

## Проект по роману М.В. Булгакова «Мастер и Маргарита»

### 1. Представление героя. Воланд.

«Что-то, воля ваша, недоброе таится в мужчинах, избегающих вина, игр, общества прелестных женщин, застольной беседы». Слова дьявольски точные. Если они понравились вам, то с Воландом думаю вы сошлись бы. С ним никогда не соскучишься. Он делает действительно - что хочет. В своей безнаказанности он легко обставит любого чиновника и любую ОПГ. Поджоги, убийства, грабежи, вымогательство, мошенничество... Статей хватит на пожизненное. Забавно, но у дьявола есть вечность на это. Однако мотать срок он не собирается. Потому что только дьявол имеет право оправдывать и осуждать.

Он - сила. Он - власть. Он - сатана.

Только в романе «Мастер и Маргарита» можно узнать, почему быть злым - это элегантно, и даже полезно.

Почему прочим визитам и раутам стоит предпочесть бал у Сатаны?

Почему всеильные НКВДшники не смогли поймать одного кота?

А также - как блеснуть эрудицией перед товарищами, рассуждая о доказательствах бытия бога и о проблемах литературного творчества в тоталитарном обществе?

Почему зависать в свите Воланда - это как быть товарищем сына прокурора?

Ну и, наконец, пора узнать, что за Аннушка и что за масло, про которое все говорят?

### 2. Форма проведения. Квест «Рукописи не горят» (по роману «Мастер и Маргарита»).

#### 1. ПОДГОТОВКА квеста:

1.1. Потребуются 6 кабинетов в одном здании, 7 человек-кураторов (эту роль выполняют учащиеся 11-классники).

1.2. В каждом кабинете находится герой (кураторы играют персонажей романа), который будет давать участникам задание или направление их дальнейшего пути.

1.3. Каждый герой будет находиться в своем кабинете, которые будут расположены следующим образом:

Маргарита - кабинет «Особняк»

Мастер – кабинет «Подвальчик дома»

Бегемот – кабинет «Квартира №50»

Азазело - кабинет «Александровский сад»

Бездомный - кабинет «Психбольница»

Коровьев -кабинет «Бал»

#### 2. НАЧАЛО квеста.

1.2. все участники собираются в зале,

1.3. Воланд (ведущий):

- приветствует участников,
- объясняет условия игры,
- упомянет о том, где находятся герои романа
- дает задание принести его вещи (глобус, часы, трость, медальон, портсигар, шпага).
- предупреждает о штрафных баллах за пользование интернетом во время выполнения заданий.

#### 3. ХОД квеста:

3.1. Ребята делятся на команды.

- 3.2. Сначала (первый этап) игроки должны обойти **всех персонажей**, познакомиться с ними и внимательно рассмотреть их внешний вид, обстановку вокруг, выслушать их текст-приветствие.
- 3.3. В приветственной речи персонажи представляются, рассказывают что-либо о себе, в их речи прозвучит слово-подсказка, на которое игроки должны обратить внимание.
- 3.4. Когда игроки пройдут первый круг-знакомство, последний персонаж вручает игрокам какой-либо **предмет**.
- 3.5. Игроки должны вспомнить, что им рассказывали (на первом этапе) предыдущие персонажи о себе и установить логическую цепочку - к кому им следовать далее.
- 3.6. Вспомнив кому необходим этот предмет, они приходят с «нужным» к персонажу, он в свою очередь дает предмет, который послужит подсказкой и направлением к следующему персонажу. И так далее.
- 3.7. У последнего персонажа (у каждой команды он будет разный) игроки получают и приносят в общий зал по одному предмету (у каждой команды свой предмет), которые необходимы Воланду (например: глобус, часы, трость, медальон, портсигар, шпага).
- 3.8. Начать игру можно с любого персонажа.

Для наглядности вот один из вариантов развития событий.

#### 4. ПРИМЕР:

Допустим, что команда начнет свое знакомство с кабинета «Особняк» в котором находится Маргарита.

- 4.1. Маргарита встречает и приветствует гостей и говорит ««Да, да, да, такая же самая ошибка! Зачем я тогда ночью ушла вот него? Зачем? Ведь это же безумие! Все что у меня от него осталось, это альбом с фотографией Мастер, лепестками засохшей розы и обгоревшие страницы его романа всей жизни. Ах, право, дьяволу бы заложила душу, чтобы только узнать, жив он или нет! И мне выпал такой случай, встретила я как то неизвестного мне человека, и он сообщил, что прежде чем мне встретиться с дьяволом, мне нужно стать невидимой.»
- 4.2. Выслушав речь Маргариты, команда отправляется в следующий кабинет. (кабинет «Мастера»).
- 4.3. Мастер приветствует игроков и рассказывает «Она освободилась в передней от пальто, и мы быстро вошли в первую комнату. Тихо вскрикнув, она голыми руками выбросила из печки на пол последние, не так сильно пострадавшие страницы романа. Это был последний день, когда мы виделись. Ах, если бы я мог вернуть свои страницы романа. Ах если бы я мог вернуть ее...».
- 4.4. И далее команда в том же духе знакомится с остальными героями.
- 4.5. Когда игроки доходят до последнего персонажа, сообщают ему, что он последний с кем они не знакомы. Например, это будет Азazelло, он приветствует команду и сообщает «В последнее время я стал очень растерянный и где-то оставил свою черную шляпу. Кстати, у меня для вас кое-что есть, это волшебный крем, намазавшись которым вы станете невидимы».
- 4.6. Игроки должны догадаться, что этот крем нужен Маргарите, они проходят снова в «Особняк» и отдают его, взамен Маргарита отдаем им сгоревшие страницы Мастера. Далее все по такому же алгоритму, в итоге квеста, у команды останется только один предмет, который они должны принести Воланду.

ИТОГ КВЕСТА: Участники за время прохождения квеста познакомились с большинством персонажей, а так же с сюжетами знаменитого романа. Помогли Воланду отыскать все его вещи, в знак благодарности Воланд дарит каждой команде книгу "Мастер и Маргарита"

### **3. АКТУАЛЬНОСТЬ выбора:**

#### **Почему роман «Мастер и Маргарита»?**

- Роман «Мастер и Маргарита» - книга, открытая для всех, кто ставит перед собой извечные вопросы: зачем человеку дается жизнь и как он должен распорядиться этим даром.
- Роман актуален по сей день, так как на протяжении многих веков всех писателей волнуют вечные проблемы: добро и зло, вера и безверие, жизнь и смерть, любовь и ненависть. Книга Булгакова явилась глубоким обобщением этих мыслей.
- Подростки очень сложно воспринимают и понимают роман. Поэтому необходимо вызвать желание прочитать и разобраться.

#### **Почему Воланд?**

- В романе звучит вечный вопрос о противоборстве и единении Добра и Зла. Воланд и олицетворяет эту борьбу.
- Он Сатана и этого у него не отнять. И такой сатана живет в каждом из нас. Остается только выбрать: просто хотеть сделать зло или действительно его совершить.
- Воланд поможет с выбором в нужную сторону. В какое бы время мы не жили внутри нас все равно будет борьба, поэтому и этот персонаж будет актуален и через сотни лет.
- Мистический образ Воланда, именно это качество вызывает интерес у читателя к этому персонажу.

### **4. АКТУАЛЬНОСТЬ выбора КВЕСТА, как формы проведения:**

- вид соревновательной деятельности (квест) очень популярен среди молодежи разного возраста,
- вызывает азарт, интерес, позволяет в игровой форме объяснить, увлечь, вызвать желание узнать продолжение истории,
- является универсальным (его можно провести в любом учебном учреждении), все что нужно для воплощения квеста в реальность – это наличие кабинетов,
- на его подготовку и проведение не требуется больших затрат,
- квест рассчитан на учащихся 9-10 классов, когда по программе начинается изучение этого произведения,
- в ходе подготовки и проведения участвуют 11-классники, что для них является актуальным мероприятием при подготовке к ЕГЭ.