**TerraIncognita или неизведанная земля чтения с подростками**

***Иванова Ольга Валентиновна,***

*заведующая сектором социокультурных программ*

*Библиотеки – Центра детского чтения*

*МАУК «Централизованная библиотечная система» г. Пскова*

***Слайд 1:***

Давайте сначала проведем небольшой опрос:

- Кто любит фантастику? Не вдаваясь в поджанры, в вечное противостояние «фантастика-фэнтези».

- Кто читает подростковую фантастику? А вот тут с оговоркой, не young adult, а подростковые книги, обычно 6+ или 12+, например, книги Аквилегии из их серии «Современность и фантастика» и «Somnium», большинство фэнтези от РОСМЭН.

- Кто не может воспринимать фантастические книги?

У нас взрослых уже так или иначе сформировались читательские вкусы и предпочтения, даже если мы совершенно «книжно всеядные». Подростки же готовы пробовать всякое и не всегда понимают, что именно хотят.

Еще они редко различают фэнтези и фантастику, для них что магия, что технологии на уровне магии не так важно. Из своего собственного опыта я бы поделила подростковую фантастику на:

***Слайд 2***

- ту, где действие происходит в нашем мире или в мире похожий на наш.

***Слайд 3***

- ту, где действие происходит в вымышленном мире, работающем по своим законам.

Причем по моему опыту чаще выбираются книги, действие которых происходит в привычном мире, но… там есть оборотни, там есть волшебники, там есть нечто, доступное избранным. А дальше, на фоне приключений мы получаем все те же истории о дружбе, взрослении, принятии ответственности. Может это будет гиперболизировано, однако в яркости примеров нет ничего плохого.

***Слайд 4***

На некоторые темы даже проще говорить, используя фантастические образы. Возьмем к примеру «Лабрис» Глеба Кащеева, книга-победитель конкурса «Новая детская книга» 2020 года.

Завязка: девочка приходит в себя в сарайчике на берегу, она не помнит кто она и как здесь оказалась. А еще оказывается, что ее не могут видеть другие люди, кроме другой девочки, имеющей цыганские корни. Единственная зацепка - странный лабиринт на полу этого сарайчика внутри которого лежат четыре предмета. Проходя этот лабиринт, она вспоминает отрывки из своего прошлого, конфликты с родителями, травлю со стороны одноклассников, давно забытую мечту, в которой было стыдно признаться. Почему же в итоге она оказалась в нынешнем положении? Был ли это ее выбор или случайность? Можно ли это исправить?

При этом основное действие книги – детективная история с элементами мистики, связанная даже не с героиней, а с местом, совершенно обычным городом, где она оказывается.

«Лабрис» отличный пример фэнтези-посредника между ребенком, который не хочет читать о повседневности и темами, которые важны, актуальны для него на текущем жизненном этапе. В презентации привожу примеры нескольких фэнтези книг с вариантами темы, которая в них хорошо раскрыта.

На такой книге можно построить и обсуждение, и дискуссию и даже тренинг.

НО

Где же найти таких замечательных подростков, которые не только читали, но и готовы участвовать в деятельности по прочитанному.

***Слайд 5***

Здесь я хочу остановиться на клубе Terra Incognita

Terra Incognita - это проект издательства Росмэн, запущенный в 2014 году. Он ориентирован на детей и подростков, которые читают фэнтези и которым нравится то, что издает Росмэн. Это книги Натальи Щербы, Евгения Гаглоева и многих других авторов, которые печатаются в издательстве через их собственный конкурс Новая детская книга.

По задумке каждый взрослый, ребенок, подросток может собрать в своем городе сходку. Встречи обычно называются именно так. Создать группу ВКонтакте, найти единомышленников и когда издательство объявляет официальную Всероссийскую сходку подать заявку от своего города. Заявка от города может быть только одна и соответственно один город – один клуб.

Первая сходка в Пскове состоялась 18 февраля 2018 и это была уже 7 Всероссийская сходка. Организатором выступала Ванюгова Екатерина, ей на тот момент было 13 лет. На нее пришли 4 человека и собирались девочки просто в кафе.

24 августа состоялась первая сходка уже на базе Центр детского чтения у нас, вместе со сходкой из Калининграда состоялась онлайн-встреча с одним из авторов "Росмэн" Екатериной Соболь.

Тогда же я лично познакомилась с девочками, их снова было 4, и была поражена их вовлеченностью. Когда после онлайн-встречи они сели играть в "Крокодил", "Свою игру" по книгам Евгения Гаглоева я просто увидела себя 12-14 лет. Это была уже увлеченная уже готовая к обсуждениям и встречам аудитория.

***Слайд 6***

А дальше начинается работа с читателями на абонементе. Как я уже говорила, одни подростки знают, что хотят читать и можно предложить им книги РОСМЭН. Другие не уверены, и в таком случае стараясь понять, что ожидает читатель от книги, какой мир он хочет, каких героев ожидает увидеть, насколько длинную серию он готов попробовать прочитать.

Так мы постепенно собираем тех, кто готов попробовать прийти. И теперь тот, кто пришел, должен остаться. И начинается выдумка. Надо одновременно угодить и читателю знакомому с книгами и тому, кто в процессе и даже тем, кто совсем не в теме.

***Слайд 7***

Для начала **определяем тему сходки** – это могут быть миры определенного автора (серии Натальи Щербы, Евгения Гаглоева, Елены Булгановой), что-то привязанное к времени года, например, осень отлично заходят мрачные сказки (если по книгам РОСМЭН – сюда подойдут "Макабр" и "Миднайт" Милы Нокс, книги Татьяны Мастрюковой, "Станция Лихо" Нади Совы) или свежие новинки.

Начинаем прикидывать, какой формат хорошо ляжет на выбранную тему. Я обычно беру что-то большое, например, квест и задания поменьше, которыми хорошо заполняется время мероприятия.

***Слайд 8***

**Например:**

У нас есть и своя собственная можно сказать настольная игра – **"Книгокарты".** Она проста в своей сути и легко накладывается на любые книги, которые можно объединить в группы. Каждая карта представлена в виде первой книги серии.

Участники делятся на несколько команд (4). Игра проводится в 3 этапа.

**Первый этап**

1. Перед командами участниками раскладывается книгокарты (кроме джокеров).
2. Командам загадывается персонаж/событие/место.
3. Каждая команда выбирает книгокарту с произведением, ответ из которого они озвучат.
4. Первый этап включает 5-8 вопросов, книгокарты возвращаются на место после каждого вопроса.
5. За каждый достоверный ответ команда получает по 1 баллу.

**Второй этап**

1. Перед командами раскладываются все книгокарта.
2. Командам загадывается персонаж/событие/место.
3. Каждая команда выбирает книгокарту с произведением, ответ из которого они озвучат. Либо, команда может выбрать джокера, который дает команде право не отвечать на вопрос.
4. Второй этап проводится до тех пор, пока на столе не заканчиваются книгокарты. Книгокарты после каждого этапа на стол не возвращаются.
5. За каждый достоверный ответ команда получает по 1 баллу.

**Третий этап**

1. Перед командами раскладывается случайно выбранные 6 карт для каждой команды
2. Командам загадывается персонаж/событие/место.
3. Команда должна дать ответ по одной из 6 книгокарт, использованная книгокарта заменяется новой. Ели команда не дает ответа, то ее книгокарты не меняются.
4. Этап длится до тех пор, пока у одной из команд не закончатся книгокарты.
5. За каждый достоверный ответ команда получает по 2 балла.

Примеры вопросов: имя главного героя, название населенного пункта, серия – в которой главный протагонист – девушка, книга автора нескольких циклов, сцена предательства, сцена с едой, соперник главного героя, но не главный антогонист серии и др.

Вопросы берутся разноплановые, потому что все серии никто не читал, а значит у команд должна быть возможность «вывести» из игры неизвестные им серии.

***Слайд 9***

А если все-таки делаем квест. Не всегда получается так, что выбранная книга тебе нравится, а иногда вроде и нравится, но от чего то, совершенно непонятно, что с ней можно сделать. На такой случай у меня есть небольшой алгоритм.

***Слайд 10***

**В чем фишка** – это может быть антураж книги, ее атмосфера, отдельные герои, если повезет – главный герой в ней проходит некие испытания, которые можно попробовать перенести в реальный мир.

**Пример:** наш терровский квест по книге "Миднайт" Милы Нокс – это мрачная сказка, в которой главный герой, выполняя ряд испытаний, должен был помочь своему тяжело больному брату. И в этом испытании он сталкивается с двумя существами из другого мира – Каликсом и Эмпирием. Один вроде бы помогает, а другой мешает герою. Эту канву я и взяла за основу квеста – загадки Каликса, который может помогать герою только намеками и опосредованно. У меня были сделаны карточки, где в стихотворной форме были загаданы места в библиотеке, по которым нужно двигаться, чтобы найти некий предмет, оставленный им в помощь Каликсом. И испытание-издевка от Эмпирия, который в своей сути не злой, но импульсивный и насмешливый, а еще ему служат различные насекомые. Тут каждому участнику по очереди приходилось засовывать руку в кружку с сушеными червякам, чтобы на ощупь достать оттуда другой предмет.

***Слайд 11***

**Чем страньше - тем лучше** – в большинстве своем, как ни крути, ничего нового в играх мы не изобретем, а значит можно крутить и вертеть уже знакомое так, как нам нужно и чем необычней это будет смотреться, тем лучше.

**Пример:** всем знакомая игра "Мафия" у нас была в вариации на книгу "Болотница" Татьяны Мастрюковой. Мирные жители, которые ночью засыпают и Болотница, которая просыпается ночью и утаскивает одного на дно колодца. А может и не утащить, а заманить, запутать и сделать своим.

Или традиционное чаепитие. Но в этот раз с героями двух больших вселенных - "Часодеев" и "Гарри Поттера". Участники не только пили чай, но и должны были отгадать, кем из персонажей они оказались, поддерживая застольную беседу.

***Слайд 12***

**«Это можно сфоткать»** – о наших сходках мы пишем текст для издательства и прилагаем фотографии, поэтому хочется, не только для участников, но и для стороннего человека выглядело интересным. Тут надо подумать, как можно обыграть задание с тем антуражем, той материальной и технической базой, которая есть.

**Пример:** у нас есть игра по ЗОЖ "Социальное метро", к ней прилагается большое поле, расстилающееся на полу, выглядит оно как ветки метро. У каждой ветки своя тема и свои вопросы. Участники 4 команд кидают кубик, отвечают на вопрос и соответственно продвигаются вперед на то количество клеток, которое им выпало. Выглядит со стороны – огонь.

По мотивам книг РОСМЭН я составила вопросы для 4 станций и "Социальное метро" превратилось в "Книжное метро".

***Слайд 13***

**Пусть побегают!** – чем больше залов и помещений задействовано, тем лучше.

**Пример:**

Внезапно не из истории клуба, а просто библиотечного мероприятия по фентези серии Пальмиры Керлис "Антилия". Главная героиня попадает в мир компьютерной игры и в самом начале книги пытается в лучших игровых традициях понять какаю специализацию ей выбрать, какой же у нее класс – маг, воин, разбойник, может вообще паладин.

И в начале квеста, каждый участник вытаскивал листик с названием своего класса, затем они делились на команды, не смотря на выпавшие им классы. Кстати, к каждому классу добавлялись определенные способности, которые ребята должны были разумно использовать по мере прохождения квеста.

В этом квесте были задействованы все работники библиотеки и каждый отвечал за свою гильдию – магов, воров, охотников и т.д. – и предлагал задания. Одну из гильдий вообще следовало найти по подсказкам в случайном порядке разбросанным по библиотеке. Так что пусть побегают!

***Слайд 14***

**Много маленьких заданий всегда хорошо!**

Они будут отличными промежуточными звеньями в квесте, в перерывах между заданиями покрупнее, а главное - не всегда требуют глубоких знаний сюжета. Сюда отлично подойдут филворды, кроссворды, шифры, ребусы, угадай по первому абзацу, по элементу обложки и д.

**Что почитать и посоветовать почитать:**

1. Книги Татьяны Мастрюковой – страшные истории без наивности, но и лишней жути. Акцент на преодолении ребенком страхов «лицом к лицу», без помощи взрослых и посторонних.

2. Глеб Кащеев «Лабрис» - хорошая мистическая история с элементами детектива, а еще возможность поговорить о буллинге.

3. Екатерина Соболь трилогия «Танамор» - фантастика в антураже Англии 19 века с большим количеством юмора и интересной работой автора над канонами классического английского романа.

4. Гарт Никс серия «Ключи от королевства» - классический путь героя в очень странном, многостороннем, хорошо прописанном мире.

5. Катя Брандис серия «Дети леса» - путь героя с акцентами на экологии

6. Туи Сазерленд «Драконья сага» - «Коты-воители» для тех, кто больше по фанатике, чем про животных.

7. Стивен и Люси Хоккинг серия «Джордж» - вариант научной фантастики для 5-6классов, где будет просто о сложном и много приключений.

8. Юлия Иванова серия «Тайны Чароводья» - прекрасный ответ на вопрос: «Что почитать похожее на «Часодеев». Светлый и увлекательный цикл, с хорошо раскрытой темой внутрисемейных отношений.

9. Марина Ясинская серия «Восьмирье» - ярко иллюстрированное доброе фэнтези о важности мечты. Для 4-5 классов.

10. Саймон Чайнани серия «Школа добра и зла» - ретеллинг почти на все известные сказки разом. История о дружбе, о том, что не все то, чем кажется, а еще хорошо о том периоде подростковой дружбы, когда у одного из друзей появляется парень/девушка. И скоро экранизация.

11. Евгений Гаглоев – все! От енотиков-инопланетян, до «Авангарда», смотря на возраст потенциального читателя. Бойко, весело, задорно и очень, очень много.