

ЛАБИРИНТ ВОЛАНДА



Пройти квест по роману М.А. Булгакова «Мастер и Маргарита» учащимся 8–11-х классов предлагает А.В. ЧАУСОВА

АЛЁНА ВЛАДИЛЕНОВНА — заведующая отделом литературы по искусству Челябинской областной юношеской библиотеки

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Ведущие (1) и (2)
Капитан

ОТ АВТОРА

Игра проводится в нескольких заранее подготовленных залах библиотеки. Все игровые зоны оформляются в стиле «подземного мира»: расставляются фигурки ведьм, колдунов, можно развесить «паутину», игрушечных летучих мышей, змей, пауков, привидений. Также вся игра может сопровождаться «страшными звуками», которые следует заранее записать на CD-диск и проигрывать на компьютере.

(Команда участников квеста собирается в одном из залов библиотеки, над входом в который размещена надпись «Лабиринт Воланда». Их встречают Ведущие (1) и (2).)

ВЕДУЩИЙ (1): Приветствуем вас, друзья!

ВЕДУЩИЙ (2): Мы рады видеть вас сегодня! Это хорошо, что вы не испугались и решились поучаствовать в нашем мистическом квесте, посвящённом роману М.А. Булгакова «Мастер и Маргарита». Вы попали в «Лабиринт Воланда» и, чтобы выбраться из него, должны выполнить шесть непростых заданий.

Для этого вам нужно ответить на вопросы на свитках и за это получить «ключ»-кар-

ПОДГОТОВКА

Оформляется книжная выставка, на которой представлены произведения М.А. Булгакова (см. с. 103). Перед мероприятием ребята должны прочитать роман «Мастер и Маргарита». В игре участвует команда из 4–6 человек, которой нужно заранее выбрать капитана.

Понадобятся:

- компьютер, экран, проектор;
- один стробоскоп;
- костюмы для Ведущих;
- аудиозаписи «страшных звуков», треска горящих веток в костре;
- «страшные» предметы: маски, паутина, пауки, летучие мыши, метлы и т. п.;
- указатели игровых зон: «Подвал Геллы», «Душная комната», «Холодный тупик», «Полёт над миром», «Коридор теней», «Дом призраков», «Лабиринт Воланда»;
- тёмные непрозрачные платки для каждого участника игры;
- надпись «540:18»; карточки с фрагментами ключевой фразы (см. в тексте);
- три игральные карты: десятка, девятка и туз;
- книги А. Дюма «Двадцать лет спустя» и «Виконт де Бражелон, или Десять лет спустя»;
- напечатанный на листе эпитафия к роману «Мастер и Маргарита»; буквы «Г» и «Т» из цветной бумаги;
- напечатанный на бумаге ребус: нота «фа» + уста;
- чёрно-белая карта мира; картинки: второй том романа «Мёртвые души» Н.В. Гоголя с надписью «Гоголь сделал это»; портрет Маргариты с мимозами, на обратной стороне которого написан вопрос; изображения глобусов; репродукции картин И.И. Левитана «Март», А.К. Саврасова «Грачи прилетели», Л. да Винчи «Тайная вечеря», распечатанный кадр из фильма «Семнадцать мгновений весны»; плакат со словами «Приготовьтесь к тому дню, которого все так боятся...»; изображение панели лифта без кнопки
- 13-го этажа; портреты Л.Н. Толстого, Николая II, У. Шекспира.

точку с фрагментом выражения. Собрав все шесть и правильно их сложив, вы должны верно произнести фразу из романа «Мастер и Маргарита». Только тогда волшебный лабиринт вас отпустит. Вам понятны правила, друзья?

(Ребята отвечают.)

ВЕДУЩИЙ (1): Что ж, тогда начнём игру. Я прошу всех игроков закрыть глаза.

(Ребята выполняют. После чего Ведущие завязывают каждому глаза, выстраивают друг за другом и ведут паровозиком, кружат. В этот момент могут раздаваться «страшные звуки». Игроки оказываются в Подвале Геллы.)

«ПОДВАЛ ГЕЛЛЫ»

(Зал освещается стробоскопом. Ведущий (1) развязывает игрокам глаза. В зале висят портреты Л.Н. Толстого, Николая II, на стене наклеена надпись «540:18», лежат три игральные карты (десятка, девятка, туз), а также книги: роман А. Дюма «Двадцать лет спустя» и «Виконт де Бражелон, или Десять лет спустя».)

ВЕДУЩИЙ (1): Вот вы и попали в Подвал Геллы. Ребята, вы помните эту героиню? Кто она?

(Ребята отвечают.)

Верно! Это очень привлекательная внешне рыжеволосая женщина-вампир из свиты Воланда. Сейчас я дам вашему капитану свиток. В нём вопрос, на который нужно ответить.

(Ведущий (1) даёт Капитану свиток.)

Что в нём написано?

КАПИТАН (читает): Назовите имя, отчество и возраст главной героини романа.

ВЕДУЩИЙ (1): В помощь вам в этой комнате спрятано несколько подсказок. Вы можете воспользоваться ими.

(Игроки с помощью подсказок ищут ответ на вопрос.)



Портрет императора Николая II. Художник Э.К. Липгарт. 1900 г.

Вы готовы? Озвучивайте ответ! Надеюсь, он окажется верным... *(Маргарита Николаевна. 30 лет.)*

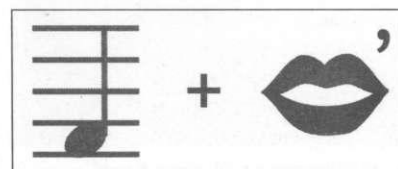
(Ребята отвечают. Если ответ верный, игроки зарабатывают карточку и переходят к следующему заданию. А если нет, можно оставить в Подвале Геллы одного участника — «жертву вампириши», пока остальные идут дальше.)

Вы заработали первый «ключ»-карточку с фрагментом ключевой фразы! Не потеряйте её!

(Ведущий (1) вручает Капитану карточку с надписью «ВИ». Игроки переходят во второй зал — «Душная комната».)

«ДУШНАЯ КОМНАТА»

(В зале на стене висит чёрно-белая карта мира, на которой цветом выделена территория Германии. На столе лежат буквы «Г» и «Т», вырезанные из цветной бумаги, ребус. Во втором зале игроков встречает Ведущий (2).)



Загадочный ребус

ВЕДУЩИЙ (2): Молодцы! Не испугались и из Подвала Геллы вышли живыми и невредимыми. Теперь вам задание посложнее. Капитан, я прошу вас взять свиток и прочитать вопрос!

(Ведущий (2) даёт Капитану свиток.)

КАПИТАН (читает): Назовите произведение, цитата из которого стала эпитафией к роману М.А. Булгакова «Мастер и Маргарита».

ВЕДУЩИЙ (2): В зале есть подсказки. Отыщите их.

(Игроки с помощью подсказок ищут ответ на вопрос. Они находят ребус и разгадывают его.)

Вы справились с этим заданием? Можете дать ответ? *(Трагедия «Фауст» И.В. Гёте.)*

(Ребята отвечают.)

Отлично! Вы ответили верно. Возьмите вторую карточку!

(Ведущий (2) вручает Капитану карточку с надписью «НЕ». Игроки переходят в третий зал — «Холодный тупик».)

«ХОЛОДНЫЙ ТУПИК»

(В зале стоит закрытая, обклеенная чёрной бумагой коробка с прорезанной сверху дыркой. В ней — сваренные

холодные макароны. А на дне контейнер или коробочка с вопросом. На стене картинка — второй том романа Н.В. Гоголя «Мёртвые души» с надписью: «Гоголь сделал это». Слышен звук — треск веток в костре. В этом зале игроков встречает Ведущий (1.)

ВЕДУЩИЙ (1): Ребята, вы добрались до третьего задания. Оно называется «Холодный тупик». И сейчас я прошу самого смелого игрока выйти вперёд.

(Игрок выполняет задание.)

Сейчас мы тебя испытаем! Ваш вопрос — в этом ящике. Не бойся, просунь туда руку и найди его!

(Ведущий (1) подводит игрока к коробке. Тот сквозь дырку просовывает руку, находит среди холодных макарон контейнер и вытаскивает его.)

Молодец! Твоя команда гордится тобой. А теперь отдай этот контейнер Капитану. Прочитайте вопрос.

(Игрок выполняет задание.)

КАПИТАН (читает): Прочитайте слова Воланда, утверждающие, что произведения не исчезают.

ВЕДУЩИЙ (1): В этом зале есть подсказки. Они помогут вам.

(Игроки с помощью подсказок ищут ответ на вопрос.)

Если вы знаете ответ, назовите его! («Рукописи не горят».)

(Ребята отвечают.)

Совершенно верно! Истинное произведение искусства огонь уничтожить не может. Вы заслужили третью карточку.

(Ведущий (1) вручает Капитану карточку с надписью «ДИ». Игроки переходят в четвёртый зал — «Коридор теней».)

«КОРИДОР ТЕНЕЙ»

(В зале находится портрет Маргариты с мимозами, на обратной стороне которого написан вопрос. На стене висят репродукции картин И.И. Левитана «Март», А.К. Саврасова «Грачи прилетели», распечатанный кадр из фильма «Семнадцать мгновений весны». В этом зале игроков встречает Ведущий (2).)

ВЕДУЩИЙ (2): В этом зале, друзья, вопрос задаёт прекрасная Маргарита! Найдите её портрет.

(Игроки выполняют задание.)

Я прошу Капитана озвучить вопрос.

(Капитан переворачивает портрет Маргариты, на обратной стороне которого написан вопрос, и зачитывает его.)

КАПИТАН (читает): В какое время года в романе М.А. Булгакова происходит встреча Мастера и Маргариты?

ВЕДУЩИЙ (2): Если вам сложно ответить сразу, обратитесь к подсказкам!

(Игроки с помощью подсказок ищут ответ на вопрос.)

Так в какое же время года происходят события с нашими героями? (Весной.)

(Ребята отвечают.)

Конечно! Весной. Получайте четвёртую карточку.

(Ведущий (2) вручает Капитану карточку с надписью «ИСВО». Игроки переходят в пятый зал — «Полёт над миром».)

«ПОЛЁТ НАД МИРОМ»

(В зале находятся различные изображения глобусов, портрет У. Шекспира. В этом зале игроков встречает Ведущий (1).)

ВЕДУЩИЙ (1): Друзья мои, вы подходите к завершающему этапу нашей игры. В этом зале вопрос вам задам я. С помощью чего Воланд узнавал все новости земного шара? Оглянитесь вокруг. Здесь есть подсказки!

(Игроки с помощью подсказок ищут ответ на вопрос.)

Так как же удавалось могущественному Воланду следить за всем происходящим в мире? (С помощью глобуса.)

(Ребята отвечают.)

Вы правы! Помните, как было в романе: «Рядом с Воландом



«Совершенно разбойничья рожа!» — подумала Маргарита (А. Ковальчук), глядя в своего собеседника (А. Филиппенко в роли Азazelло)



Воланд (О. Басилашвили): «*Всё будет правильно — на этом построен мир...*»

на постели, на тяжёлом постаменте, стоял странный, как будто живой и освещённый с одного бока солнцем глобус...» Вручаю вам пятую карточку. Вперёд, вас ждёт последнее испытание!

(Ведущий (1) вручает Капитану карточку с надписью «МА». Игроки переходят в шестой зал — «Дом призраков».)

«ДОМ ПРИЗРАКОВ»

(В зале находятся плакат со словами «Приготовьтесь к тому дню, которого все так боятся...», репродукция фрески Л. да Винчи «Тайная вечеря», изображение панели лифта без кнопки 13-го этажа. В этом зале игроков встречает Ведущий (2).)

ВЕДУЩИЙ (2): Друзья, вы справились почти со всеми заданиями. Осталось последнее. Капитан, прочитайте вопрос на свитке!

(Ведущий (2) даёт Капитану свиток. Он разворачивает его и зачитывает вопрос.)

КАПИТАН (читает): В какой главе романа М.А. Булгакова впервые появляется Мастер?

ВЕДУЩИЙ (2): Я вижу, этот вопрос показался вам сложным...

Что ж... оглядитесь. Что вы видите? Подсказки верно укажут на нужное число!

(Игроки с помощью подсказок ищут ответ на вопрос.)

Так в какой же главе мы видим Мастера?

(Ребята отвечают.)

Конечно! В 13-й! Это число, друзья, во многих странах считается нехорошим, роковым. Вы получаете последнюю карточку.

(Ведущий (2) вручает Капитану карточку с надписью «БОДНА».)

А теперь давайте вернёмся в зал, с которого начиналась наша игра!

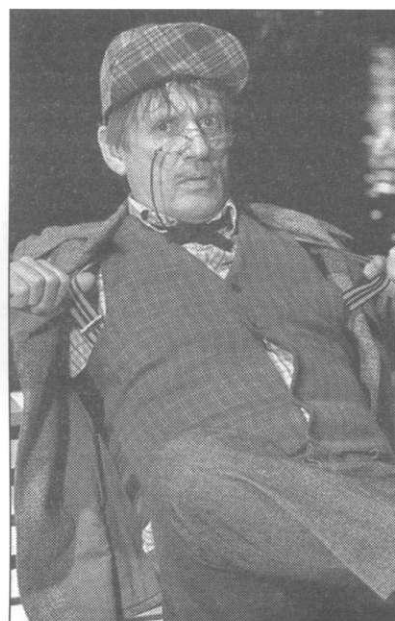
(Игроки и Ведущий (2) проходят в зал «Лабиринт Воланда». Там их ждёт Ведущий (1).)

ФИНАЛ

ВЕДУЩИЙ (1): Ну что ж, знатоки бессмертного романа М.А. Булгакова, вы справились со всеми заданиями! У вас в руках шесть ключей. Сложите из них фразу Маргариты, которую она произнесла, когда стала ведьмой, и хором произнесите её. («Невидима и свободна».)

(Игроки выполняют задание.)

Верно! Вот как писал М.А. Булгаков: «Невидима и свободна! Невидима и свободна! Пролетев по своему переулку, Маргарита попала в другой, пересекавший первый под прямым углом. Этот заплатанный, заштопанный, кривой и длинный переулок с покосившейся дверью нефтелавки, где кружками продают керосин и жидкость от паразитов во флаконах, она перерезала в одно мгновение и тут усвоила, что, даже будучи совершенно свободной и невидимой, всё же и в наслаждении нужно быть хоть немного благодарумной...»



Коровьев (А. Абдулов): «*Вы судите по костюму? Никогда не делайте этого, драгоценнейший страж!*»
Сериал «Мастер и Маргарита». Режиссёр В. Бортко. 2005 г.

ВЕДУЩИЙ (2): Спасибо вам, друзья! Вам понравился наш квест?

(Ребята отвечают.)

А теперь настало время награждения!

(Ведущие (1) и (2) награждают участников квеста. Если в «Подвале Геллы» был «пленник», его выпускают и тоже награждают.)



К КНИЖНОЙ ВЫСТАВКЕ

Булгаков, М. Мастер и Маргарита. — М.: Азбука, 2016.

Булгаков, М. Полное собрание романов и повестей в одном томе. — М.: Эксмо, 2012.

Булгаков, М. Собачье сердце. — М.: Эксмо, 2014.

Филатьев, Э.Н. Тайна булгаковского «Мастера...». — СПб.: Азбука, 2011.

Чудакова, М.О. Жизнеописание Михаила Булгакова. — 2-е изд., доп. — М.: Книга, 1988.

Яновская, Л.М. Записки о Михаиле Булгакове / Л. Яновская. — М.: Параллели, 2002.