

Операция «Победа 80»

*Дёмина Наталья Ивановна,
заведующая Публичным центром правовой информации,
Брызгалова Марина Сергеевна,
заведующая отделом обслуживания ЦБ
МБУК ЦБС «Навашинская»*

В череде мероприятий, подготовленных библиотечной системой городского округа Навашинский к 80-летию Великой Победы, особое место занимает проект «Молодежно-патриотический квест: Операция «Победа 80». Он был реализован Центральной библиотекой при поддержке Команды креативных практик АНО «Центр 800». Квест объединил усилия библиотекарей, педагогов, наших коллег – работников культуры, а также волонтеров и активную молодежь округа. Мероприятие получилось поистине масштабным – в нем приняло участие более 100 человек.

Идея проекта – через современные форматы донести до молодых людей простую, но важную мысль: за Победу военное поколение заплатило огромную цену, и мы, их потомки, несем ответственность за страну, которую они защитили.

Была выбрана на первый взгляд развлекательная игровая форма проведения мероприятия – парковый квест, как наиболее интересная для молодежной аудитории. Но сотрудники библиотеки через игру постарались максимально «погрузить» участников в историю Великой Отечественной войны 1941-1945 годов. По замыслу организаторов, каждое задание квеста должно было не просто увлечь, а помочь осознать тесную связь с прошлым и через это прийти к пониманию своей роли в сохранении наследия предыдущих поколений.

Старт к решению этой задачи был дан уже на подготовительном этапе мероприятия. Для старшеклассников школ города прошли обзоры художественной и мемуарной литературы: военной прозы, воспоминаний участников войны. Эта информация стала дополнительным стимулом для их участия в проекте. Важно отметить, что такой подход доказал свою эффективность – статистика показывает рост внимания молодежи к представленным во время обзоров изданиям. На этой литературной основе готовились и собственно задания квеста. На подготовительном этапе также решались и важные организационные вопросы. В каждой городской школе были сформированы команды участников. Из старшекурсников Навашинского отделения Выксунского металлургического колледжа была создана команда волонтеров. Кроме того, перед организаторами стояла сложная задача – воссоздать атмосферу военных лет не только в сценарии мероприятия, но и в каждой детали оформления.

Локации квеста были размещены в парковом массиве, возле Мемориала павшим воинам-навашидцам. Для их оформления были использованы маскировочные сети, окопные свечи, предметы военного оборудования. Рабочие материалы также соответствовали тематике мероприятия — маршрутные листы напоминали армейские карты, а оценочные протоколы – документы периода Великой Отечественной войны. Для усиления эффекта модераторы станций были одеты в военную форму, а вместо обычных отметок они ставили печать в виде армейской звездочки. Отличительной особенностью стала форма игроков – накануне игры каждая команда получила футболки определенного цвета с эмблемой проекта.

Началом мероприятия стала театрализованная постановка. Участники квеста – молодежь в возрасте от 14 до 25 лет – перенеслись на выпускной бал, проходивший 21 июня 1941 года. Словно удар грома, прозвучал голос Левитана о начале Великой Отечественной войны. Искренность юных артистов тронула всех без исключения – и зрителей, и игроков.

Получив «боевые задания», команды отправились по пяти тематическим станциям, каждая из которых раскрывала разные стороны военного времени и сопровождалась своей легендой — небольшой вводной историей, погружающей участников в конкретную ситуацию.

Станция «Художники войны» отправляла участников в 1942 год – время, когда фашисты стремились уничтожить не только оружие, но и силу духа народа. По легенде, одна из агитмастерских оказалась под угрозой – враг пытался стереть с лица земли плакаты, вдохновлявшие бойцов. Однако художники успели спрятать эскизы, разрезав их на части. Команды игроков получили конверты с фрагментами реальных агитационных плакатов времен Великой Отечественной войны, представленных в виде пазлов. Нужно было собрать изображения, угадать оригинальные лозунги, а затем – осмыслить, как бы эти плакаты звучали сегодня. С опорой на исторические примеры участники создавали собственные постеры, обращенные к современникам, используя заготовки, кисти, краски и маркеры. Это задание сочетало художественное воображение с исторической памятью и стало одним из самых ярких визуальных элементов всего квеста.

На станции «Эфир Победы» участники переносились в 1943 год. По легенде, их группа была заброшена за линию фронта для работы в составе партизанского отряда. Одной из важнейших задач разведчиков стало распространение информации с «Большой земли» среди оккупированного населения – листовок, сводок, новостей. Однако доставлять такие сведения крайне сложно: радиосигналы приходят с сильными помехами, донесения смазаны дождем, порваны или частично утрачены. Участникам игры предстояло воссоздать сводку Совинформбюро, используя неполные данные: фрагментированную аудиозапись, испорченный газетный текст, старые фотографии, карты и агитационные плакаты. Лишь восстановив полную картину и уточнив детали, они могли донести правду о великой победе Красной Армии. Завершить задание нужно было публичным зачитыванием отреставрированной сводки – убедительно, точно, как настоящий фронтовой диктор.

Станция «Шифровка» переносила участников в март 1944 года. По легенде, на военную цензуру попал подозрительный выпуск фронтовой газеты, в котором почти все статьи были датированы 17 марта – днем освобождения города Дубно советскими войсками. Однако одна из публикаций вызвала у разведки серьезные вопросы: в ней упоминались события, которые не могли произойти в этот день. Возникло подозрение, что под видом обычной новости скрывается зашифрованное сообщение, возможно – сигнал или пароль, зашифрованный с помощью популярного лозунга времен войны. Участникам игры предстояло внимательно изучить газету, найти подозрительную статью, определить, какие факты в ней нарушают хронологию, и, следуя строго определенному алгоритму, расшифровать ее. Задача заключалась в том, чтобы разгадать скрытый лозунг Красной Армии 1944 года, записать его и объяснить, почему именно эта статья вызывала подозрение. Это задание требовало максимальной концентрации, логического мышления и умения работать в команде, ведь только внимательное сопоставление деталей могло привести к правильному решению.

Станция «Мелодия Победы» переносила участников в 1941 год – во времена, когда сквозь грохот боя и свист пуль в сердцах солдат звучала музыка. Эти мелодии сопровождали бойцов в землянках, в маршевых колоннах, у костров, напоминая о доме, родных и смысле борьбы. По легенде, участникам была поставлена важная задача – восстановить звучание тех песен, которые стали символами стойкости и веры в Победу.

Участников ждало пять раундов музыкального испытания. В каждом – четыре одновременно звучащих фрагмента песен времен Великой Отечественной войны. Командам предстояло на слух выделить каждую мелодию, узнать и правильно назвать все композиции. Это требовало не только музыкальной памяти, но и сосредоточенности, внимания к деталям и умения работать вместе. После каждого раунда ведущий рассказывал историю прозвучавших песен: кто их написал, где и как они исполнялись, какую роль играли на фронте. Эта станция неизменно вызывала у участников сильный отклик – кто-то подхватывал знакомые строчки, кто-то впервые вслушивался в тексты, звучавшие из глубины сороковых.

Самой творческой и эмоционально насыщенной стала станция «Кинофронт», действия которой разворачивались весной 1945 года – в последние недели Великой Отечественной войны. По легенде, участники становились фронтовыми корреспондентами и артистами фронтового театра. Пока на передовой продолжались ожесточенные бои, в тылу велась другая, не менее важная битва – битва за память. Задача команд заключалась в том, чтобы в сжатые сроки – всего за 20 минут – восстановить ключевые моменты из жизни солдат и мирных жителей, показав, через что прошел народ на пути к Победе.

Каждой команде было поручено создать три коротких видео по мотивам советских фильмов о Великой Отечественной войне. На выполнение задания отводилось ограниченное время, а обязательным условием было участие всей команды. Участники получали базовый реквизит, элементы костюмов и краткие сценарные описания сцен. Они сами распределяли роли, репетировали, снимали и монтировали свои мини-фильмы.

Таким образом, каждая станция игры не просто предполагала выполнение задания – она вовлекала в контекст, заставляла почувствовать себя участником героической эпохи. После прохождения всех станций участники «вернулись» в победный май 1945 года, где их ждали актеры-«выпускники» уже в военной форме, как знак того, что они прошли войну и вернулись живыми. Этот образ произвел на зрителей глубокое впечатление и стал мощным эмоциональным акцентом всего квеста. А церемонии награждения особую торжественность придал тот факт, что призы и дипломы командам вручал современный герой – участник специальной военной операции.

Атмосферу мероприятия поддержала и полевая кухня, где всех присутствующих угощали традиционной солдатской кашей. Рядом с ней была организована выставка предметов военного обихода. Особый интерес вызвали экспонаты, предоставленные музеем летного гарнизона с. Саваслейка. Казалось бы, простой штрих, но именно такие детали делают проект живым, правдивым и приближают к подлинной исторической реальности.

Оказалась неоценимой волонтерская поддержка. Целый отряд молодых волонтеров помогал организовать мероприятие. Они создавали костюмы, монтировали декорации, выступали в постановке, помогали на станциях модераторам, следили за маршрутом, чтобы команды не сбились с пути. Это было не просто участие, это было сотворчество.

Мероприятие завершилось возложением цветов к мемориалу погибшим воинам. Было заметно, как в этот момент волновались участники. А это значит, что огромная работа была проделана не зря – проект «Операция «Победа 80» стал для них настоящим, живым уроком истории. От организаторов и участников выражаем огромную благодарность Команде креативных практик АНО «Центр 800» за предоставленную возможность реализовать замечательный проект.