬНАЯ ДЛЯ БРАТА

Грань 4
**«Оранжевый кристалл:
ребусы»**

приложение 4



**В ребусе спрятано название
книги Командора. Название романа
состоит из 4 слов.**

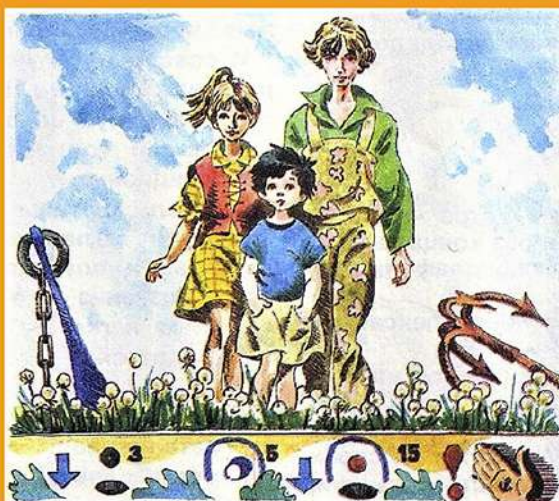


**Отгадайте ребус и узнаете,
как называют фантастический мир
писателя Владислава Крапивина**



приложение 4

«Игра в шары оказалась похожей сразу на крокет, бильярд, гольф и кегельбан. Но правила и правда были нехитрые. Нужно было пустить по земле свой шар, попасть им по другому и тот, другой, загнать в лунку или воротца из проволоочки. Лунка — три очка, воротца — пять, а через воротца в лунку — сразу пятнадцать. Кто сто очков набрал, тот и победитель.»



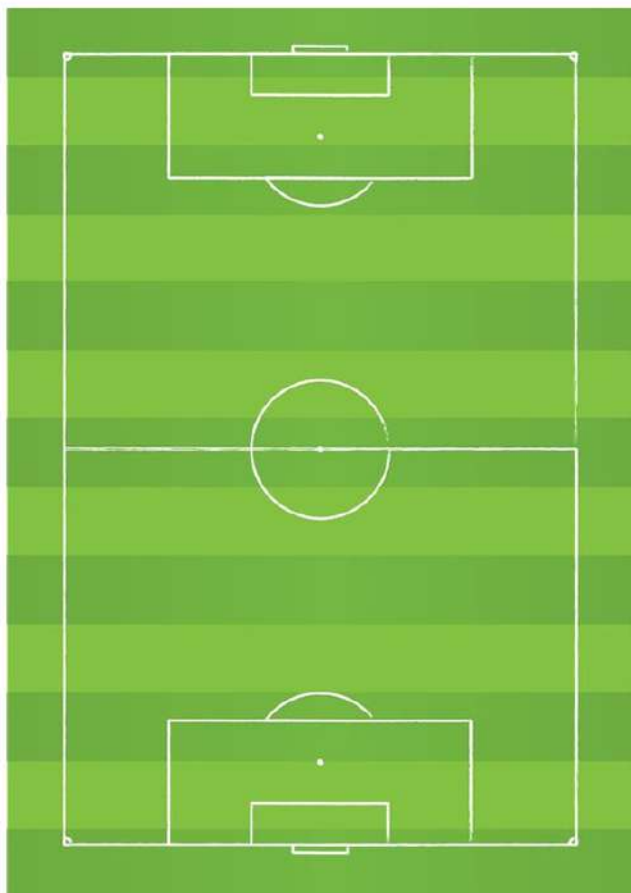
Грань 5
«Серый кристалл: книжные игры»

приложение 5

A collage of book covers and illustrations. The central text "КНИЖНЫЕ ИГРЫ" is written in large blue letters. The collage includes:

- Top left: Book cover "ГОЛУБЯТНЯ НА ЖЕЛТОЙ ПОЛЯНЕ" by Владислав Крапивин, featuring a yellow background and a black and white illustration of a person on a horse.
- Top center: A black and white illustration of a robot sitting on a barrel.
- Top right: A large 3D rendered diamond crystal.
- Bottom left: A black and white illustration of a robot holding a briefcase and a small object.
- Bottom center: A colorful illustration of children in a field with a large green globe and a red dragon.
- Bottom right: Book cover "ЗАСТАВА НА ЯКОРНОМ ПОЛЕ" by Владислав Крапивин, featuring a colorful illustration of children and a red dragon.

«Пальчиковый футбол»



РОБОПЛЯС

6+



РОБОПЛЯС

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

РОБОПЛЯС

Нижний клапан вклеить,
верхний на «замке».

РОБО
ПЛЯС

Найди робота с подходящим
сочетанием фигур и цветов.
Повтори движение и
забери победную карту!
Двигайся как робот, танцуй
как робот!

ВНИМАНИЕ!
Игра активирует
суперспособности:
зрительное восприятие,
координация, внимание,
реакция.

ПОИСК СОВПАДЕНИЙ
ЦВЕТ-ФОРМА
ДВИЖЕНИЯ

🕒 15 MIN

🃏 20+40 CARDS

👥 2-6 PLAYERS



РОБОПЛЯС

ПРАВИЛА ИГРЫ

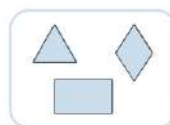


В КОРОБКЕ

- 20 карт с Robotами



- 20 маленьких карт с Формами



- 20 маленьких карт с Цветами



У каждого Робота – своё движение, свой набор из трёх форм и трёх цветов.

- правила игры

ЗАДАЧА ИГРОКА

Набрать наибольшее количество карт.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Все маленькие карты (с Цветами и Формами) замешиваем в одну колоду и кладём стопкой на середину стола, рубашкой вверх.

Раскладываем на столе 20 карточек с Robotами, лицом вверх. Если разложить их кругом, то всем игрокам будет одинаково удобно их видеть.



Игра состоит из раундов.

Каждый раунд игроки по очереди берут на себя роль ведущего.

Задача ведущего – следить за игроками и определять, кто из них стал победителем раунда.

РОБОПЛЯС

ПРОЦЕСС ИГРЫ

1. Ведущий открывает верхнюю маленькую карту из колоды так, чтобы все игроки увидели её одновременно.

2. Дальше **все игроки ищут Робота**, соответствующего открытой маленькой карте:

• Если выпала карта с Цветами, то нужен Робот, который раскрашен именно этими 3 цветами. →



• Если выпала карта с Формами, то нужен Робот, у которого есть именно эти 3 Формы. →



Подходящий Робот всегда будет только один.

Как только кто-то находит нужного Робота, сразу **повторяет его движение**.

3. Ведущий смотрит, кто из игроков первым показал правильное движение, и выдаёт ему открытую маленькую карту в его победную стопку (Робот остаётся лежать на столе).

4. Роль ведущего переходит следующему игроку, он начинает новый раунд.

*Среди Роботов есть **один особенный**: если маленькая карта указала на Робота, который «разрядился», то **обнимите** того, кто первым повторил это движение, чтобы «зарядить» его и продолжить игру.

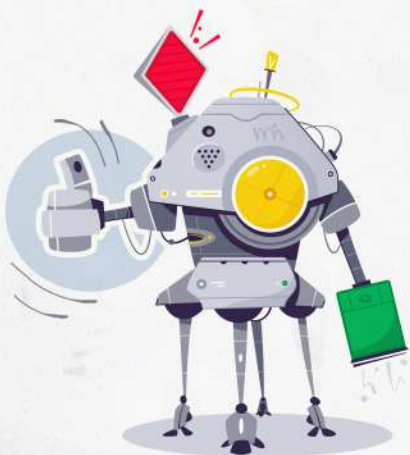


ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается после того, как была разыграна последняя маленькая карта. Победителем становится участник, набравший больше всех карт.

УПРОЩЕНИЕ ИГРЫ

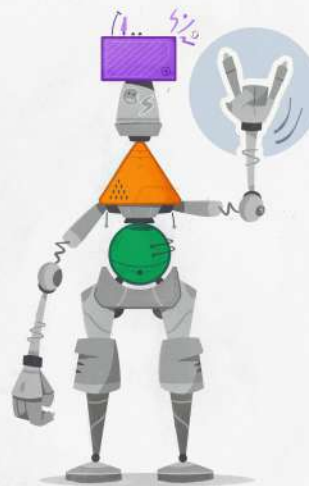
Уберите из маленькой колоды карты с Формами, оставьте только с Цветами. Это сильно упростит поиск Роботов.



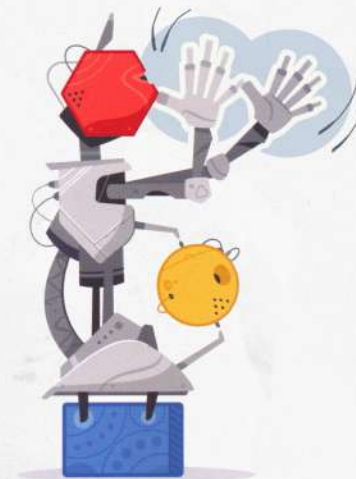
КЛАСС



ПОРА СПАТЬ



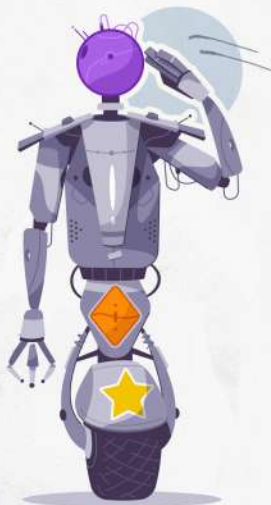
РОК



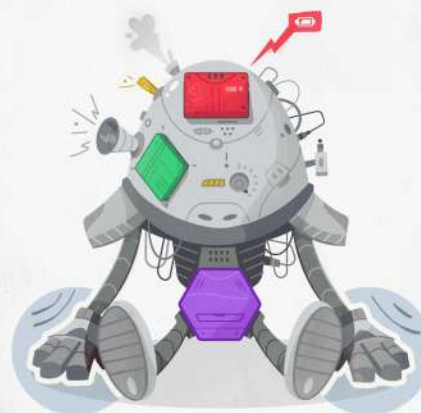
БУРАТИНО



РУКИ В БОКИ



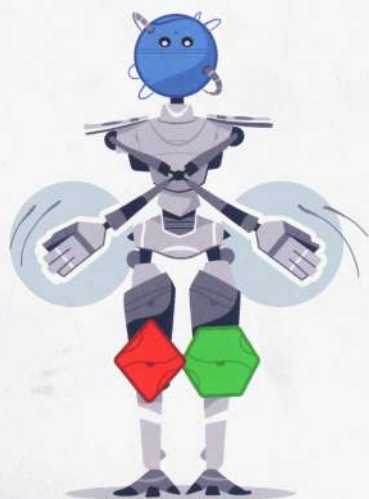
ЧЕСТЬ ИМЕЮ



РАЗРЯДИЛСЯ



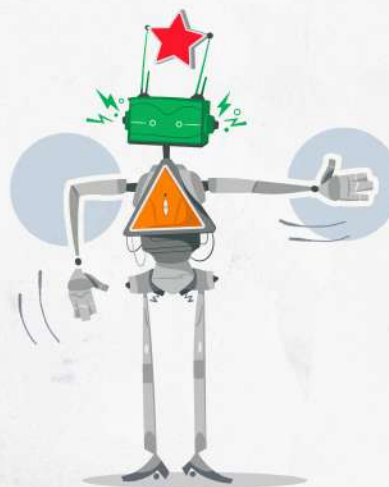
МАРТЫШКА



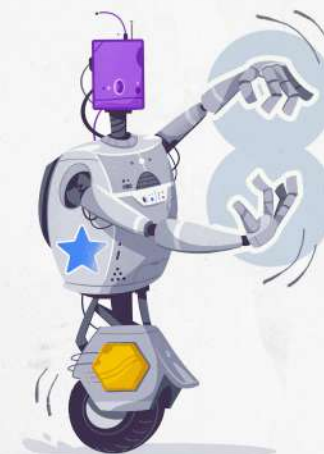
НОЖНИЦЫ



МЕЛЬНИЦА



ТАНЕЦ РОБОТА



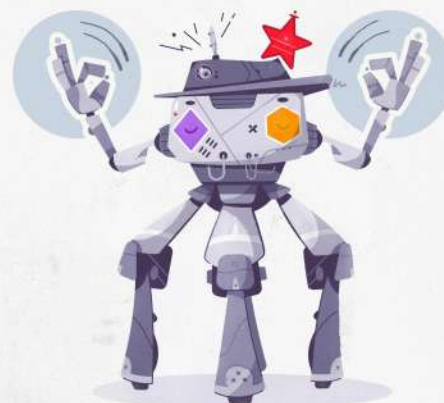
КРОКОДИЛ



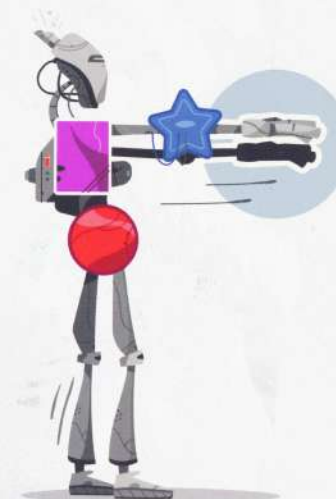
СДАЮСЬ



СИЛАЧ



ЙОГА



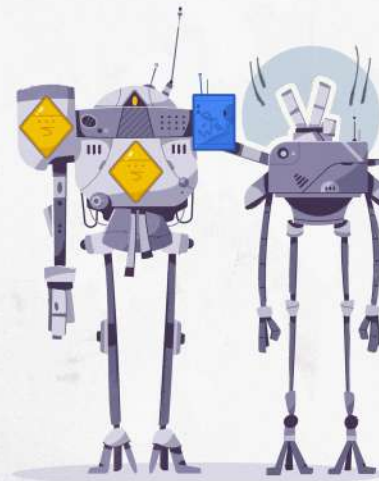
РУКИ ВПЕРЁД



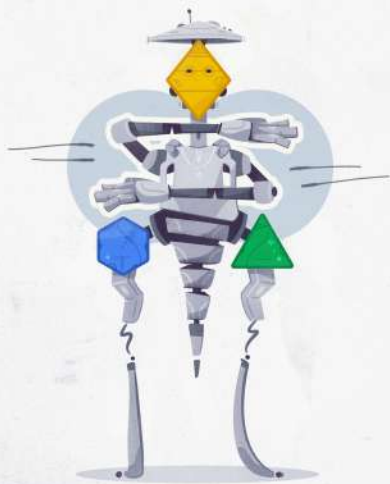
РАСТЯЖКА



СЕРДЦЕ



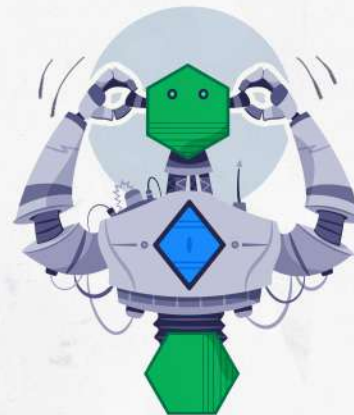
РОЖКИ



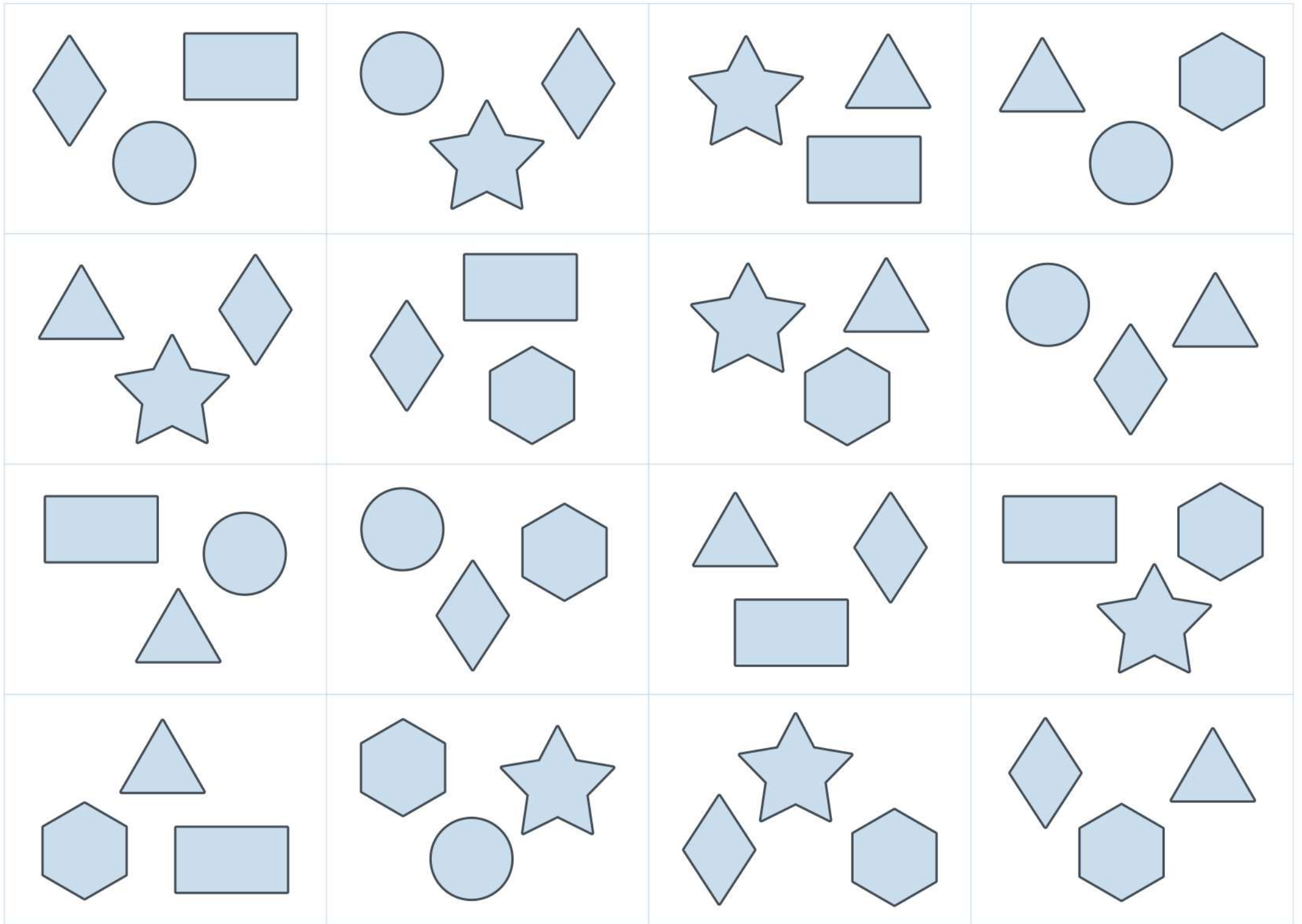
РАВНО

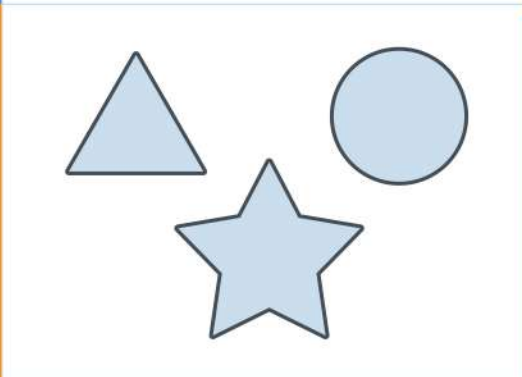
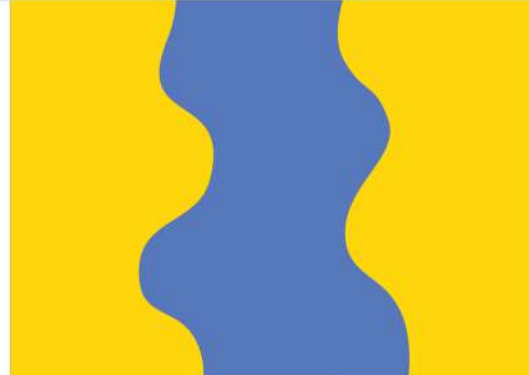
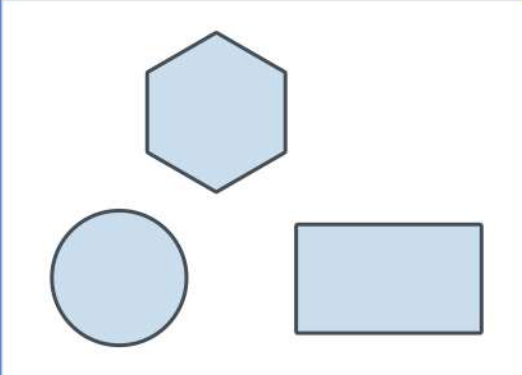
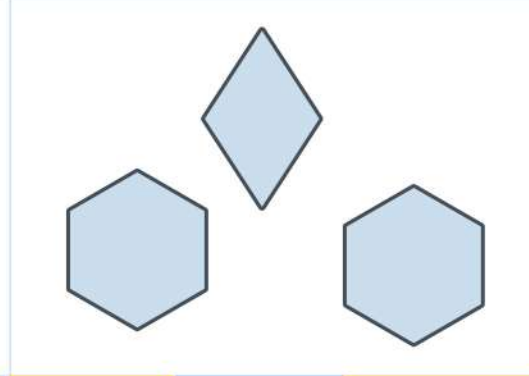
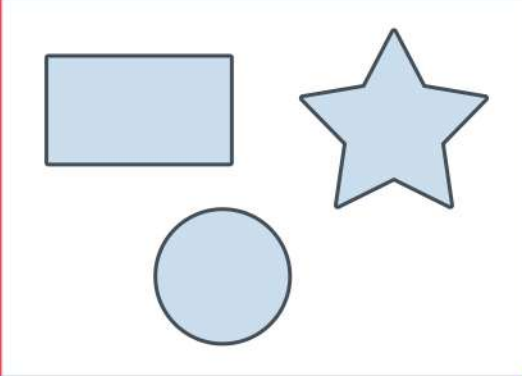
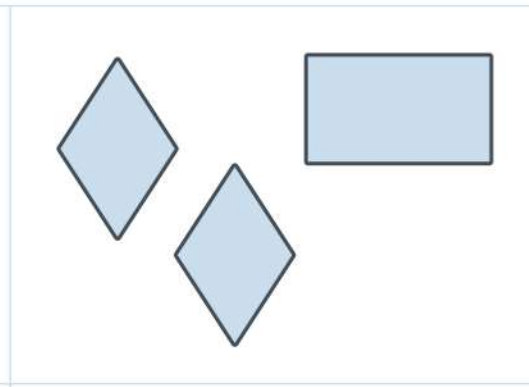
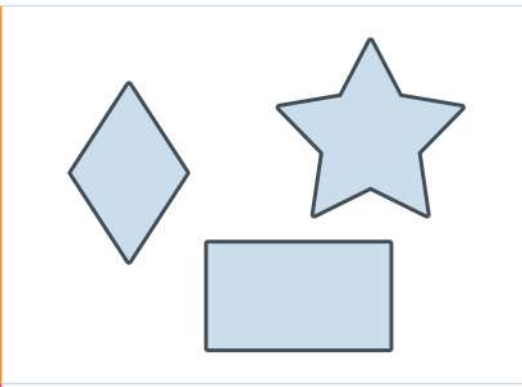


ДЭБ



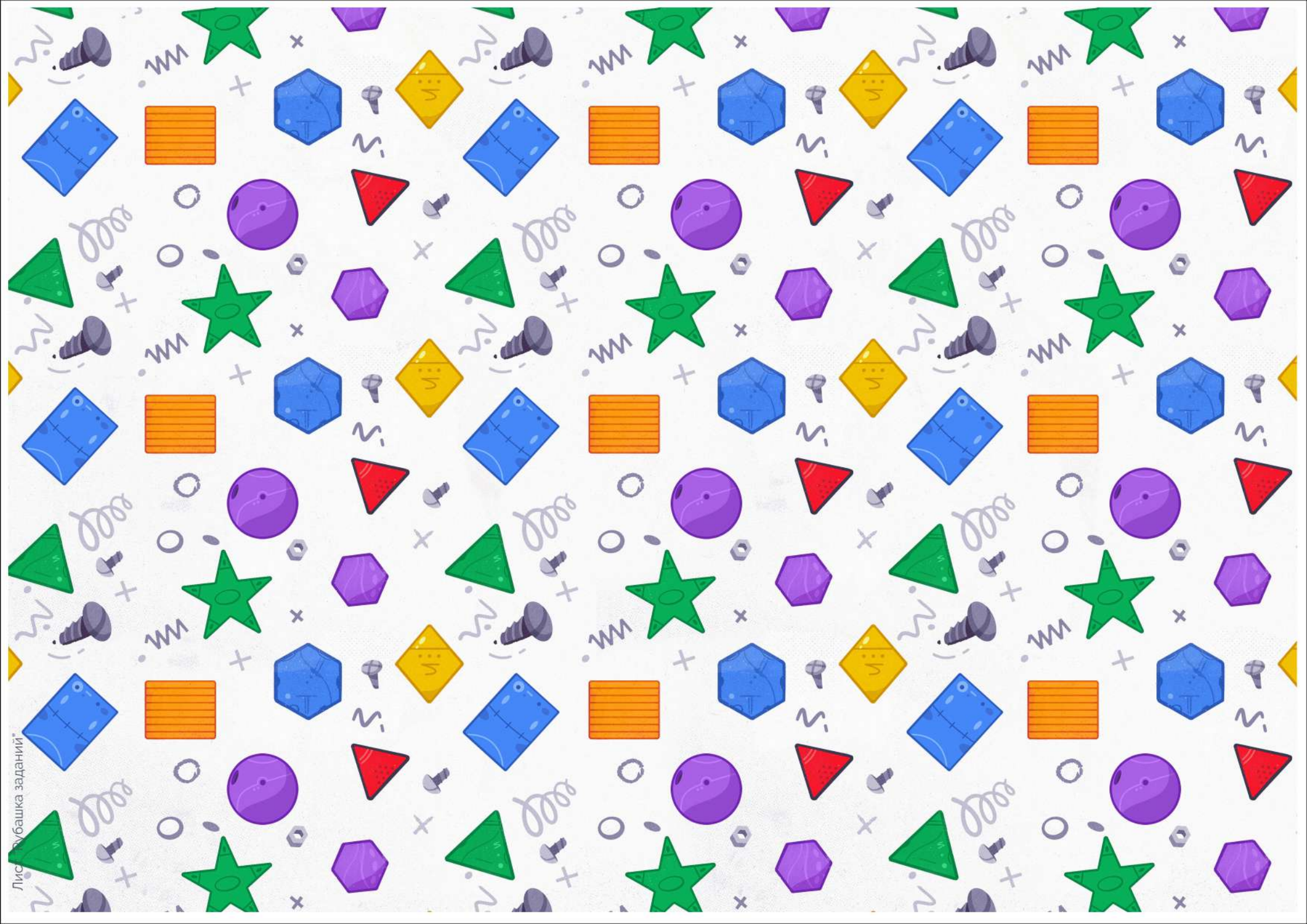
ЧЕБУРАШКА





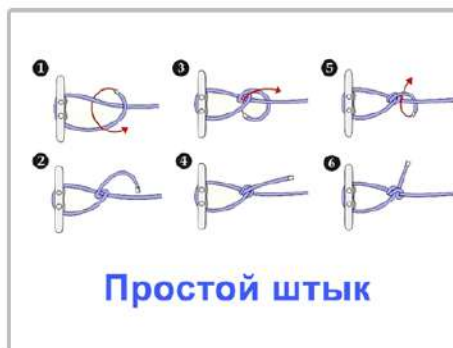
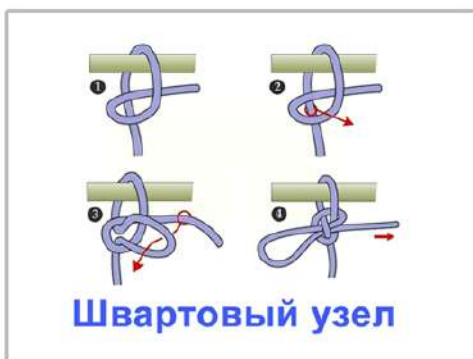
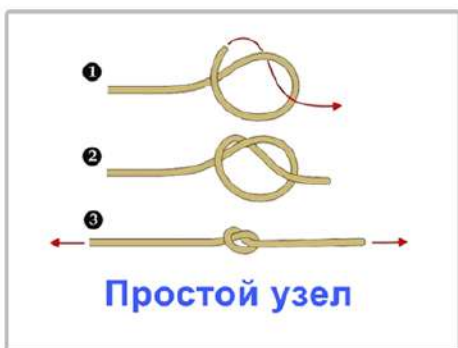






Грань 6
«Красный кристалл: завяжи узел»

приложение 6



Грань 7

«Синий кристалл:
определи вид парусного судна»



По описанию
определите
вид парусного
судна



Корабль.

Самое крупное судно,
имеющее несколько мачт
с прямыми парусами;
косым является лишь
имеющийся внизу на бизань-мачте
гафельный парус, обеспечивающий
повороты судна.

Бригантина.

Помесь шхуны и брига.
Это среднее
двухмачтовое судно,
у которого одна мачта
с прямыми парусами и
одна - с косыми.

Бриг.

Судно средних размеров.
Имеет две мачты с прямыми парусами. Кроме косых кливеров между бушпритом и фок-мачтой несет внизу на грот-мачте косой гифельный парус.

Шхуны

подразделяются на два вида:
марсельная и гафельная.
Гафельные – несут на всех мачтах только косые паруса; марсельные – кроме косых имеют один или несколько прямых парусов.

Баркентина.

Эти суда несколько меньше кораблей и барков. Несут от трёх до четырёх мачт. Передняя мачта с прямыми, остальные мачты с косыми парусами.

Барк.

Крупные суда как корабли. Несут от трёх до пяти мачт. Вся кормовая мачта оснащена косыми парусами, а остальные мачты с прямыми парусами.

A large red equilateral triangle pointing upwards, containing white text.

Тендер гифельный.
Тип парусного судна
с косым парусным
вооружением. Имеет одну
мачту и длинный бушприт, на
которые ставятся грот,
стаксель и один-два кливера.

A large red equilateral triangle pointing upwards, containing white text.

Бермудский шлюп.
Это исторический тип
носового такелажного
одномачтового парусного
судна, разработанный на
Бермудских островах
в XVII веке.

Бермудский шлюп

Бригантина

Бриг

Тендер гафельный

Баркентина

Корабль

Барк

Шхуна марсельная

приложение 7



Корабль - самое крупное судно, имеющее несколько мачт с прямыми парусами; косым является лишь имеющийся внизу на бизань-мачте традиционный для всех парусников гафельный парус, обеспечивающий повороты судна.



Бригантина – помесь шхуны и брига. Это среднее двухмачтовое судно, у которого одна мачта с прямыми парусами и одна с косыми.



Бриг – судно средних размеров. Имеет две мачты с прямыми парусами. Для улучшения маневренности бриг кроме косых кливеров между бушпритом и фок-мачтой несет внизу на грот-мачте косой гафельный парус.



Шхуны подразделяются на два вида: марсельная и гафельная шхуна. Гафельные – несут на всех мачтах только косые паруса; марсельные – кроме косых имеют один или несколько прямых парусов. Соответственно, гафельные шхуны отличаются высочайшей маневренностью, а марсельные – несколько большей скоростью.

приложение 7



Баркентина - эти суда несколько меньше кораблей и барков. Несут от трёх до четырёх мачт. Передняя мачта с прямыми, остальные мачты с косыми парусами. По скорости они отстают от кораблей и барков, зато значительно более маневренны и способны ходить под острыми углами к ветру.



Барк - крупные суда как корабли. Несут от трех до пяти мачт. Вся кормовая мачта оснащена косыми парусами, а остальные мачты – с прямыми парусами.



Тендер гифельный - тип парусного судна с косым парусным вооружением. Имеет одну мачту и длинный бушприт, на которые ставятся грот, стаксель и один-два кливера.



Бермудский шлюп - это исторический тип носового такелажного одномачтового парусного судна, разработанный на островах Бермудских в XVII веке.

Грань 8

«Желтый кристалл: по крапивинским местам»



ПО КРАПИВИНСКИМ МЕСТАМ

 **Тюмень**



В Тюмени Крапивин жил в трёх разных домах — на Герцена, 59, Грибоедова, 31 и Нагорной, 21. Двух из них уже нет, остался только последний.

В Тюмени, на берегу Туры, Славка родился и вырос, запускал с крыш воздушных змеев, бегал босиком по деревянным тротуарам, смотрел трофейные фильмы про войну в кинотеатре.

 **дом детства, ул. Нагорная, 21**



 **Тюмень**

Школа, в которой учился Слава Крапивин (ул. Ленина, 41)

Сегодня здесь располагается Спасская церковно-приходская школа. Небольшое старинное сооружение скромно спряталось за церковью и новыми многоэтажками.



 **Спасская церковь, в которой располагалась библиотека**

Именно здесь маленький Славка сидел часами, погружённый в мир книг.



Тюмень
Спасская церковь
1911-1917 гг.

О, этот библиотечно-храмовый, книжно-каменный запах! Так пахло, наверное, в подвалах замков, где вперемешку свалены были старинные фолианты, рыцарские латы и рулоны карт с фантастическими островами, кораблями и морскими чудовищами.

«Под созвездием Ориона»



Екатеринбург

В Екатеринбург Владислав Петрович приехал в 1956 году, поступил на факультет журналистики УрГУ. Жил в посёлке Уктус на окраине Свердловска у своей сестры Людмилы. На Уктусе организовал экипаж выдуманного корабля «Бандерилья», который спустя годы превратился в легендарный отряд «Каравелла» (такое название появилось только в 1968 году).

Чердак, на котором появился отряд «Каравелла»
(ул. Прониной, 28)



2 июля 1961 года на чердаке дома на улице Прониной, 28 сделали первую запись в вахтенном журнале «Бандерилья». Этот день считается днём рождения отряда. Взрослым этот чердак сейчас, наверное, покажется тесным и неудобным... Но лучше места для выдуманного корабля с экипажем из 10–12-летних матросов, кажется, и не придумать.



Севастополь



В Севастополе Крапивин впервые оказался в 1960 году, когда учился на последних курсах университета, хотя мечтал побывать здесь с детства. Позже он бывал здесь много раз, работая над новыми произведениями, здесь у него появились настоящие друзья, этот город он искренне полюбил и стал считать своей второй родиной. О Севастополе у Крапивина много книг. Одна из них — цикл рассказов «Шестая Бастионная».

Улица Шестая Бастионная



Улица Шестая Бастионная, о которой все поклонники Крапивина читали в книгах, существует на самом деле. Это исторический центр города, но вся улочка состоит из частных домов.

Грань 9
**«Фиолетовый кристалл:
разноцветные названия»**

приложение 9



**Найдите и запишите названия
«разноцветных» книг
Владислава Крапивина**



приложение 10



приложение 11



Грань 1 «Разноцветный кристалл:
экспозиция фантастических существ»



Грань 2 «Голубой кристалл:
цитаты и иллюстрации»



Грань 3 «Зелёный кристалл:
вопросы от читателя»



Грань 4 «Оранжевый кристалл: ребусы»



«Робопляс»

Грань 5 «Серый кристалл:
книжные игры»



«Пальчиковый футбол»

приложение 11



Грань 6 «Красный кристалл:
завяжи узел»



Грань 8 «Желтый кристалл:
по крапивинским местам»



Грань 7 «Синий кристалл:
определи вид парусного судна»



Грань 9 «Фиолетовый
кристалл: разноцветные
названия»