

А.Ф. Педченко, А.Н. Артемьева

**КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЯ
В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ УЧРЕЖДЕНИИ**

Учебно-методическое пособие

НОВОСИБИРСК 2020

Рецензенты: Заславская Е.В., заместитель директора по учебной и воспитательной работе НИТГиК СГУГиТ.

Гребенкина О.В., старший методист Государственного бюджетного учреждения культуры новосибирской области «Новосибирская областная юношеская библиотека».

Квест-технология в образовательном учреждении: учебно-методическое пособие/ НИТГиК СГУГиТ; сост. Педченко А.Ф., Артемьева А.Н.,

В учебно-методическом пособии даются рекомендации по организации и проведению квестов в образовательном учреждении. Издание адресовано педагогическим работникам и специалистам, работающим с молодежной аудиторией, а также представителям студенческих объединений.

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
МЕТОДИКА ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ КВЕСТА В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ УЧРЕЖДЕНИИ	5
КВЕСТ «В СТРАНЕ НЕВЫУЧЕННЫХ УРОКОВ»	8
Приложение 1	15
Приложение 2	16
Приложение 3	18
Приложение 4	21
Приложение 5	22
Приложение 6	24
Приложение 7	26
Приложение 8	29
Приложение 9	32
Приложение 10	34
Приложение 11	37
Приложение 12	40
Приложение 13	44
Приложение 14	49
Приложение 15	52
Приложение 16	54
Приложение 17	56
Приложение 18	60
Приложение 19	63
Приложение 20	65
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК	66

ВВЕДЕНИЕ

Квест сегодня приобрел большую популярность у людей разных поколений. В сознании многих, квест – это развлекательная игра, время проведения досуга. Собственно, понятие «квест» (от англ. quest – поиски) и обозначает игру, требующую от участника решения умственных задач для продвижения по сюжету.

Но эту форму деятельности можно использовать и как часть образовательного процесса.

В настоящее время на молодого человека обрушивается огромный поток информации, который он не всегда успевает воспринимать, анализировать, усваивать. Задача педагога – научить ребенка умению быстро добывать нужную информацию, анализировать ее и применять в своей деятельности, принимать решения.

Для этого педагогу необходимы инструменты, отвечающие запросам современного и будущего поколения, позволяющие заинтересовать обучающихся, содействовать самореализации личности каждого, развивать потребность в самостоятельной творческой и исследовательской деятельности, а также взаимодействовать друг с другом, работать в команде.

В рамках образовательного учреждения особую воспитательную ценность имеют формы, которые позволяют воспитывать личную ответственность, формировать культуру межличностных отношений, стремление к самореализации, самосовершенствованию. В современной педагогике накопился довольно обширный арсенал форм обучения и воспитания, отвечающих вышеперечисленным требованиям. Наиболее востребованными становятся интерактивные формы, такие как: ролевая игра, работа в малых группах, вебинар, интервью, кол-

лективное решение творческих задач и т.д. Эти формы могут использоваться как отдельно, так и в комплексе. Наиболее эффективно они сочетаются в квест-технологии.

Образовательный квест – это технология, сочетающая идеи проблемного и игрового обучения, где основой является проблемное задание с элементами ролевой игры.

При проведении квеста в образовательном учреждении акцент ставится на знаниях, умениях и навыках обучающегося, которые он приобрел в процессе обучения. При этом квест должен содержать следующие элементы: сюжет и легенда игры, задания и препятствия, конечная цель, к которой можно прийти, преодолев препятствия. Отличительным элементом будет являться рефлексия участников своей деятельности.

МЕТОДИКА ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ КВЕСТА В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ УЧРЕЖДЕНИИ

1. Организация рабочей группы

Подготовка начинается с организации рабочей группы, разрабатывающей план, в котором прописываются все этапы работы над квестом, указываются ответственные лица, цели и задачи мероприятия, условия проведения квеста, правила игры, критерии оценки, номинации, по которым планируется награждать победителей, определяется учебный предмет/ круг учебных предметов или направление воспитательной деятельности. Также задачей группы является разработка сценария, составление заданий.

В состав рабочей группы могут входить преподаватели, сотрудники, студенты, а также лица, приглашенные из других организаций.

2. Предварительная подготовка.

Предварительная подготовка включает в себя определение целей и задач квеста, целевой аудитории и количества участников, территории игры и сроков проведения.

Цель, как правило, носит обобщенный характер и ориентируется на образовательные стандарты, главным образом, вовлечь обучающихся в образовательный процесс, повысить мотивацию к обучению.

Целевая аудитория и количество участников определяется целями и задачами самого мероприятия с учетом возрастных особенностей и образовательных потребностей, включая специфику здоровья.

Квест может проводиться на территории самого учебного заведения, прилегающей территории, на объектах за пределами образовательного учреждения.

Продолжительность квеста также определяется целями и задачами, может занимать один урок, серию уроков, неделю или другой временной промежуток.

3. Определение даты проведения квеста.

Информация о проведении мероприятия должна быть общедоступной, заранее известной не только участникам, но и болельщикам, другим заинтересованным лицам.

4. Составление сюжета и написание сценария. Разработка заданий.

В основе любого сценария лежит идея – легенда, вымышленная история о событиях, которые предшествовали началу игры. Затем формируется общая концепция: ключевое задание, развитие сюжета.

Сюжет представляет собой ряд событий, т.е. последовательность этапов, для прохождения которых разрабатываются правила (условия,

бонусы и штрафы). В зависимости от правил, сюжет может быть: линейный, т.е. движение от одной точки, где необходимо выполнить задание, чтобы добраться к другой; сквозной, т.е. движение идет не последовательно, а точки связаны между собой только общим началом и концом. Линейный сюжет удобен, если участвует одна команда, или между стартом команд проходит 10-15 минут. Сквозной сюжет удобен, если участвует несколько команд/игроков и каждая команда начинает маршрут со своей точки.

Для продвижения по сюжету наряду с основным разрабатываются дополнительные задания различного характера, желательно, чтобы среди них предлагались проблемные. В качестве заданий могут выступать всевозможные загадки, ребусы, головоломки, задания из учебников и сборников, которые можно преподнести в игровой форме. Главное помнить: задание должно быть интригующим, должно провоцировать на активность мышления.

Количество заданий для квеста (точек маршрута) и их сложность зависит от цели игры, возраста и количества игроков.

По предметному содержанию можно выделить моноквест, который включает только один учебный предмет, и межпредметный квест, который охватывает несколько учебных предметов.

5. Проведение квеста.

Независимо от тематики и участников проведение квеста предполагает: общий сбор в назначенное время в назначенном месте, инструктаж для участников (правила игры, техника безопасности и т.д.), прохождение маршрута и выполнение заданий, общий сбор после прохождения маршрута.

6. Подведение итогов.

Подведение итогов и оглашение результатов является важной частью, т.к. позволяет участникам сопоставить свои знания и умения с возможностями других игроков, определить свои сильные и слабые стороны, а педагогам выявить интеллектуальный и творческий потенциал своих учеников.

7. Рефлексия.

Рефлексия является неотъемлемой частью любого вида деятельности, показателем активности обучающегося. Суть ее заключается в уникальном опыте личностного переживания, осмысления и оценки своей деятельности. Рефлексия организуется в различных аспектах и с использованием разнообразных приемов и форм. Выбор варианта проведения рефлексии зависит от целей и задач квеста.

КВЕСТ «В СТРАНЕ НЕВЫУЧЕННЫХ УРОКОВ»

1. Организация рабочей группы.

Организаторами квеста является творческий коллектив преподавателей общеобразовательных дисциплин Новосибирского техникума геодезии и картографии.

2. Предварительная подготовка.

Организаторы ставят перед собой следующие цели:

- вовлечь обучающегося в образовательный процесс, повышение мотивации к обучению;
- содействовать воспитанию культуры общения, умению работать в команде; воспитывать внимание, сообразительность, находчивость, взаимопомощь;

- способствовать развитию исследовательских способностей, формированию умения анализировать, сопоставлять, делать выводы о полученной информации;

и задачи:

- повторить и обобщить знания обучающихся по предметам общеобразовательного цикла;

- показать межпредметную связь;

- создать условия для развития таких аналитических способностей обучающихся, как умение анализировать, сопоставлять, сравнивать, обобщать познавательные объекты, делать выводы;

- оценить уровень знаний, умений и навыков обучающихся по предметам общеобразовательного цикла;

- апробировать новую форму в системе внеклассной работы, способствующую развитию интеллектуальных способностей обучающихся.

Целевой аудиторией являются обучающиеся первого общеобразовательного курса.

Местом проведения становится Новосибирский техникум геодезии и картографии.

Продолжительность квеста – 90 минут.

3. Определение даты проведения квеста.

Квест проводится в конце учебного года. Точная дата определяется организаторами с учетом графика учебного процесса. Информация доводится до сведения участников и других заинтересованных лиц через официальный сайт техникума и электронные информационные объявления.

4. Составление сюжета и написание сценария. Разработка заданий.

В основе игры лежит легенда, из которой следует, что в Стране невыученных уроков случилось несчастье: перевернулось все с ног на голову, нарушился естественный ход вещей, а также пропал важный артефакт, который давал силу знания. Жители Страны невыученных уроков просят помощи.

Ключевым заданием является сбор расколовшегося на части артефакта, который представляет собой загадку, и раскрытие его тайны, т.е. разгадка загадки. Описание задания приведено в Приложении 1. При выполнении основного задания участникам необходимо выполнить дополнительные.

Сюжет игры представляет собой путь участников от одной локации к последующей, пока все части загадки не будут собраны. Игра заканчивается после того, как команды прошли все этапы, собрали загадку и разгадали ее.

При составлении заданий разработчики опирались на требования:

- Федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 мая 2012 г. N 413;

- Федерального государственного стандарта по специальностям 21.02.08 Прикладная геодезия, 21.02.04 Землеустройство, 05.02.01 Картография;

- рабочие программы по дисциплинам общеобразовательного цикла Новосибирского техникума геодезии и картографии (НТГиК СГУГиТ);

- Концепции воспитательной работы Новосибирского техникума геодезии и картографии (НТГиК СГУГиТ) на 2018-2021 год, утвержденной 20.02.2018.

Количество и сложность заданий ориентированы на средний возраст участников и общий уровень подготовки, составлены таким образом, чтобы чередовались сложные и легкие задания.

По содержанию данное мероприятие представляет собой межпредметный квест, охватывает следующие дисциплины общеобразовательного цикла: Астрономия, География, Литература, Русский язык, Физика.

5. Проведение квеста.

Для проведения квеста привлекаются волонтеры из числа преподавателей и сотрудников техникума, студенты старших курсов. Волонтеры выполняют роли помощников и наблюдателей.

Хранитель – это помощник команды, который следит за ходом игры, контролирует время прохождения этапа, при необходимости дает подсказки. Он находится всегда в точке начала/ окончания маршрута. Хранитель получает инструкцию, в которой прописаны его функции, и маршрутный лист, где отмечается время прохождения каждого этапа. Инструкция Хранителя приведена в Приложении 2. После выполнения задания на каждом этапе один из участников команды приносит Хранителю осколок артефакта.

Мудрец – помощник на локации, который выдает задание, объясняет, как его выполнять, отдает осколок артефакта. Функции Мудреца прописываются заранее в инструкции на каждом этапе.

Стражник – это наблюдатель, функция которого заключается в том, чтобы выдать участнику набор инструкций, обозначенный для игроков как Клад.

Дух – наблюдатель, который свободно перемещается по локациям и следит за соблюдением правил игры. Наблюдатели не имеют права помогать участникам.

Набор инструкций (Приложение 3) включает:

1. Маршрутный лист «Путеводная звезда», разработанный таким образом, чтобы на одной локации находилась только одна команда. В маршрутных листах проставляются отметки о выполнении задания на каждой локации и количество потраченных денег.

2. Карточки с изображением денег номиналом 100 и 500 рублей, в дальнейшем именуемые «деньги». Воспользоваться деньгами участники могут на локациях, купив подсказку или правильный ответ.

3. Карта представляет собой поэтажный план здания техникума, на котором нанесены названия локаций без указания нумерации кабинетов.

4. Инструкция, в которой указано, что за каждой командой закрепляется помощник (Хранитель), его функции, в каких случаях игроки могут использовать деньги.

Игра проходит по правилам в три этапа: общий сбор, жеребьевка, прохождение маршрута.

Общий сбор. Все команды собираются в назначенное время в назначенном месте, знакомятся с темой, целью и правилами игры, проходят инструктаж по технике безопасности.

Жеребьевка. Жеребьевка является частью первого задания. Капитаны команд получают конверты с загадкой, ответом на которую яв-

ляется слово «библиотека». Руководствуясь ответом, капитан должен отправиться в библиотеку и получить от Стражника набор инструкций (Приложение 4).

Прохождение маршрута. Маршрут предполагает 14 этапов. Команды начинают движение с разных точек, согласно своему маршрутному листу. На 14 этапе (Космодром Звездный) все команды сходятся на одной локации. Цель задания – найти ключ с указанием этажа, где находится Тайная комната, т.е. кабинет с запертой на ключ дверью. Выполнив задание в Тайной комнате, участники должны вернуться к Хранителю с последним осколком. Затем следует выполнение ключевого задания. (Приложение 5 - 19).

6. Подведение итогов.

Подведение итогов проходит после прохождения маршрута и выполнения ключевого задания всеми командами. При подведении участвуют помощники и наблюдатели

Общий результат подсчитывается следующим образом:

1 человек (участник, добравшийся до финала) = 1 балл,

100 рублей = 1 балл,

максимальное количество времени = 1 балл,

минимальное количество времени = 4 балла.

Команда	Количество игроков, дошедших до финала	Количество денег	Время, затраченное на прохождение маршрута	Количество выполненных заданий	Итого	Место

--	--	--	--	--	--	--

Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов.

7. Рефлексия.

После проведения квеста всем участникам дается задание: на чистом листе бумаги формата А3 составить карту Страны невыученных уроков, на которой игроки должны отразить не только маршрут игры, но и свои впечатления от проведенного мероприятия. Обязательным условием составления карты является то, что участники должны отметить локации, на которых задания вызвали затруднения (Приложение 20).

Артефакт представляет собой загадку. Задача игроков на протяжении всей игры собрать части загадки, а в конце игры сложить их воедино и разгадать загадку.

Загадка:

Что на свете всего длиннее и всего короче, всего быстрее и всего медленнее, что легче всего делится на величины бесконечно малые и достигает величин бесконечно больших, чем больше всего пренебрегают и о чём больше всего жалеют, без чего нельзя ничего совершить, что пожирает всё ничтожное и воскрешает всё великое?

Ответ:

Время.

Инструкция Хранителю

Функция Хранителя:

хранит полученные подсказки,
 контролирует время (ставит отметку о прохождении этапа, а также фиксирует время окончания маршрута),
 может подсказать на 14 этапе надпись на ключе,
 объясняет путешественникам, как вести себя в Тайной комнате (открыть дверь, зайти в комнату, закрыть за собой дверь, чтобы другие команды не зашли за ними, выполнить задание, выйти, закрыть дверь на замок, ключ принести Хранителю).

Четыре хранителя помогают путешественникам Хранитель Земли, Хранитель Огня, Хранитель Воды, Хранитель Воздуха.

Вы – Хранитель Огня (Земли/ Воздуха/ Воды).

Путеводная звезда Хранителя

Остановка	Время
Ущелье Духов	
Водопад Стран	
Перевернутая Долина	
Научный центр Астра	
Залив Радуги	
Земля Миражей	
Пещера Тайн	
Ребус-Сити	
Долина Контуров	
Город Мастеров	
Горный хребет Попова А.С.	

Книжный Перевал	
Село Загадок	
Космодром Звёздный	

Инструкция игрокам

Путешественники!

Вам предстоит трудный путь. Чтобы преодолеть все препятствия и прийти к цели без потерь, внимательно ознакомьтесь с этим письмом.

Четыре хранителя помогают путешественникам: Хранитель Земли, Хранитель Огня, Хранитель Воды, Хранитель Воздуха.

Ваш – **Хранитель Огня** (Воды/ Воздуха/ Земли).

Каждый раз, как только вы найдете осколок артефакта, отнесите его Хранителю.

У вас есть карта, где отмечены остановки. Только сумеете правильно прочитать ее.

У вас есть деньги, которыми вы можете воспользоваться на протяжении всего путешествия.

Вы можете потратить свои средства, но тогда потеряете шанс победить. Чем больше у вас останется денег, тем ближе к победе вы будете. На каждой остановке вы можете купить подсказку у Мудреца за 100 рублей. Один раз за все путешествие вы можете потратить одну 500-рублевую купюру, тем самым освободив себя от выполнения задания.

Обратите внимание! На Скоростной трассе и в Тайной комнате у вас не будет возможности использовать деньги.

Следуйте за Путеводной звездой и не сходите с маршрута.

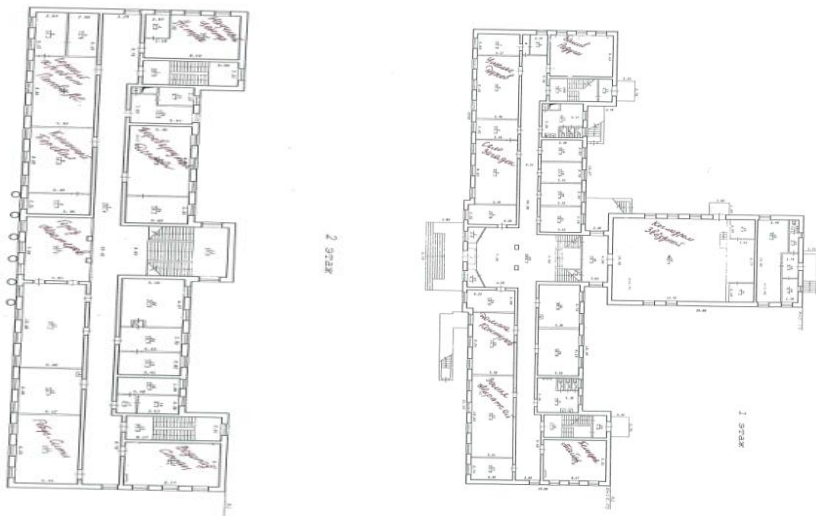
Путеводная звезда

название команды _____

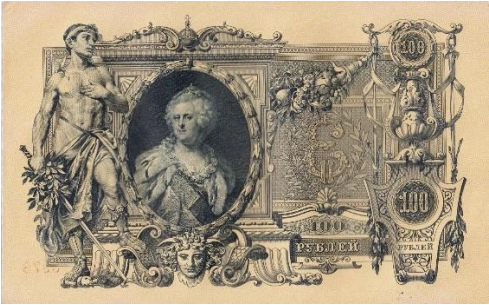
время начала пути _____

Остановка	Количество потраченных денег	Выполнение задания
Ущелье Духов		
Водопад Стран		
Перевернутая Долина		
Научный центр Астра		
Залив Радуги		
Земля Миражей		
Пещера Тайн		
Ребус-Сити		
Долина Контуров		
Город Мастеров		
Горный хребет Попова А.С.		
Книжный Перевал		
Село Загадок		
Космодром Звёздный		

Карта



Карточки с изображением денег



Путешественники, перед вами загадка, разгадайте ее. Ответ укажет вам путь к кладу.

Снаружи смотришь – Дом, как дом,
Но нет жильцов обычных в нем.
В нем книги интересные
Стоят рядами тесными.
На длинных полках
Вдоль стены
Вместились сказки старины,
И Черномор, и царь Гвидон,
И добрый дед Мазай...
Как называют этот дом?
Попробуй угадай!

Обязательно назовите Стражнику пароль **«Я за кладом»**
Заберите клад и вернитесь к исходной точке.

Локация «Долина контуров».

Легенда:

Космонавтам пора возвращаться на Землю, но они потеряли связь с Центральным управлением полетов. Космонавты знают, что в некоторых странах есть космодромы, но не знают в каких. Расставьте маячки и помогите вернуться космонавтам домой.

Задание:

Задание для всех команд одинаковое.

Команда получает политическую карту мира и указатели с названием государств (маячки). Из предложенных нужно выбрать и установить указатели тех государств, где имеются космодромы.

Задание считается выполненным, если игроки правильно указали четыре государства из шести.



Маячки: Франция, Россия, Китай, Бразилия, Чили, Мадагаскар, Непал, Италия, Мексика, Япония, Польша.

Ответ: Италия, Бразилия, Франция, Япония, Китай, Россия.

Реквизит: политическая карта мира, флажки с обозначением государств.

Инструкция Мудрецу:

Мудрец бесплатно указывает: правильно или неправильно выполнено задание.

Мудрец дает только одну подсказку (100 рублей): указать, где находится страна.

После выполнения задания проговаривает: «Вы выполнили задание. Космонавты благодарят вас и дарят осколок артефакта. Вы стали ближе на один шаг к разгадке главной тайны».

Локация «Научный центр “Астра”».

Легенда:

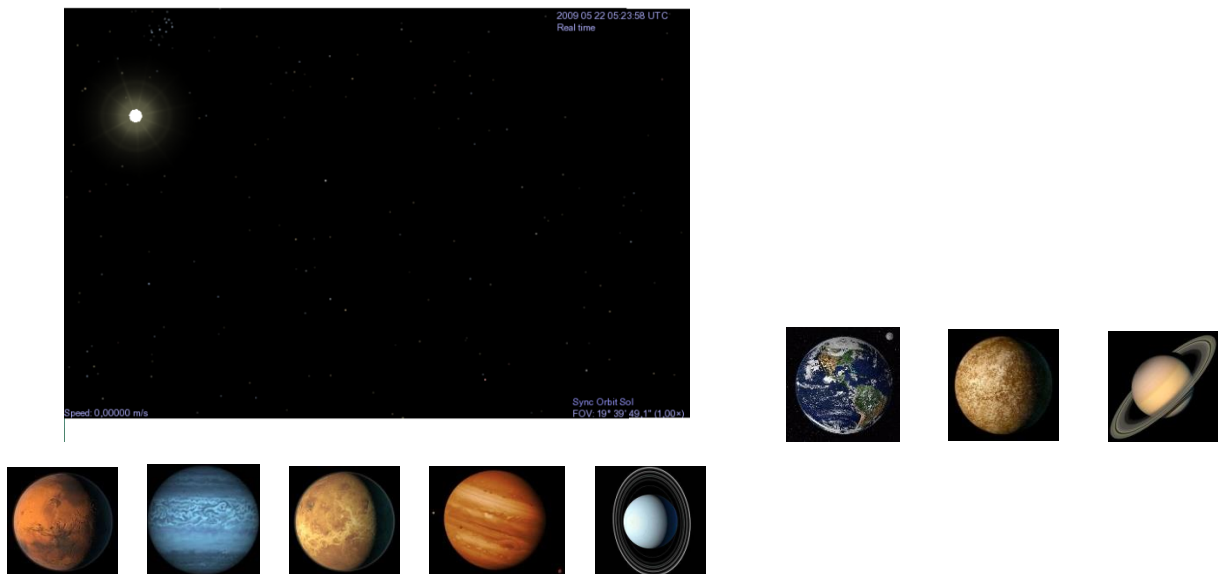
В Солнечной системе перепутались планеты. Поверьте, это приведет к Вселенской катастрофе, к гибели всего живого на Земле. Срочно! Помогите Вселенской силе: расставьте планеты по своим местам.

Задание:

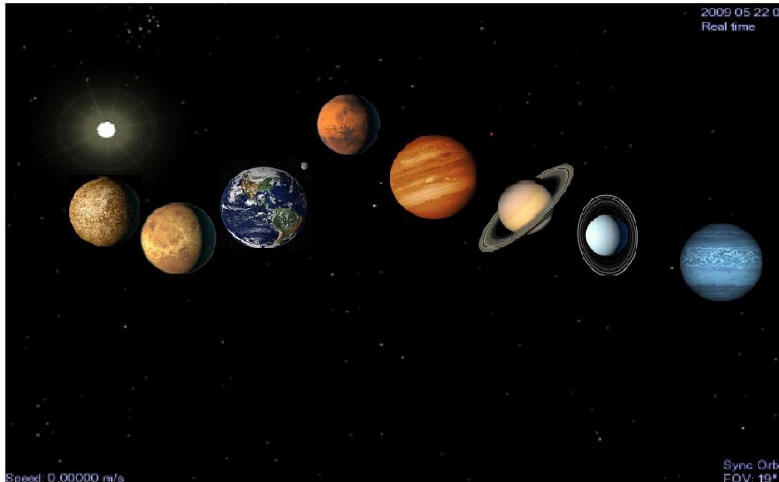
Задание для всех команд одинаковое.

Команда получает снимок звездного неба и изображения планет. Задача игроков правильно расположить планеты Солнечной системы.

Задание считается выполненным, если планеты расположены верно.



Ответ:



Инструкция Мудрецу:

Мудрец бесплатно указывает: правильно или неправильно выполнено задание.

Мудрец дает только одну подсказку (100 рублей): Сначала идут планеты Земной группы, затем планеты-гиганты.

После выполнения задания проговаривает: «Вы правильно выполнили задание. Вселенская сила благодарит вас и дарит осколок артефакта. Вы стали ближе на один шаг к разгадке главной тайны».

Локация «Залив Радуги».

Легенда:

Случилась трагедия: кто-то из обитателей залива нарушил Закон освещенности, и все погрузилось в кромешную тьму.

Назовите подходящие термины и найдите рядом с собой связанные с ними предметы. Они помогут вам отыскать подсказки.

Задание:

Задание для всех команд одинаковое.

Команда получает четыре загадки-определения. Отгадывая загадки, игроки ищут необходимый предмет или изображение. Затем составляют из найденных фрагментов слово.

Задание считается выполненным, если слово «фотометрия» составлено и записано на листок.

1. Зависимость скорости распространения волн в среде от их частоты (длины волны) называется _____.

2. Цвет тела, отражающий все лучи, которые падают на него называется _____, поглощающий все лучи, которые падают на него называется _____.

3. Взаимное усиление или ослабление в разных точках пространства, образовавшиеся в результате наложения двух или нескольких волн называется _____.

4. Стеклопластиковая пластинка, на которую очень тонким резцом наносятся параллельные близкие равностоящие друг от друга непрозрачные штрихи - _____.

Собери название раздела физики _____.

Ответ:

1. Зависимость скорости распространения волн в среде от их частоты (длины волны) называется дисперсия.

2. Цвет тела, отражающий все лучи, которые падают на него называется белым, поглощающий все лучи, которые падают на него называется чёрным.

3. Взаимное усиление или ослабление в разных точках пространства, образовавшиеся в результате наложения двух или нескольких волн называется интерференция.

4. Стеклопластинка, на которую очень тонким резцом наносятся параллельные близкие равностоящие друг от друга непрозрачные штрихи – дифракционная решетка.

Собери название раздела физики фотометрия

Реквизит: кольца Ньютона, дифракционная решетка, изображение радуги, изображение черно-белого квадрата (обязательно), оборудование для лабораторных работ по физике. Приборы и изображения расположены на столе. Под обязательным реквизитом разложены листочки с фрагментами слова «фотометрия».

Инструкция Мудрецу:

Мудрец после выполнения задания группой расставляет все по своим местам: рисунок радуги, черно-белый квадрат, прибор кольца Ньютона, дифракционную решетку.

Мудрец бесплатно указывает: правильно или неправильно выполнено задание.

Мудрец дает только две подсказки (по 100 рублей =200 рублей): ответ на один вопрос (2 раза).

После выполнения задания проговаривает: «Вы вернули свет в Залив Радуги. Обитатели благодарят вас и дарят осколок артефакта. Вы стали ближе на один шаг к разгадке главной тайны».

Локация «Ребус-сити».

Легенда:

Неведомая сила нарушила привычный ход вещей в городе заклятием Беспорядка. Разгадайте ребусы и помогите жителям вернуться к привычному образу жизни.

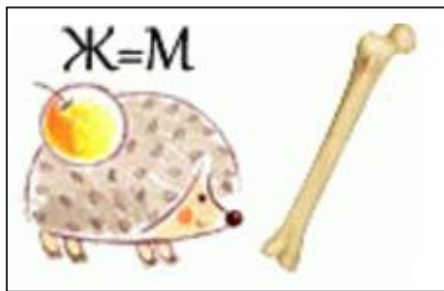
Задание:

Задание для всех команд одинаковое.

Команда получает десять ребусов. Задача игроков разгадать ребус и вписать ответ в нужную строчку.

Задание считается выполненным, если все десять ребусов разгаданы правильно.

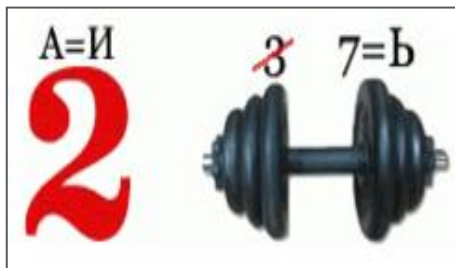
1. _____



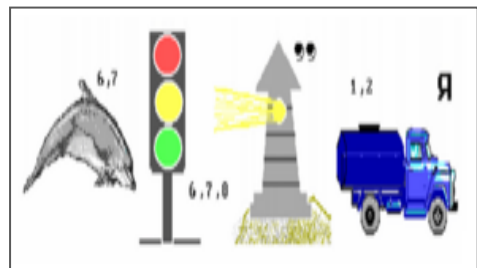
2. _____



3. _____

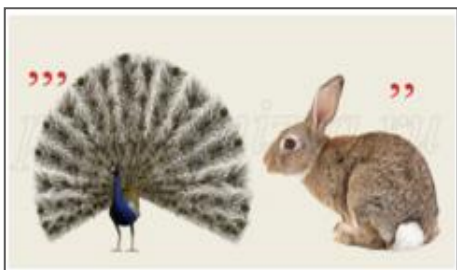


4. _____



5. _____

6. _____



7. _____



8. _____



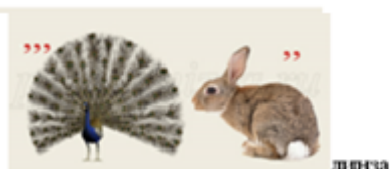
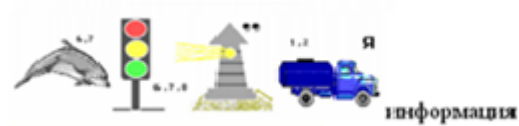
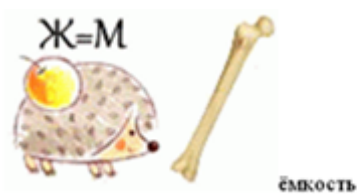
9. _____



10. _____



Ответ:





Инструкция Мудрецу:

Мудрец бесплатно указывает: ответы нужно писать над черточкой возле цифры, правильно или неправильно выполнено задание.

Мудрец дает только две подсказки (по 100 рублей =200 рублей): ответ к одному ребусу (2 раза).

После выполнения задания проговаривает: «Вы справились с заданием. Жители благодарят вас и дарят осколок артефакта. Вы стали ближе на один шаг к разгадке главной тайны».

Локация «Хребет Попова А.С.»

Легенда:

Участники на пути встретили Мудреца, который им говорит: «Вижу: вы долго плутали. Хранитель о вас уже беспокоится. Пошлите ему сигнал. Но здесь слишком долго никого не было, и радиостанция разрушилась. Восстановите радиосвязь: соберите радиопередатчик и радиоприемник».

Задание:

Задание для всех команд одинаковое.

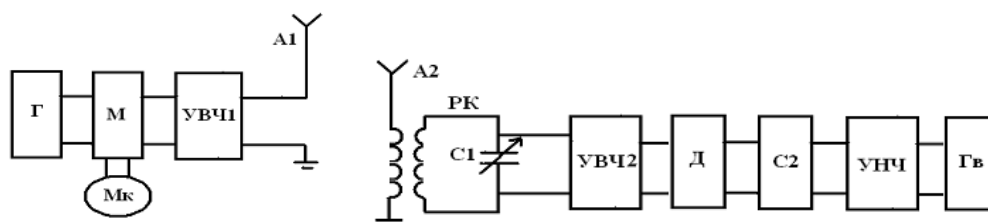
Команда получает набор элементов цепи радиоприемника и радиопередатчика. Задача игроков правильно собрать цепь.

Задание считается выполненным, если последовательность элементов и название цепи составлены без ошибок.

Ответ:

РАДИОПЕРЕДАТЧИК

РАДИОПРИЕМНИК



Реквизит: набор элементов цепи радиоприемника и радиопередатчика.

Инструкция Мудрецу:

Мудрец бесплатно указывает: правильно или неправильно выполнено задание.

Мудрец дает только две подсказки (по 100 рублей =200 рублей): указывает местоположение элемента (2 раза).

Путешественники могут купить готовый ответ (500 рублей)

После выполнения задания проговаривает: «Хранитель услышал вас и просит передать вам следующую подсказку. Вы стали ближе на один шаг к разгадке главной тайны».

Локация «Ущелье духов».

Легенда:

В ущелье живут духи физики. Чтобы выйти отсюда, вам нужно ответить всего лишь на один вопрос.

Будьте осторожны: духи могут потребовать жертву.

Задание:

Задание для каждой команды.

Каждая команда получает свое задание. Игрокам нужно ответить на вопрос.

Задание считается выполненным, если участники дали правильный ответ.

Команда А:

Будет ли вода стекать с полотенца, один конец которого опущен в миску с водой, а другой свободно свешивается? Не удержат ли воду на полотенце капиллярные силы?

Команда Б:

Служащему таможни, где производился контроль отправляемых за границу товаров, показались подозрительными пластмассовые кегельные шары одной из фирм. Они весили столько же, сколько деревянные того же размера. Шары не были массивными, но стенки были повсюду одинаково тверды. Служащий подумал, что внутри каждого шара имеется полость, где можно спрятать контрабандные товары. И, действительно, при помощи очень простого опыта без применения особой аппаратуры таможенник установил, что в одном из 12 шаров спрятана контрабанда. Когда шар вскрыли, там оказалось бриллиантовой украшение. Как удалось обнаружить этот шар?

Команда В:

У себя на рукаве пальто вы увидели две снежинки. Одна из снежинок имеет сложную резную форму. Какая из них упала с большей, а какая с меньшей высоты?

Команда Г:

Два сосуда с водой поставили на огонь. У одного из них внутренняя поверхность гладкая, у другого – шероховатая. В каком сосуде вода закипит быстрее. Будут ли термометры показывать одинаковую температуру, когда в этих сосудах закипит вода?

Ответ:

Команда А:

Вода будет стекать со свешивающегося конца полотенца. Полотенце, намкнув, благодаря капиллярным силам будет работать как сифон.

Команда Б:

Таможенник опустил шары в воду. Один из шаров неустойчиво покачивался на поверхности – центр тяжести находился в центре шара.

Команда В:

Чем сложнее форма снежинки, тем с большей высоты она упала, так как в течение всего времени ее падения продолжается процесс кристаллизации – присоединения к ней новых частиц влаги.

Команда Г:

Вода быстрее закипает в сосуде с шероховатой поверхностью. Это объясняется тем, что пузырьки пара быстрее всего образуются на выступающих неровных точках поверхности сосуда и температура вскипания жидкости приближается к 100 . В сосуде с очень гладкой

поверхностью образование пузырьков затрудняется, вследствие чего вода закипает медленнее. Что же касается температуры кипятка, то она одинакова и в этом и в другом случае.

Инструкция Мудрецу:

Мудрец бесплатно указывает: правильно или неправильно выполнено задание.

Мудрец после правильно выполненного задания говорит: «Вы можете объяснить свой ответ и тем самым заработать 100 рублей. Но, если пояснение будет неверным, то духи заберут одного из вас».

Если команда соглашается на дополнительное задание, но отвечает неправильно, один из участников команды отправляется к болельщикам.

После выполнения задания проговаривает: «Вы выполнили задание. Духи отпускают вас и дарят осколок артефакта. Вы стали ближе на один шаг к разгадке главной тайны».

Локация «Село Загадок».

Легенда:

Кто-то украл важный аппарат. Но вор запнулся, растерял детали прибора и оставил следы на пыльной дороге. Соберите детали и пройдите по его следам. Торопитесь, надвигается буря, и следы исчезнут.

Задание:

Задание для каждой команды.

Команда получает анаграммы. Задача игроков разгадать анаграммы и вписать ответ в клеточки. Из букв в выделенных клеточках необходимо составить название прибора.

Задание считается выполненным, если название прибора записано правильно.

Команда А и В

Алмаз + п =

--	--	--	--	--	--	--

Кузов – о =

--	--	--	--

Метро + е =

--	--	--	--	--	--

Табор + а =

--	--	--	--	--	--

Лапа + м =

--	--	--	--	--

Прибор

Команда Б и Г

Ряд + о =

--	--	--	--

Топка + и =

--	--	--	--	--	--

Алиса – а =

--	--	--	--

Метро + е =

--	--	--	--	--	--

Томат – т =

--	--	--	--

Нуклон – н =

--	--	--	--	--

Прибор

Ответ:

Команда А и В

Алмаз + п =

п	л	а	з	м	а
---	---	---	---	---	---

Кузов – о =

з	в	у	к
---	---	---	---

Метро + е =

м	е	т	е	о	р
---	---	---	---	---	---

Табор + а =

р	а	б	о	т	а
---	---	---	---	---	---

Лапа + м =

л	а	м	п	а
---	---	---	---	---

Прибор: **лазер**

Команда Б и Г

Ряд + о =

я	д	р	о
---	---	---	---

Топка + и =

о	п	т	и	к	а
---	---	---	---	---	---

Алиса – а =

с	и	л	а
---	---	---	---

Метро + е =

м	е	т	е	о	р
---	---	---	---	---	---

Томат – т =

а	т	о	м
---	---	---	---

Нуклон – н =

к	у	л	о	н
---	---	---	---	---

Прибор: **телескоп**

Инструкция Мудрецу:

Мудрец должен помнить: для команд А и В одно задание, для команд Б и Г – другое.

Мудрец бесплатно говорит, что выделенные буквы и есть следы.

Мудрец дает только одну подсказку (по 100 рублей): Готовое слово, но не название прибора, собранное из выделенных букв.

После выполнения задания проговаривает: «Вы выполнили задание. Местные жители благодарят вас и дарят осколок артефакта. Вы стали ближе на один шаг к разгадке главной тайны».

Локация «Книжный перевал».

Легенда:

Вы долго шли, можно и отдохнуть на перевале, полистать книгу. Посмотрите внимательно: здесь лежат разные книги. Но лежат они так долго, что персонажи перепутали свои истории. Помогите им вернуться в свою книгу. Рассмотрите внимательно иллюстрации, разложите их на странице и вставьте их в нужную книгу.

Задание:

Задание для каждой команды.

Каждая команда получает 13 карточек с иллюстрациями к художественным произведениям (10 из одного произведения, 3 – из другого). Задача игроков разложить картинки, убрать лишние и правильно назвать произведение и его автора.

Задание считается выполненным, если игроки правильно назвали произведение и его автора и убрали все лишние картинки.

Команда А



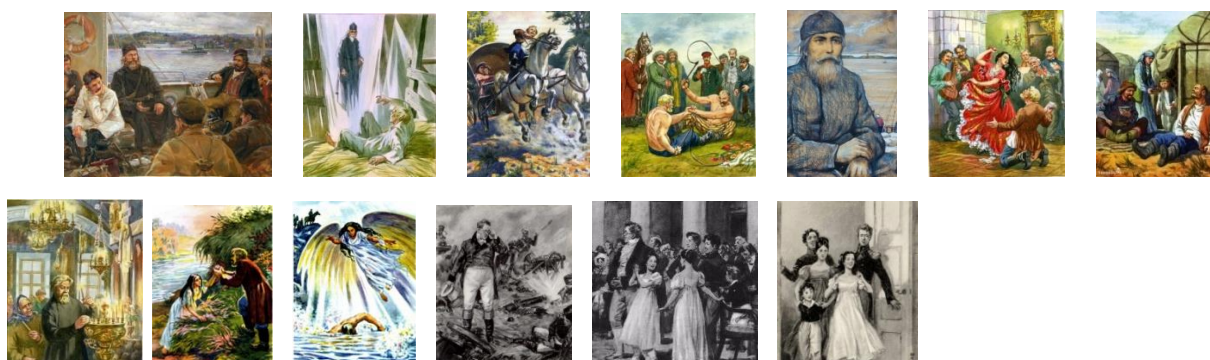
Команда Б



Команда В



Команда Г



Ответ:

Команда А



А.Н.

Островский «Гроза»

Лишнее:



Н.А. Некрасов «Кому на Руси жить хорошо»

жить хорошо»

Команда Б



И.С. Тургенев «Отцы и

дети»



Ф.М. Достоевский «Преступление и нака-

зание»

Команда В



И.А. Гончаров «Об-

ЛОМОВ»



А.П. Чехов «Вишневый сад»

Команда Г



Н.С. Лесков

«Очарованный странник»



Л.Н. Толстой «Война и мир»

Реквизит: на столе разложены книги с произведениями русских писателей А.Н. Островский «Гроза», Н.А. Некрасов «Кому на Руси жить хорошо?», И.А. Гончаров «Обломов», А.П. Чехов «Вишневый сад», Н.С. Лесков «Очарованный странник», Л.Н. Толстой «Война и мир», И.С. Тургенев «Отцы и дети», Ф.М. Достоевский «Преступление и наказание» (обязательно) и произведения других авторов.

Инструкция Мудрецу:

Мудрец бесплатно указывает: 10 картинок из одного произведения, 3 – лишние, порядок разложенных иллюстраций неважен, главное, правильно или неправильно выполнено задание.

Мудрец дает только две подсказки (по 100 рублей =200 рублей): подсказывает сюжет произведения, называет имя главных персонажей.

Мудрец после правильно выполненного задания говорит: «Вы можете назвать, из какого произведения лишние картинки и тем самым заработать 100 рублей. Но, если ваш ответ будет неверным, то я заберу одного из вас».

После выполнения задания проговаривает: «Вы справились с заданием. Персонажи рады вернуться домой и в благодарность дарят вам осколок артефакта. Вы стали ближе на один шаг к разгадке главной тайны».

Локация «Город мастеров».

Легенда:

На город напали разбойники. Выбили все окна и двери, разломали заборы, разрушили стены. Но больше всех пострадала главная достопримечательность города – здание Библиотеки, где размещался витраж с изображением известного Мастера слова.

Соберите витраж и назовите имя Мастера. Увидите: произойдет чудо и город восстановится.


Задание:

Задание для каждой команды.

Команда получает коробку с пазлами. Задача игроков – собрать пазл и назвать, портрет какого советского писателя изображен. С обратной стороны изображения написан текст, который игроки могут использовать как подсказку.

Задание считается выполненным, если участники правильно назвали имя и фамилию писателя.

Команда А

	<p>Родился в Киеве.</p> <p>«Мы были колокольные дворяне, оба деда – священники...», - так писала в своих воспоминаниях его сестра Вера Афанасьевна.</p> <p>Закончил медицинский факультет Киевского университета, но жизнь посвятил литературному творчеству.</p> <p>По его пьесе Л.Гайдай в 1973 году снял комедию «Иван Васильевич меняет профессию».</p>
---	---

Известен всему миру как автор бессмертного произведения «Мастер и Маргарита».

В конце 20-х годов оказался в положении литературного изгнанника и от отчаяния написал «Письмо правительству» 28 марта 1930 года:

«...Если меня не назначат режиссером, я прошусь на штатную должность статиста. Если и статистом нельзя — я прошусь на должность рабочего сцены.

Если же и это невозможно, я прошу Советское Правительство поступить со мной как оно найдет нужным, но как-нибудь поступить, потому что у меня, драматурга, написавшего 5 пьес, известного в СССР и за границей, налицо, в данный момент, — нищета, улица и гибель».

Команда Б



Родился в семье кузнеца.

В 1931 году родители были причислены к «кулацкому классу» и вывезены за Урал.

В дальнейшем этот писатель многие годы добивался реабилитации своих родных.

Обладатель наград:

Орден Ленина – 1939, Орден Трудового Красного Знамени – 1970, Орден Отечественной войны I степени – 1945, Орден Отечественной войны II степени – 1944, Орден Красной звезды – за участие в советско-финской войне – 1940.

Создал самую популярную поэму о рядовом солдате
Великой Отечественной войны:
... - кто же он такой?
Скажем откровенно:
Просто парень сам собой
Он обыкновенный.

Впрочем, парень хоть куда.
Парень в этом роде
В каждой роте есть всегда,
Да и в каждом взводе.

И чтоб знали, чем силен,
Скажем откровенно:
Красотою наделен
Не был он отменной,

Не высок, не то чтоб мал,
Но герой - героем.
На Карельском воевал —
За рекой Сестрою.

Команда В



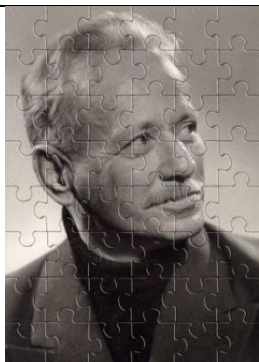
Родился в семье самарского помещика графа, за что получил в советской прессе прозвище «красный граф».

Известен своими фантастическими и историческими романами: «Гиперболоид инженера Гарина», «Аэлита», «Петр Первый».

В мировой литературе известен как автор трилогии «Хождение по мукам». О жизни русской интеллигенции накануне, во время и после революционных событий 1917 года.

В роду его уже были известные писатели Алексей Константинович и Лев Николаевич.

Команда Г



Родился на хуторе Кружилин Донецкого округа Области Войска Донского.

Лауреат Нобелевской премии по литературе — «за художественную силу и цельность эпоса о донском казачестве в переломное для России время».

Известен во всем мире как автор романа-эпопеи «Тихий Дон» о жизни донского казачества в годы Гражданской войны.

Много писал о Великой Отечественной войне:

«Судьба человека», «Наука ненависти», «Они сражались за родину».

Ответ:

Команда А

Михаил Афанасьевич Булгаков.

Команда Б

Александр Трифонович Твардовский.

Команда В

Алексей Николаевич Толстой.

Команда Г

Михаил Александрович Шолохов.

Инструкция Мудрецу:

Мудрец бесплатно указывает: если вы правильно соберете витраж, то на обратной стороне появится текст с описанием деятельности этого Мастера, правильно или неправильно выполнено задание.

Мудрец дает только одну подсказку (100 рублей): называет имя писателя (без фамилии и отчества).

После выполнения задания проговаривает: «Я благодарю вас от лица всех мастеров и дарю осколок артефакта. Вы стали ближе на один шаг к разгадке главной тайны».

Локация «Пещера Тайн».

Легенда:

Вы нашли пещеру, на стенах которой сохранилось послание неизвестной цивилизации. Ученые мужи обнаружили шифр. Но им пришлось срочно покинуть пещеру.

Закончите работу ученых мужей, и вам откроется мудрость неизвестной цивилизации.

Задание:

Задание для каждой команды.

Каждая команда получает свое задание. Задача игроков расшифровать закодированное «послание».

Задание считается выполненным, если участники правильно расшифровали «послание» и записали его на листе бумаги.

Команда А

15.6. 4.16.18.5.10.19.30. 9.3.1.15.30.6.14. , 1. 4.16.18.5.10.19.30.
9.15.1.15.30.6.14.

Команда Б

13.21.25.26.6. 15.6. 21.25.7.15. , 5.1. 21.14.7.15. , 15.6.8.6.13.10.
21.25.7.15. , 5.1. 4.13.21.17.

Команда В

9.15.1.15.10.33. 15.6. 12.1.14.6.15.30. , 9.1. 17.13.6.25.1.14.10. 15.6.
15.16.19.10.20.30.

Команда Г

21.25.10.19.30. 19.14.16.13.16.5.21. , 17.18.10.4.16.5.10.20.19.33.
15.1. 19.20.1.18.16.19.20.30.

Ответ:

Команда А:

Не гордись званьем, а гордись знаньем.

Команда Б:

Лучше не учён, да умён, нежели учён, да глуп.

Команда В:

Знания не камень, за плечами не носить.

Команда Г:

Учись смолоду, пригодиться на старость.

Инструкция Мудрецу:

Мудрец отдаёт путешественникам шифр (алфавит).

Мудрец бесплатно указывает: правильно или неправильно выполнено задание.

Мудрец дает только одну подсказку (100 рублей): как пользоваться шифром.

Шифр:

а	б	в	г	д	е	ё	ж	з	и
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
й	к	л	м	н	о	п	р	с	т
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
у	ф	х	ц	ч	ш	щ	ъ	ы	ь
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
э	ю	я							
31	32	33							

После выполнения задания проговаривает: «Вы справились с заданием, за это получите в награду осколок артефакта. Вы стали ближе на один шаг к разгадке главной тайны».

Реквизит: алфавит.

Локация «Перевернутая долина».

Легенда:

Вы пришли в Перевернутую долину, где когда-то царил порядок и процветание среди гор, озер и рек. Но случилось страшное землетрясение, и все перемешалось.

Восстановите порядок и уберите лишнее.

Задание:

Задание для каждой команды.

Команда получает анаграммы. Задача игроков разгадать их, убрать лишнее слово и записать его на листе бумаги.

Задание считается выполненным, если участники правильно расшифровали и записали лишнее слово.

Команда А, Б

ЛБУЭЪРС _____

ОГВЛА _____

БЛХЕУА _____

АКЛБЙА _____

ЮНМТЬЕ _____

ЛЫКОАМ _____

ЛЕЦЕКТЕО _____

Лишнее _____

Команда В, Г

ХУДТЫА _____

ЫШРИТ _____

ОЕСОНЖКЕ _____

ОКТСЬБЛО _____

КБАКЗЕ _____
 НЕЙСИЕ _____
 РТЫАМЙ _____
 Лишнее _____

Ответ:

<i>Команда А и Б</i>		<i>Команда В и Г</i>	
ЛБУЭРС	<u>ЭЛЬБРУС</u>	ХУДТЫА	<u>ДЫХТАУ</u>
ОГВЛА	<u>ВОЛГА</u>	ЫШРИТ	<u>ИРТЫШ</u>
БЛХЕУА	<u>БЕЛУХА</u>	ОЕСОНЖКЕ	<u>ОНЕЖСКОЕ</u>
АКЛБЙА	<u>БАЙКАЛ</u>	ОКТСЬБЛО	<u>ТОБОЛЬСК</u>
ЮНМТЬЕ	<u>ТЮМЕНЬ</u>	КБАКЗЕ	<u>КАЗБЕК</u>
ЛЫКОАМ	<u>КОЛЫМА</u>	НЕЙСИЕ	<u>ЕНИСЕЙ</u>
ЛЕЦЕКТЕО	<u>ТЕЛЕЦКОЕ</u>	РТЫАМЙ	<u>ТАЙМЫР</u>
Лишнее ТЮМЕНЬ		Лишнее <u>ТОБОЛЬСК</u>	

Инструкция Мудрецу:

Мудрец должен помнить: для команд А и Б одно задание, для команд В и Г – другое.

Мудрец бесплатно указывает: правильно или неправильно выполнено задание, может повторить: восстанавливать горы, озера, реки.

Мудрец дает только одну подсказку (100 рублей): расшифровать слово, но обязательно проговаривает: «Вы можете получить подсказку, но если мой ответ совпадет с ответом на главное задание, я заберу одного из вас. Вы, конечно, можете откупиться и заплатить 500 рублей. Но подумайте: стоит ли?»

После выполнения задания проговаривает: «Вы спасли долину. Обитатели долины благодарят вас и дарят осколок артефакта. Вы стали ближе на один шаг к разгадке главной тайны».

Локация «Земля Миражей».

Легенда:

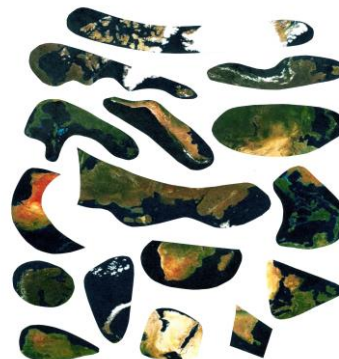
Когда-то Земля Миражей была яркой и красочной. Но однажды пошел кислотный дождь и смыл все краски, оставив только бледные очертания. Помогите местным жителям вернуть прежний вид своей Земли Миражей.

Задание:

Задание для всех команд одинаковое.

Команда получает контурную карту мира и цветные изображения фрагментов карты. Задача игроков – разложить цветные изображения на контурной карте.

Задание считается выполненным, если участники правильно разложили все изображения.



Ответ:



Инструкция Мудрецу:

Мудрец бесплатно указывает: правильно или неправильно выполнено задание.

Мудрец дает только две подсказки (по 100 рублей =200 рублей): указать правильное положение фрагмента (2 раза).

После выполнения задания проговаривает: «Вы выполнили задание. Жители благодарят вас и дарят осколок артефакта. Вы стали ближе на один шаг к разгадке главной тайны».

Локация «Водопад Стран».

Легенда:

Злая Волшебница высыпала в Водопад магические символы разных государств, и вода стала непригодной для питья. Местные жители просят помощи. Очистите водопад: соберите символы и расположите их в нужном порядке.

Задание:

Задание для каждой команды.

Каждая команда получает свое задание: таблицу с названием государства и цветные изображения. Задача игроков выбрать изображения, относящиеся только к заданному государству и разложить их в соответствии с надписями.

Задание считается выполненным, если участники правильно выбрали нужные изображения.

Команда А

Водопад страны		БРАЗИЛИЯ	
Официальное животное:	Государственный цветок:	Флаг:	Герб:
Символы:			
Государственное устройство и политическая система:	Костюм:	Карта:	Денежная единица:
Структура экономики			
Юбилейный праздник:	Капитал: бизнес искусство:	Символ:	15 ноября - День первооткрывателя Республики
Фейерверк (пир, бой с толпами и миссой):	хрен с овощами и острыми соусами жареном	акражаж (шарвал обдаренные до фригере);	карне-ду-чист (соленое и вяленое мясо);
Статуя Христа-Спасителя:	Мисс Жюстинио Кубичека:	Фиге Ниси-Сильори-ди-Монсеррат:	Муниципальный театр:

Команда Б

Водопад страны		КАНАДА	
Официальное животное:	Государственные символы:	Флаг:	Герб:
Символы:			
Государственное устройство и политическая система:	Книжка:	Карта:	Денежная единица:
Структура экономики			
Фестиваль «Радн есна» в Монреале:	Фестиваль «Мей Ни Рождество» в Ванкувере:	Калари Стэнлид - юбилейный фестиваль:	Фестиваль «Вингстронд» на Канад Ридж:
Гостиница с каргошкой и оловити:	Клевоый сыр:	Теплолош стейк со сыркой:	Фиде брощетт:
Сью-Эн Тауэр в Торонто:	Ниагарский водопад:	Кюбек:	Озеро Луиз:

Команда В

Официальное название:	НАСКОЛЬКО СЛОЖНО		Герб
	Государственный язык:	ФРАНЦИИ Флаг:	
Статус:			
Настоящая структура:	Костюмы:	Карта:	Деловая столица:
Структура экономики			
День недели Бюджет:	10 февраля – Фестиваль кино «Портрет дамы»	17 февраля – Фестиваль лампов «Жемчуг с серебром»	Каннский кинофестиваль.
Кружки:	Танго танго – «Перевороты» шары	Жемчуг с серебром	Книг – открытый шары
Гора Монблан	Эйфелева башня,	Замок Шенбор	Луврские залы

Команда Г

Официальное название:	ДОЖДА СЛОЖНО		Герб
	Государственный язык:	КИТАЙ Флаг:	
Статус:			
Государственный язык и политическая система:	Книжки:	Карта:	Деловая столица:
Структура экономики			
Чайная церемония	Практик фонарей	День образования Китайской армии	Китайский новый год
Утка по-пекински	Китайские рулетки	Жирная ланча	Связь с китайской содовой водой
Национальный парк Шаньцзи	Три царицы драки Чуншань	Побережье Итайтай	Рисовые террасы Лонгшань



Структура ВВП по секторам экономики, %



Сельское хозяйство
Промышленность
Сфера услуг





Структура ВВП по секторам экономики, %



Структура ВВП по секторам экономики, %



Структура ВВП по секторам экономики, %



Ответ:

Команда А

БРАЗИЛИЯ			
Официальное название: Федеративная Республика Бразилия Степень: Страна Голоса: 3	Государственный язык: Португальский	Флаг:	Герб:
Государственное устройство и политическая система: Федеративная республика	Климат:	Курсы:	Домашняя еда:
Структура экономики Структура ВВП по секторам экономики, % сельское хозяйство: 12, промышленность: 52,7, сфера услуг: 35,9 Великие озёры: Виргинские, Сфинкс			
Бразильский корвалл	Каньоны – бизнес искусства	Самба	15 ноября – День провинциальной культуры
Фейерверк, бобы с топингом и мясом	креветки с соусом и острым соусом саутерн	иньона (сладкая обжаренная во фритюре)	кари-де-сеа (сольная и запеченная)
Статуя Христа Спасителя	Атас Жуасуку Кубанси	Форт Насса Санта-да-Монтеура	Мультикультурный уезд

Команда Б

КАНАДА			
Официальное название: Канада Степень: Страна Голоса: 3	Государственный язык: Английский, Французский	Флаг:	Герб:
Государственное устройство и политическая система: Парламентская федерация	Климат:	Курсы:	Домашняя еда:
Структура экономики Структура ВВП по секторам экономики, % сельское хозяйство: 1,6, промышленность: 27,7, сфера услуг: 70,7 Великие озёры: Виргинские, Сфинкс			
Фестиваль «Разноцветный» в Монреале	Фестиваль «Открытый» в Ванкувере	Канада – танцевальная культура	Фестиваль «Помогите нам Канада» в Калгарии
Ресторан с карри и иньона	Канадский суп	Теннисная команда Канады	Фильм-фантастический
Самба в Ванкувере	Нью-Йорк	Канада	Пирс – Делта

Команда В

ФРАНЦИЯ			
Официальное название: Французская Республика Степень: Страна Голоса: 3	Государственный язык: Французский	Флаг:	Герб:
Внешняя структура: унитарная республика президентского типа	Климат:	Курсы:	Домашняя еда:
Структура экономики Структура ВВП по секторам экономики, % сельское хозяйство: 3, промышленность: 20, сфера услуг: 76,6 Великие озёры: Виргинские, Сфинкс			
Домашние сыры	18 февраля – Фестиваль вина	17 февраля – Фестиваль шоколада	Канадский шоколад
Музыкальные инструменты	Таро – танец – «История наль шри»	Жюльен с грибами	Кам – итальянский суп
Сара Монтана	МФ	Вилла Монтан	Экзотический остров

Команда Г

КИТАЙ			
Официальное название: Китайская Народная Республика Степень: Страна Голоса: 3	Государственный язык: Китайский	Флаг:	Герб:
Внешняя структура: унитарная республика президентского типа	Климат:	Курсы:	Домашняя еда:
Структура экономики Структура ВВП по секторам экономики, % сельское хозяйство: 7, промышленность: 41, сфера услуг: 52 Великие озёры: Виргинские, Сфинкс			
Китайский шоколад	Китайский суп	Китайский суп	Китайский суп
Китайский суп	Китайский суп	Китайский суп	Китайский суп
Китайский суп	Китайский суп	Китайский суп	Китайский суп
Китайский суп	Китайский суп	Китайский суп	Китайский суп

Инструкция Мудрецу:

Мудрец бесплатно указывает: правильно или неправильно выполнено задание.

Мудрец дает только две подсказки (по 100 рублей = 200 рублей): указать правильное положение фрагмента (2 раза).

После выполнения задания проговаривает: «Вы выполнили задание. Жители благодарят вас и дарят осколок артефакта. Вы стали ближе на один шаг к разгадке главной тайны».

Локация «Космодром “Звездный”».

Задание для всех команд одинаковое.

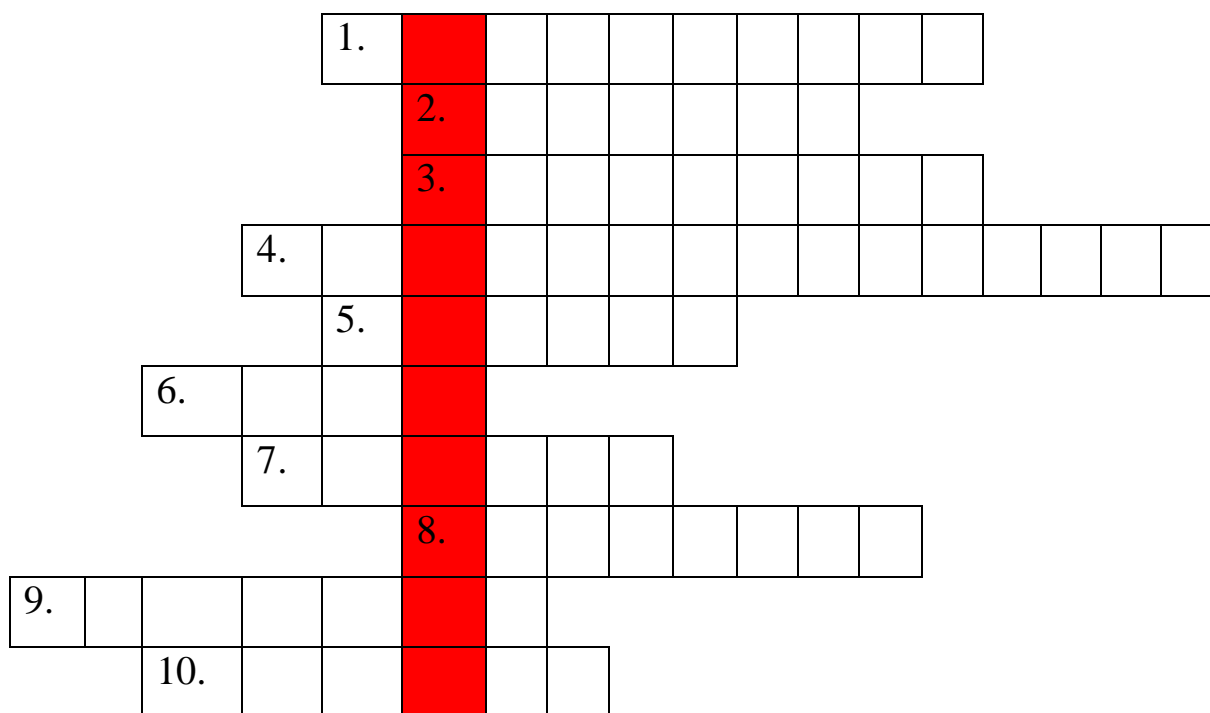
После запуска космического челнока «Буран» космонавты заметили надписи на площадке космодрома, видимые только из космоса, и поспешили сообщить в Центр управления полетами. Но они боятся, что внеземные цивилизации перехватят послание, и зашифровали его. Центр просит помощи. Выполните задание и расшифруйте ключевое слово. Ответ поможет вам найти ключ от Тайной комнаты.

Задание:

Задание для всех команд одинаковое.

Задача игроков – разгадать кроссворд и прочитать ключевое слово. Ключевое слово является подсказкой (куда двигаться дальше). Открыть учебник «Астрономия» и взять ключ.

1. Основной научный метод изучения небесных тел.
2. Первый космический аппарат, выведенный на орбиту Земли в 1957 году.
3. Первая в мире женщина-космонавт.
4. Что означает слово «космонавтика»?
5. Корабль, на котором летал Ю. Гагарин, назывался...
6. Планета, которая вращается «лёжа на боку».
7. Кто первым из космонавтов вышел в открытый космос?
8. Упавшее на Землю космическое тело называется
9. Кто был первым космонавтом Земли?
10. Одно из самых известных звездных скоплений.



Ответ:

1. Основной научный метод изучения небесных тел
2. Первый космический аппарат, выведенный на орбиту Земли в 1957 году.
3. Первая в мире женщина-космонавт.
4. Что означает слово «космонавтика»?
5. Корабль, на котором летал Ю. Гагарин, назывался...
6. Планета, которая вращается «лёжа на боку»
7. Кто первым из космонавта вышел в открытый космос?
8. Упавшее на Землю космическое тело называется
9. Кто был первым космонавтом Земли?
10. Одно из самых известных звездных скоплений.

1.н	а	б	л	ю	д	е	н	и	е
	2.с	п	у	т	н	и	к		
	3.т	е	р	е	ш	к	о	в	а

			4.к	о	р	а	б	л	е	в	о	ж	д	е	н	и	е
				5.в	о	с	т	о	к								
		6.у	р	а	н												
			7.л	е	о	н	о	в									
					8.м	е	т	е	о	р	и	т					
9.г	а	г	а	р	и	н											
		10.п	л	е	я	д	ы										

Реквизит: на столе разложены учебники по разным предметам. В учебник «Астрономия» вложен ключ, который откроет дверь в «Тайную комнату».

Инструкция Мудрецу:

Мудрец бесплатно указывает: правильно или неправильно выполнено задание.

Мудрец может простить (только) ответ на 10 вопросов

Мудрец дает только три подсказки (по 100 рублей = 300 рублей): зашифрованное слово (2 раза), искать ключ нужно в учебнике «Астрономия».

Локация «Тайная комната».

Задание для каждой команды. Выполняется на скорость.

Находится в закрытом кабинете, ключ к которому участники получают на предыдущем этапе. Задача игроков отыскать дверь, открыть ее. Разгадать загадку и принести ответ своему Хранителю.

Выполнив задание, команда должна вернуться к Хранителю. За правильный ответ Хранитель отдает последний осколок артефакта.

Задание:

Команда А

Дороги есть – ты не пройдёшь,
В лугах травы ты не покосишь,
В лесах грибов не наберёшь
И с гор на землю взор не бросишь.

Команда Б

Где находятся леса без деревьев,
Города без площадей?
Где воды нет ни в морях, ни в озёрах,
И где не видно дождевых облаков?

Команда В

Я ходил по разным странам
Плыл по рекам, океанам,
По пустыне шел отважно –
На одном листе бумажном.

Команда Г

Дорога есть – ехать нельзя,
Земля есть – пахать нельзя,

Трава есть – косить нельзя,
В реках, морях – воды нет.

Ответ: Карта

Реквизит: лист формата А3, на котором написана загадка и дается инструкция.

Отгадай:

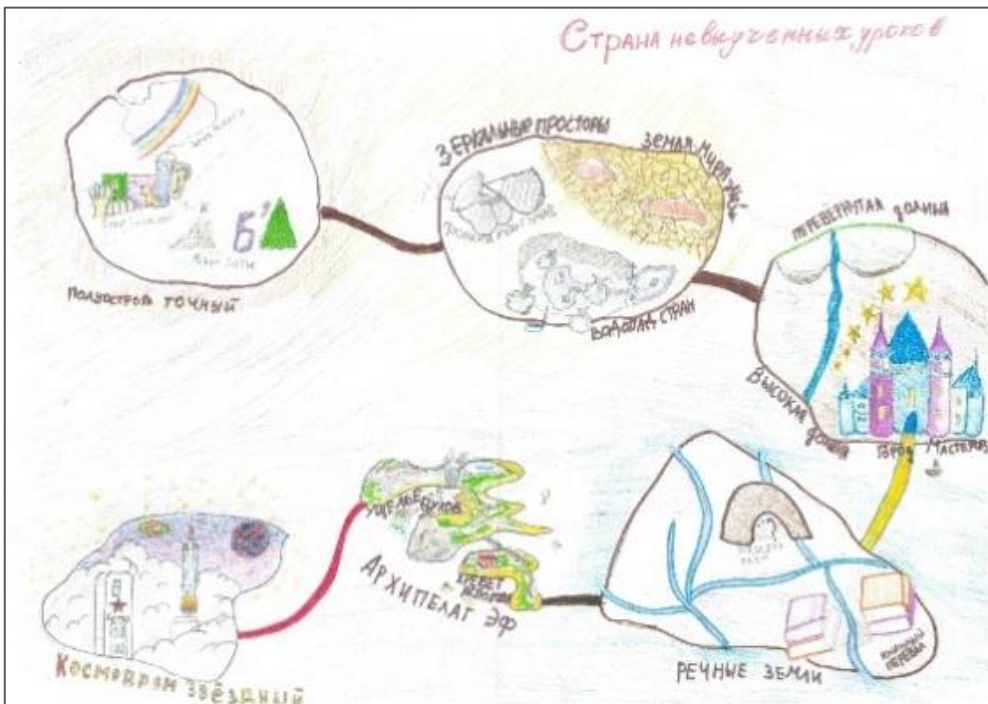
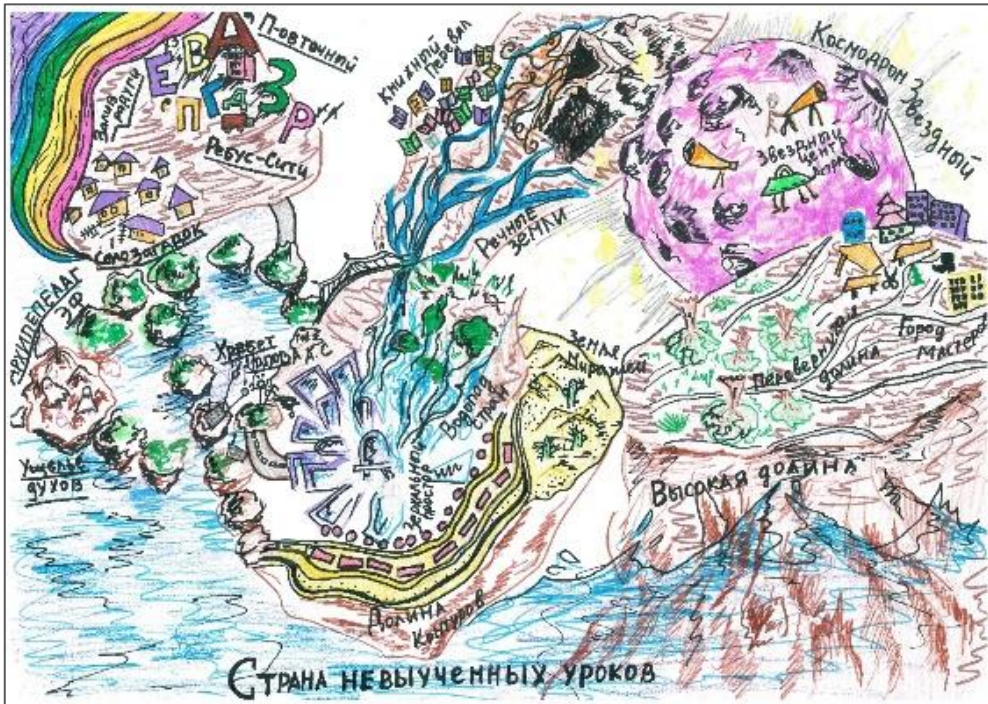
Дороги есть – ты не пройдёшь,
В лугах травы ты не покосишь,
В лесах грибов не наберёшь
И с гор на землю взор не бросишь.

Впиши _____

Ручку оставь

Листочек заberi и Хранителю отнеси.

После проведения квеста участникам было предложено создать карту Страны невыученных уроков.



БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Васильев, А.А. Физика: учеб. пособие для СПО / А.А. Васильев, В.Е. Федоров, Л.Д. Храмов. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва: Юрайт, 2018. – 211 с. – (Серия: Профессиональное образование).

2. Воронцов-Вельяминов, Б.А. Астрономия. Базовый уровень. 11 класс: учебник / Б.А. Воронцов-Вельяминов, Е.К. Страут. – 6-е изд., испр.- Москва: Дрофа, 2019. – 238, [2] с.: ил. 8 л. цв. вкл. – (Российский учебник).

3. Жемчужины народной мудрости: пословицы, загадки, поговорки, скороговорки, дразнилки, колядки, потешки, считалки/ сост. Г.Н. Тубельская, Е.Н. Новикова, А.Э. Лебедева; предисл. А.Э. Лебедевой; художник В.И. Сидоренко. – Москва: Издательство АСТ, 2000. – 560 с.

4. Игумнова, Е.А. Квест-технология в контексте требований ФГОС общего образования / Е.А. Игумнова, И.В. Радецкая // Современные проблемы науки и образования. – 2016. – № 6. – URL: <http://science-education.ru/ru/article/view?id=25517> (дата обращения: 22.05.2019).

5. Кичерова, М.Н. Образовательные квесты как креативная педагогическая технология для студентов нового поколения / М.Н. Кичерова, Г.З. Ефимова // Интернет-журнал «Мир науки». – 2016. – Том 4, № 5. – URL: <http://mir-nauki.com/PDF/28PDMN516.pdf> (дата обращения: 22.05.2019).

6. Образовательный квест – современная интерактивная технология / С.А. Осяк, С.С. Султанбекова, Т.В.Захарова, Е.Н. Яковлева, О.Б. Лобанова, Е.М. Плеханова // Современные проблемы науки и образо-

вания. – 2015. – № 1-2. – URL: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=20247> (дата обращения: 22.05.2019).

7. Писнова, О.Ю. Квест-игра как технология интерактивного обучения при формировании исследовательской активности учащихся / О.Ю. Писнова // Инновационные педагогические технологии: материалы IX Междунар. науч. конф. (г. Казань, март 2019 г.). — Казань: Молодой ученый, 2019. — С. 8-11. — URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/326/14899/> (дата обращения: 22.05.2019).

8. Создаем приключение с чистого листа: методические рекомендации по организации квестов в учреждениях культуры / ГБУК НСО НОЮБ; сост. М.С. Костина. – Новосибирск: ГБУК НСО НОЮБ, 2019. – 26 с.

9. LITERATURUS: Мир русской литературы. Анализ произведений. Характеристика героев. Материалы для сочинений: [сайт]. – URL: <https://www.literaturus.ru> (дата обращения: 22.05.2019).