



Государственное бюджетное учреждение культуры
“Калининградская областная юношеская библиотека
им. В. Маяковского”

Организационно - методический отдел



«Чернильная полночь»

Иммерсивный литературный детектив

Автор-составитель:
Земскова Елизавета Дмитриевна -
Главный библиотекарь
ГБУК «Калининградская областная
юношеская библиотека им. В. Маяковского»

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Калининград 2026



Временно редакция: Пастышевский 1, ул.
еще вечерне.

РЕВОЛЮ
поэтохро

Сегодня
до массовой публики
жизнь перестала св
жизнью

Оглавление

Введение.....	4
Цель.....	5
Задачи.....	5
Оборудование.....	5
Формат.....	5
Сценарий.....	6
Список использованных источников	10

Введение

Ночь опускается на библиотеку. Свет гаснет, на столах загораются свечи, а в воздухе начинает витать нечто большее, чем запах старых книг. Говорят, что в полночь, когда часы бьют двенадцать, между страницами проступают тени тех, кто никогда не умирал. Они ждут своего часа. Сегодня этот час настал. Вы - не просто читатели. Вы Хранители тайного ордена «Чернильная полночь». Ваша миссия раскрыть четыре утерянные рукописи, каждая из которых хранит свою тень. Старый гробовщик, пригласивший на новоселье не живых, а мёртвых. Девушка, увидевшая во сне разбойничью избу и кольцо, выданное с головой. Князь, замороженный голосом русалки с дна реки. Игрок, заплативший безумием за три заветные карты. Все они герои одного великого автора, чьё имя мы произнесём только в финале.

Вас ждут пять кругов посвящения: вы восстановите искажённые временем письма, на ощупь опознаете предметы из истории, различите тени героев, угадаете звуки роковых событий и, наконец, оживите свою рукопись без единого слова через жест, пластику, танец. Каждая гильдия получит свой артефакт. А в конце вы создадите личный талисман «Карту Хранителя», чтобы забрать тайну с собой.

Это не лекция. Это погружение. Здесь не нужно знать тексты наизусть - нужно чувствовать, догадываться, играть. Готовы ли вы переступить порог между явью и вымыслом? Тогда в круг. Орден ждёт.

«Чернильная полночь»

Иммерсивный литературный детектив

Цель: Пробудить у участников интерес к «малой» прозе А.С. Пушкина («Гробовщик», «Жених», «Русалка», «Пиковая дама») через иммерсивное командное взаимодействие, основанное на интуитивном постижении сюжетов, символов и атмосферы произведений, без предварительного их прочтения.

Задачи:

1. Познакомить участников с четырьмя «тёмными» повестями Пушкина через игровые механики (восстановление текста, тактильное опознание предметов, аудио- и визуальные подсказки), формируя устойчивый интерес к самостоятельному чтению.
2. Развить навыки командной работы, ассоциативного мышления и креативности в условиях ограниченного времени и без прямого обращения к тексту через пантомиму, логические цепочки и работу с метафорами.
3. Создать эмоционально насыщенный опыт прикосновения к классике, закрепив его через изготовление личного артефакта-талисмана, который станет визуальным якорем для дальнейшего знакомства с произведениями.

Оформление:

- слайды, выполненные в программе «PowerPoint»;

Оборудование:

Ноутбук, экран, колонки, лазерный беспроводной пульт, видеоматериалы.

Формат: иммерсивный образовательный детектив.

Сценарий

1 слайд



Ведущий:


Добрый вечер, уважаемые Хранители. Рада приветствовать вас в нашей тайной библиотеке... Меня зовут Елизавета. И сегодня я ваш проводник в мир мистики и тайн Ордена - Чернильная полночь“...

В наше тайное сообщество получено письмо легенда которого гласит, что один гениальный автор зашифровал четыре своих самых мрачных творения... Ваша миссия расшифровать загадочные рукописи и получить артефакт вашей Гильдии, чтобы открыть эту запечатанную древнюю шкатулку.

Чтобы начать ритуал, вы поделены на Гильдии. Каждая имеет тайное имя - имя той рукописи, код которой ей предстоит расшифровать.

И запомните: имена других гильдий для вас тайна, покрытая мраком. Вы узнаете их только в финале. Ваша интуиция и командный дух вот ваше главное оружие.

«Хранители, мы стоим на пороге пяти кругов посвящения. Каждый круг это шаг в глубь забытых рукописей. Вы будете восстанавливать письма, на ощупь искать улики, вглядываться в тени, вслушиваться в шёпот и, наконец, оживлять истории без единого слова. В каждой Гильдии есть личный конверт с заданиями, по раундам, которые мы будем выполнять по порядку. Далее Вам дается 1 минута на решение. Кто первый решит задание тот

	<p>поднимает руку и зачитывает ответы. После этого по очереди. И Помните: ваша задача - не просто выполнить задания, а почувствовать душу каждой рукописи. Готовы? Да начнётся первый круг!</p>
<p style="text-align: center;">2 слайд</p> 	<p>Ведущий: И так первый Раунд - „Призрачная почта“! «В каждой из четырёх историй есть момент, когда герой пишет письмо, оставляет записку или получает весть. Время истлело эти послания, стёрло слова. Ваша задача- восстановить текст, вернуть голос призрачным строкам - и вы узнаете, о чём молчали герои».</p> <p>Ответ: Время вышло! И так. Ваши решения...</p> <p><i>Ответы для ведущего:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Череп: «мертвецов, Никитской, саванам». 2. Кольцо:Б) «...стою в лесу, а вокруг разбойники...» 3. Волна: «реке-месяц-позабудет». 4. Пиковая: «ТРОЙКА СЕМЁРКА ТУЗ». <p>(Предводители зачитывают ответы.)</p> <p>Ведущий: «Первый круг пройден! Ваши ответы верны. А это значит, что мы двигаемся дальше</p>

3 слайд



Ведущий:

Переходим ко второму кругу - „Тёмная комната“. Здесь вам пригодится смелость и чуткость пальцев».

«Иногда правду нельзя увидеть глазами - её можно только почувствовать кончиками пальцев. В историях, которые вы храните, есть предметы, пропитанные трагедией. Смельчаки от каждой Гильдии опустят руки в тёмные мешки. Ничего не видно, но вы сможете узнать эти предметы на ощупь. Потрогайте их, почувствуйте фактуру, и скажите мне: что это за вещи и предположите какую роль они сыграли в судьбе Ваших героев?»

(Ведущий приглашает от каждого Ордена смельчака. 4 мешочка внутри - предметы по списку.) Сначала угадывают- потом вынимают эти предметы и рассказывают о них.

4 слайд



Ведущий:

Третий круг - „Зеркальный лабиринт“. Смотрите в оба!» «Говорят, что в Чернильную полночь тени оживают и могут рассказать больше, чем сами герои. У Каждой Гильдии есть карточка с изображением Тени которую нужно назвать, и сказать кто скрывается за ней. Смотрите внимательно: тени не лгут».

(Каждая гильдия получает ламинированную карточку с изображением тени.)

5 слайд



Ведущий:

«И наконец, последний круг посвящения, самый древний и таинственный - „Свиток откровения“. Когда-то, задолго до появления книг, истории передавались через танец, жесты, немые сцены. Сегодня Вам предстоит оживить свою рукопись, показать её суть без единого слова. У каждой Гильдии есть в конверте Задание для представления вашей истории. У вас есть 3 минуты, чтобы придумать короткую сценку - 20–30 секунд. Другие представители Гильдии попробуют угадать, что за сюжет скрывается за вашими движениями. Никаких слов, только пластика, только образ. Покажите нам любовь и предательство, страх и отчаяние, смерть и превращение. Пусть история оживёт у всех на глазах!»

6 слайд



Ведущий:

«Свершилось! Код взломан! Внутри... книга. А имя автора, чья гениальная фантазия породила все эти мрачные сюжеты, вам хорошо известно, но с другой, более светлой стороны. Автор этих полных мистики и страсти рукописей... Александр Сергеевич Пушкин!»

Список использованных источников:

1. Бочаров, С. Г. Поэтика Пушкина: очерки / С. Г. Бочаров. – Москва : Наука, 1974. – 208 с.
2. Лотман, Ю. М. Пушкин: биография писателя. Статьи и заметки. 1960–1990 / Ю. М. Лотман. – Санкт-Петербург : Искусство-СПб, 1995. – 848 с.
3. Непомнящий, В. С. Поэзия и судьба: над страницами духовной биографии Пушкина / В. С. Непомнящий. – Москва : Советский писатель, 1987. – 448 с.
4. Пушкин, А. С. Драматические произведения. Проза / А. С. Пушкин. – Ленинград : Наука, 1978. – 528 с.
5. Пушкин, А. С. Маленькие трагедии. Повести Белкина / А. С. Пушкин. – Москва : Эксмо, 2019. – 288 с.
6. Пушкин, А. С. Пиковая дама. Повести / А. С. Пушкин. – Санкт-Петербург : Азбука-Классика, 2020. – 256 с.
7. Пушкин, А. С. Повести Белкина / А. С. Пушкин. – Москва : Художественная литература, 1980. – 256 с.
8. Сидяков, Л. С. Художественная проза А. С. Пушкина / Л. С. Сидяков. – Рига : Зинатне, 1973. – 264 с.

ПРИЛОЖЕНИЕ

БЛАНКИ ЗАДАНИЙ ДЛЯ РАУНДА 1

Гильдия Черепа

«Объявление из газеты "Северная пчела", 1830 год»

Текст сильно выцвел. Вставьте пропущенные слова (выберите из скобок):

«Приглашаю _____ (господ/мертвецов/соседей) на новоселье в свой дом на _____ (Никитской/Арбате/Пресне). Обещаю угощение и душевную беседу. Вход по _____ (приглашениям/саванам/билетам)».

Гильдия Кольца

«Письмо Наташи к подруге»

Письмо разорвано. Соедините начало и конец фразы (выберите правильный вариант).

Начало: «Мне приснился сон, будто я...»

Концовки:

- А) ...выиграла миллион и танцюю на балу.
- Б) ...стою в лесу, а вокруг разбойники и моя судьба решается.
- В) ...лечу над Москвой на ковче-самолёте.

Гильдия Волны

«Песня русалок (реконструкция)»

Слова заросли тиной. Вставьте пропущенные рифмы:

«Мы русалки, живём в _____,

Нас _____ золотит.

Кто к нам придёт на дно —

Тот навеки нас _____».

Слова для справки: «море-солнце-полюбит», «реке-месяц-позабудет», «пруд-ветер-испугает».

**Гильдия
Пиковой масти**

«Шифр от призрака графини»

Переставьте буквы так, чтобы получились названия трёх карт:

«ЙТОАРК ЕРАМЬСЕК ЗУТ»

(Подсказка: это три карты, которые назвал призрак)

БЛАНК 2

Задания для сценок распечатать:

Раунд 5

1. **Гильдия Черепа** («Гробовщик»): Один участник ложится на пол (или на составленные стулья), изображая мертвеца в гробу. Другой «мерит» его, стучит молотком. Третий изображает

скелета, входящего в дверь. Все «скелеты» встают и идут к «гробовщику».

Раунд 5

2. **Гильдия Кольца** («Жених»): Девушка садится на стул, «засыпает» (складывает руки под щеку). Вокруг неё ходят парни с «ножами» можно взять ручки или карандаши, делая страшные лица. Девушка просыпается, вздрагивает, показывает на свою руку (где кольцо).

Раунд 5

3. **Гильдия Волны** («Русалка»): Парень и девушка стоят, обнявшись. Парень уходит. Девушка «плачет», затем делает вид, что прыгает в воду. Садится на «камень» и расчёсывает волосы, глядя на парня, который стоит на берегу.

Раунд 5

4. **Гильдия Пиковой масти** («Пиковая дама»): Человек «тасует карты», радуется. Выходит сторбленная старуха, протягивает ему карту. Человек показывает карту, хватается за сердце и падает.